

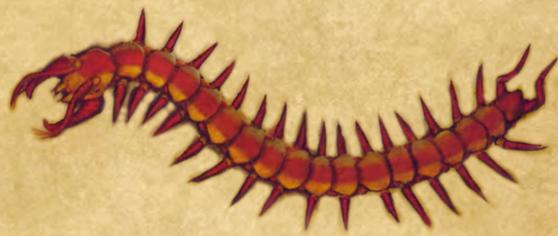


# Mice and Mystics

## Racconti Ritrovati



Il Golem, la Strega e i Cristalli Fatati





## **Dedicato a...**

*Dedico questo lavoro a tutti i sognatori;  
a loro soltanto è concesso il potere di  
cambiare il mondo.*

*In particolar modo ai miei piccoli eroi,  
Pietro e Paolo.*

*Che la loro sete di avventura non si esaurisca mai.*

*A Maela, la mia dolce compagna di viaggio.*

*Non vorrei nessun'altra accanto a me.*

*A mio fratello Antonio, instancabile esploratore.*



*Federico*  
**"Kentervin"**  
*Luison*

## **Racconti Ritrovati**

Questa campagna narra ciò che è accaduto subito dopo i fatti avvenuti ne I Fantasma di Castel Andon, avventura che si colloca dopo la campagna Il Cuore di Glorm. Essa è composta da 3 capitoli ed è concepita per un gruppo di 4 giocatori. I Topi che prenderanno parte alla storia saranno quelli della Scatola Base, quindi Nerè non potrà essere utilizzata per giocare queste avventure. Ogni Topo inizierà la campagna con 2 abilità, ma potete decidere di utilizzarne 3 se desiderate una campagna più facile. Per poter giocare queste avventure dovete essere in possesso dell'espansione Il Cuore di Glorm.



## Capitolo Perduto I:

# Cuore di Cacio

Leggete ad alta voce:

**F**ilch camminava nervosamente lungo il tetto corridoio. “Oh” sbottò “vorrei tanto sapere perché siamo qui!”.

“Te l’ho già detto” rispose Tilda. “Questo è il nostro ultimo viaggio all’interno del castello. Maginos vuole recuperare qualche ingrediente dal suo laboratorio, visti i tentativi di saccheggio degli ultimi giorni. Sempre che ci sia ancora qualcosa da mettere al sicuro!” sospirò.

La compagnia si mosse veloce e silenziosa fino alla camera del mago, dove Maginos e gli altri si arrampicarono fino al grosso tavolo un tempo affollato di boccette e pozioni.

Il vecchio mago scosse la testa di fronte a quella devastazione, ma pochi attimi dopo stava già recuperando alcuni ingredienti che si erano salvati dall’incendio.

“Fate attenzione, riponete con cautela il tutto in quel sacco e tenete d’occhio la stanza, non vorrei fare altri brutti incontri!” disse Maginos.

Il lavoro si protrasse per quasi un’ora, mentre i topi infilavano vecchie pergamene e strani sacchetti pieni di sostanze colorate all’interno del sacco posto sul pavimento vicino al tavolo.

“E con questo dovremmo essere a posto” disse Maginos con un sorriso triste sul volto rimirando il vecchio laboratorio “credo che questo sia un addio”.

Gli sguardi degli altri topi si diressero verso di lui, mentre Filch giocherellava distrattamente con un coltello, seduto con le gambe penzoloni sul bordo del tavolo.

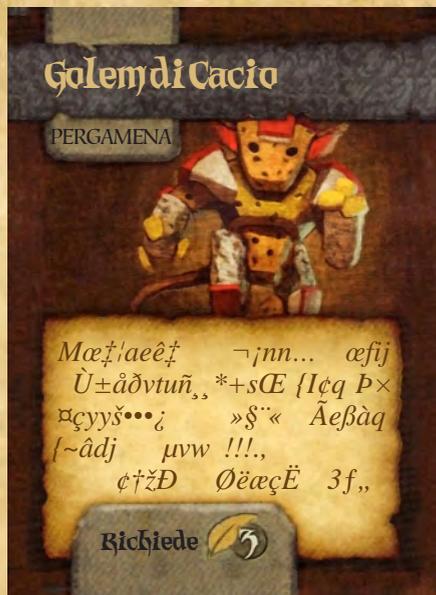
Un attimo dopo ci fu un forte rumore, come di vetri rotti; la compagnia si girò all’improvviso giusto in tempo per notare che Filch era sparito.

“Fiiiiilch!” gridò Lily in preda al panico.

“Sto bene!” rispose lui. La voce proveniva da sotto il tavolo e quando gli altri topi si sporsero, videro Filch sdraiato sul sacco.

“Il coltello mi stava scivolando e mi sono sporto per prenderlo, ma... ecco... sono scivolato e...”.

Filch non riuscì a completare la frase; il sacco cominciò



a muoversi e a contorcersi, crescendo sempre di più. Gli sguardi di disapprovazione dei suoi compagni si mutarono in stupore, mentre Maginos urlava: “Sciocco, hai mischiato i componenti, levati da lì. Scappa, scappa!”.

Un attimo dopo si udì un urlo gorgogliante ed il sacco andò in mille pezzi.

Davanti a Filch si ergeva un gigantesco essere composto interamente di formaggio. Era un Golem di Cacio!

“Hai liberato la magia della pergamena. Ora quell’essere è fuori controllo!” gridò Maginos.

“Che cosa facciamo adesso?” chiese Tilda impugnando la sua mazza, prontamente seguita da Nez, che già stava facendo roteare il suo martello in segno di sfida.

“Temo che le nostre armi siano inefficaci contro quel colosso”, disse il mago pensieroso, “la magia che lo avvolge sembra estremamente potente. Dovremo prima dissiparla. Potrei preparare una pozione, ma tutti gli ingredienti che ci erano rimasti erano in quel sacco!”.

“Non vorrai dire che...” chiese Collin quasi timoroso della risposta che avrebbe ricevuto.

“Ebbene sì, dobbiamo perlustrare il castello alla ricerca degli ingredienti per la pozione”, rispose Maginos.

# Obiettivi del Capitolo

Sconfiggere il Golem di Cacio e tornare a Borgoquercia.

## Vittoria

I Topi devono creare una pozione magica per sconfiggere il Golem di Cacio. Per fare ciò i Topi dovranno raccogliere i tre ingredienti nascosti nel castello e trovare un sistema per somministrarla al Golem di Cacio.

## Sconfitta

Se il segnalino Clessidra raggiunge il segnalino Fine sul Segnalibro prima che i Topi abbiano sconfitto il Golem di Cacio o se tutti i Topi vengono catturati allo stesso tempo, i Topi vengono sconfitti.

# Preparazione del Capitolo

## Fine del Capitolo

Collocate il segnalino Fine a Pagina 6 del Segnalibro.

## Preparazione del Gruppo

Scegliete i 4 Topi che prenderanno parte al Capitolo. Nerè non può fare parte del gruppo.

## Preparazione del Mazzo Incontri

Gli Incontri non vengono utilizzati in questo Capitolo.

## Preparazione del Mazzo Missione

In questo Capitolo si utilizza un Mazzo Missione. Per creare un Mazzo Missione mettete assieme 5 carte Ricerca a scelta dei giocatori e aggiungete a queste carte le seguenti carte Ricerca: Evoca Golem di Cacio, Erba Gatta, Evocazione Felina.

Mescolate queste carte Ricerca e collocatele in un mazzo coperto accanto al Forziere del Gruppo.

Se viene pescata una di queste tre carte, scartatela e mettete il segnalino corrispondente nel Forziere del Gruppo:

Evoca Golem di Cacio - Coda di Girino

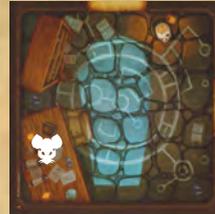
Erba Gatta - Nettare di Loto

Evocazione Felina - Rametto di Salice



## Preparazione delle Stanze

Collocate questi 5 Tabelloni come raffigurato: la Stanza del Re, il Laboratorio dell'Alchimista, la Stanza della Regina, la Sala da Pranzo, il Cortile. Collocate i 4 Topi sulla casella di Partenza, come raffigurato qui sotto. Collocate normalmente 4 Blatte di Gruviera nel Laboratorio dell'Alchimista (vedere *Collocare i Servitori sul Tabellone* a pagina 14 del Regolamento).



Questa icona indica la casella di Partenza.

# Regole Speciali del Capitolo

## Ricerca Speciale: Mazzo Missione

Un Topo che effettui con successo un'Azione Ricerca su una casella può pescare una carta dal mazzo Missione anziché dal mazzo Ricerca.

E' possibile pescare dal mazzo Missione solamente una volta per Tabellone.

Ricordate che sebbene un Topo possa effettuare l'Azione Ricerca tutte le volte che vuole, può effettuare una Ricerca con successo soltanto una volta su un lato del Tabellone.

## Golem di Cacio

Il Golem di Cacio è un colosso inarrestabile, animato inavvertitamente da Filch e mosso dalla magia.

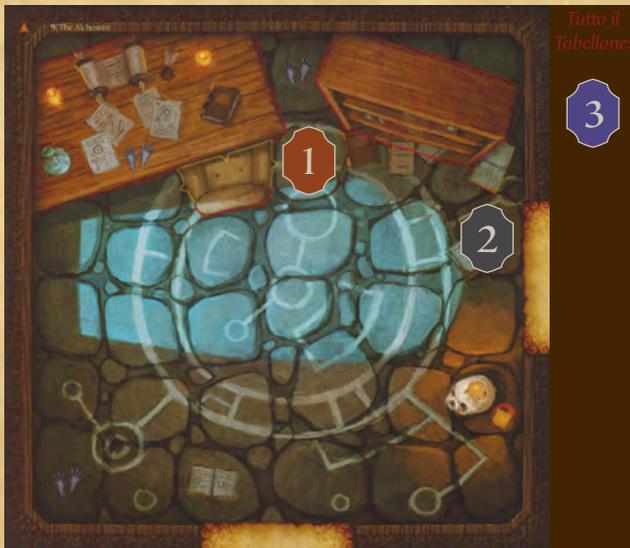
Se i Topi affrontano il Golem di Cacio ma hanno liberato un Tabellone da tutti gli altri Servitori, possono sfuggirgli usando un'Azione Esplorare per muoversi su un altro Tabellone. Se i Topi fuggono da un Tabellone in cui è presente il Golem di Cacio, rimuovetelo dal Tabellone, rimuovete tutte le ferite dalla sua carta Iniziativa e rimuovete la sua carta Iniziativa dalla Colonna della Iniziativa. Il Golem di Cacio è considerato una Miniatura Grande. Se esso viene evocato e non vi sono caselle di Entrata libere sul Tabellone, collocatelo adiacente alla casella di Entrata più vicina ai Topi.

## Preparare la Pozione AntiGolem

Se il gruppo è in possesso di tutti e tre gli ingredienti chiave, un Topo con un Valore di Sapienza di 2 o più può spendere la propria Azione per tentare di fabbricare la pozione.

Per riuscirci, egli deve lanciare 4 Dadi Azione ed ottenere 4 simboli 🐹. I Dadi Azione che mostrano un simbolo 🐹 vengono messi da parte (utilizzate i segnalini Ferita Avvelenata per indicare il numero di successi conseguiti) mentre gli altri Dadi Azione dovranno essere rilanciati successivamente spendendo una nuova Azione. Maginos e Tilda possono rilanciare un Dado Azione che non mostra il simbolo 🐹 quando spendono un'Azione per preparare la Pozione AntiGolem.

## Il Laboratorio dell'Alchimista



Tutto il Tabellone:

3

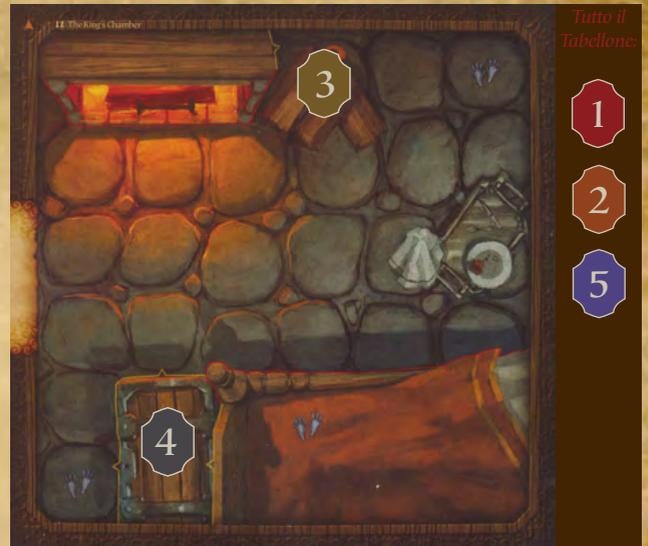
**1** Preparazione Speciale:  
Collocate il Golem di Cacio su questa casella.

**2** Ricerca Speciale:  
1 qualsiasi carta Pergamena  
(Nota: le Pergamene permettono ai Topi di eseguire molte diverse magie monouso).

**3** Evocazione Speciale:  
3 Blatte di Pecorino.



## La Stanza del Re



Tutto il Tabellone:

1

2

5

**1** Frammenti di Leggenda: Quando i Topi Esplorano la Stanza del Re, leggete ad alta voce il brano seguente:

*Collin entrò nella stanza e subito si fermò: la mente corse a suo padre là fuori, malato ed inerme, e quella immagine lo trafisse come una spada. Tilda intuì i suoi pensieri e gli si fece accanto.*

*“Non angustiarti mio giovane principe” disse lei cercando di rassicurarlo, “tuo padre è al sicuro. Miz Maggie non permetterebbe mai che gli accadesse qualcosa. Li ritroveremo presto!”*

*Il muso di Collin parve rasserenarsi un po' e la inquietudine che gli stringeva il cuore sembrò allentare per un attimo la presa. D'un tratto qualcosa si mosse sotto le coperte consunte e bruciacchiate del letto. Gli effetti dell'incantesimo erano giunti fino a lì.*

**2** Preparazione Speciale:  
Collocate 6 Blatte di Gruviera.

**3** Regola Speciale - Le Gallerie Reali:  
Le Gallerie Reali non sono accessibili in questo Capitolo. Ignorate la Casella di Rotazione.

**4** Ricerca Speciale:  
Lama Mistica.

**5** Evocazione Speciale - Rinforzi Infiniti: Alla fine di ogni Round in cui non vi sono Servitori sul Tabellone, lanciate un Dado Azione. Se ottenete 🐹 collocate 3 Lumache di Gorgonzola.



## Le Gallerie di Cristallo



- 1 Frammenti di Leggenda:** Quando i Topi Esplorano le Gallerie di Cristallo, leggete ad alta voce il brano seguente:

“Ancora non riesco a crederci che stiamo scappando da un gigante di formaggio. Se lo raccontassi in giro mi prenderebbero per matta!” sbuffò Tilda mentre scendeva la scala a pioli.

“Sarà meglio sbrigarci se vogliamo avere la possibilità di raccontare questa storia!” disse Collin. “Temo che quell'incantesimo sia anche più potente di quanto pensassi” disse Maginos ansimando mentre si staccava dalla scala.

“Sei in grado di percepirla la magia?” chiese Nez. “No” rispose lui, “ma sono in grado di vederne le conseguenze!” ed indicò un punto poco lontano. Dall'ombra stavano uscendo degli strani esseri di formaggio, diretti verso di loro.

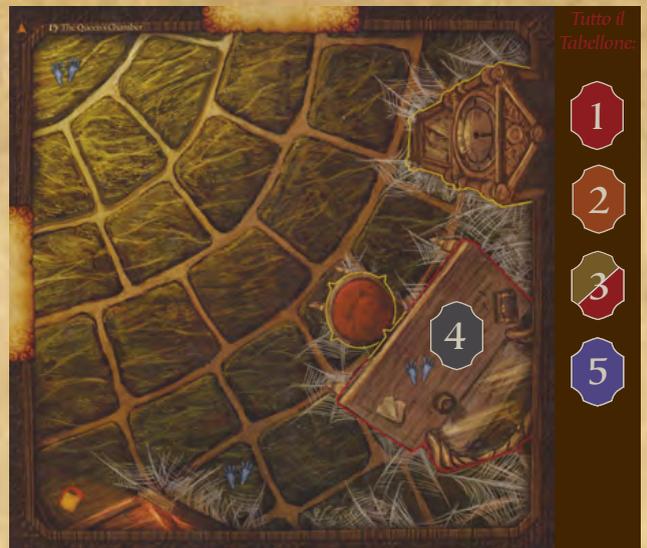
- 2 Preparazione Speciale:**  
Collocate 4 Blatte di Pecorino.

- 3 Ricerca Speciale:**  
Granata ad Orologeria.

- 4 Evocazione Speciale:**  
Golem di Cacio.



## La Camera della Regina



- 1 Frammenti di Leggenda:** Quando i Topi Esplorano la Camera della Regina, leggete ad alta voce il brano seguente:

La stanza della regina appariva tetra e spoglia. I muri erano stati anneriti dal calore del fuoco che aveva divorato il castello e che si era portato via gran parte del mobilio. Il fondo della stanza sembrava però essere stato risparmiato dalla sua furia devastatrice.

“Cercate ovunque, qualsiasi cosa possa tornarci utile contro quel mostro!” disse Maginos.

Tilda, Lily e Filch si diressero verso il grosso tavolo, arrampicandosi sopra di esso, mentre Nez e Collin correvano senza sosta rovistando dappertutto.

“Forse sarà il caso di spingerci fino alla forgia”, sospirò deluso Nez, “qui sembra non sia rimasto molto”.

- 2 Preparazione Speciale:**  
Collocate 3 Lumache di Ricotta.

- 3 Regola Speciale - Oh no, ancora!:**  
Quando i Topi recuperano la Pozione Scacciabava, collocate 3 Blatte di Pecorino.

- 3 Frammenti di Leggenda:** Quando i Topi recuperano la Pozione Scacciabava, leggete ad alta voce il brano seguente:

Avevano appena iniziato le ricerche quando il grido di Filch attirò la loro attenzione. Tilda e Lily accorsero immediatamente, trovandolo intento a fissare la specchiera con uno sguardo terrorizzato.

“Guardate!” disse indicando lo specchio ricoperto di fuliggine, ma non videro altro che la sua immagine riflessa.

“Uno spettacolo orrendo, devo ammetterlo,” disse Tilda sarcastica, “ma non abbiamo tempo per questo”.

“Ma c'era... c'era... qualcosa... qualcuno!” balbettò Filch poco convinto.

“Era solo il tuo riflesso!” lo rassicurò Lily.

La voce di Collin li interruppe bruscamente.

“Stanno arrivando! Continuate a cercare, noi tenderemo di tenerli a bada, ma fate in fretta, quella creatura potrebbe arrivare da un momento all'altro!”.

- 4 Ricerca Speciale:**  
Pozione Scacciabava (Nota: questo Oggetto può curare un Topo).



- 5 Evocazione Speciale:**  
3 Blatte di Pecorino.

## La Forgia



- 1 Frammenti di Leggenda:** Quando i Topi Esplorano la Forgia, leggete ad alta voce il brano seguente:

Il volto di Nez si rabbuiò quando entrarono nella stanza. La forgia era stata come una seconda casa per lui ed ora appariva fredda e vuota. Il rumore dei mantici e dei martelli era svanito e tutto quello che restava era una stanza tetra e silenziosa.

“Con un po' di fortuna potremmo trovare ancora qualche attrezzo scampato all'incendio”, si affrettò a dire come per scacciare i brutti pensieri, ma un rumore improvviso attirò la sua attenzione.

“Temo che le ricerche dovranno aspettare”, disse Collin sguainando la spada.

- 2 Preparazione Speciale:**  
Collocate 4 Lumache di Gorgonzola.

- 3 Regola Speciale - Recuperare l'Ingranaggio Arrugginito:** Per recuperare l'Ingranaggio Arrugginito, un qualsiasi Topo deve trovarsi nella casella indicata e lanciare un numero di Dadi Azione pari al proprio Valore di Combattimento. Per ogni simbolo ✨ ottenuto, collocate un segnalino Ferita Avvelenata sulla casella. Quando vi sono 3 o più segnalini su di essa, scartateli e mettete il segnalino Ingranaggio Arrugginito nel Forziere del Gruppo.

(Nota: Questo Oggetto serve a riparare il Mortaio Meccanico).

- 3 Frammenti di Leggenda:** Quando i Topi recuperano l'Ingranaggio Arrugginito, leggete ad alta voce il brano seguente:

“Lo avete visto anche voi?”, chiese Filch visibilmente preoccupato. “Quel bagliore nella forgia; adesso è svanito, ma sono sicuro che un attimo fa...”.

“Mi dispiace deluderti, ma quella forgia è spenta e temo che lo rimarrà per sempre”, disse Collin profondamente dispiaciuto per Nez che nel frattempo si era avvicinato alla parete a sud, fissandola assorto.

“Questo potrebbe tornarci utile”, disse e con un colpo deciso del proprio martello liberò dalle macerie un grosso ingranaggio arrugginito; questi cadde a terra ed il rumore riempi le sale del castello che come in risposta si animarono di un leggero zampetto.

“Oh oh, temo ci abbiano trovato”, disse lui con sguardo colpevole. Tilda gli scoccò un'occhiataccia. “Diciamo che la discrezione non è il tuo forte”, rispose Filch estraendo la sua daga e preparandosi ad accogliere i nuovi visitatori.

- 4 Ricerca Speciale:**  
Amo e Lenza (Nota: questo Oggetto permette ai Topi di raggiungere rapidamente posti sopraelevati).



- 5 Evocazione Speciale:**  
Golem di Cacio.



## La Sala da Pranzo



- 1 Frammenti di Leggenda:** Quando i Topi Esplorano la Sala da Pranzo, leggete ad alta voce il brano seguente:

*I topi entrarono correndo nella sala da pranzo con le armi in pugno. Collin si guardò intorno, poi il suo sguardo si posò sul tavolo ingombro di stoviglie rotte e avanzi di cibo. Tra il sudiciume scorse dell'uva e accanto ad essa il luccichio invitante di una forchetta. "Là, sul tavolo!" esclamò. "Potrebbero esserci utili!". All'improvviso dal lato opposto della stanza apparve il Golem di Cacio. Lily urlò per lo spavento, mentre il mostro scrutava con attenzione il gruppo, come se stesse scegliendo la sua prossima vittima. "Andate, svelti!" li esortò Nez. "Ci pensiamo noi a lui" e così dicendo si affiancò a Collin stringendo tra le mani il suo fidato martello.*

- 2 Preparazione Speciale:**  
Collocate il Golem di Cacio su questa casella. Collocate inoltre 4 Blatte di Gruviera.

- 3 Regola Speciale - Fuoco al mio segnale!**  
Un Topo che si trovi nell'Area Speciale del Tavolo della Cucina, può utilizzare la propria Azione per azionare la rattapulta e lanciare un acino d'uva contro il Golem di Cacio. Se l'acino viene lanciato, esso è perduto e non è possibile raccoglierlo successivamente con l'apposita Azione Ricerca. E' possibile utilizzare la rattapulta anche se la Forchetta e l'Uva non sono state precedentemente raccolte con l'apposita Azione Ricerca.

- 3 Frammenti di Leggenda:** Quando i Topi attaccano il Golem di Cacio con la rattapulta, leggete ad alta voce il brano seguente:

*Collin saltò sulla rattapulta, lanciando il chicco d'uva in direzione del Golem: l'acino lo colpì in pieno e rimbalzò via mentre egli continuava ad avanzare come se nulla fosse accaduto.*

*"Dannazione, non funziona!" esclamò Filch deluso. "Ci serve qualcosa di più potente!" continuò Collin. "Già, dobbiamo procurarci una maggiore potenza di fuoco, altrimenti la pozione rimbalzerà su di lui senza alcun effetto. Ma dove...".*

*Magino stava ancora parlando, quando Nez lo interruppe.*

*"Forse c'è un modo!" disse. "Ci basterà recuperare il vecchio mortaio meccanico. Dovrebbe essere da qualche parte nel castello. Se lo carichiamo con la pozione, potremmo spararla contro il Golem. Di sicuro funzionerà!".*

*"Non abbiamo nulla da perdere. Tanto vale tentare!" annuì Tilda.*

*"Nessuno vuole prendere in considerazione la possibilità di lasciarlo libero di scorrazzare per il castello mentre noi ce ne stiamo al sicuro a Borgoquercia?" chiese timidamente Filch.*

*"Con quell'essere in giro nessuno di noi può dirsi al sicuro!" sbottò Collin. "Dobbiamo porre fine a questa storia in un modo o nell'altro!".*

*Filch avrebbe voluto replicare, quando un rumore alle loro spalle pose fine alla discussione.*

- 4 Ricerca Speciale:**  
Forchetta (Nota: i Topi possono utilizzare la Forchetta come rattapulta).

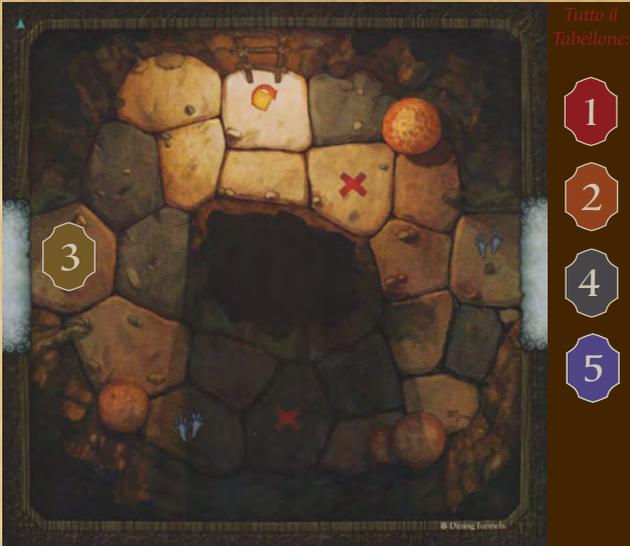


- 5 Ricerca Speciale:**  
Uva (Nota: questo Oggetto del Gruppo può essere utilizzato come Esca per Blatte o, usato con la Forchetta, come proiettile per catapulte).



- 6 Evocazione Speciale - Ira del Golem:**  
Il Golem si posiziona adiacente al Servitore più vicino e lo lancia contro il Topo più in alto nella Colonna dell'Iniziativa. Quel Topo subisce 1 Ferita ed è Intrappolato. Rimuovete il Servitore. Se non vi sono Servitori in gioco, il Golem si sposta adiacente al Topo a lui più vicino ed egli subisce 1 Ferita.

## Le Gallerie della Sala da Pranzo



- 1 Frammenti di Leggenda:** Quando i Topi Esplorano le Gallerie della Sala da Pranzo, leggete ad alta voce il brano seguente:
- “Da queste parti dovrebbe trovarsi il vecchio mortaio che Glorm utilizzò contro di noi. Potrebbe tornarci utile contro quella creatura infernale!” disse piano Nez mentre avanzava cautamente nelle gallerie. “Intendi forse quel vecchio arnese che abbiamo ridotto in mille pezzi?” chiese Filch sarcastico. “Beh, non c’è nulla che il nostro vecchio amico non possa riparare, dico bene?” si affrettò a rispondere Maginos. “Potrebbe essere la soluzione ai nostri problemi” ribadì Tilda “se solo riuscissimo a trovarlo!”. “Al momento sembra che sia stato qualcuno a trovare noi” disse Lily incoccando una freccia.*

- 2 Preparazione Speciale:** Piazzate i segnalini Trappola per Topi nelle apposite caselle e collocate 6 Blatte di Pecorino.

- 3 Regola Speciale - Esplorando le Gallerie:** Un Topo può Esplorare l’Entrata delle Gallerie anche se vi sono ancora Servitori nelle Gallerie della Sala da Pranzo. Le Gallerie della Sala da Pranzo e l’Entrata delle Gallerie sono ora collegate per formare un’area contigua. I Topi possono Esplorare il Cortile se non vi sono Servitori in gioco, oppure se vi è solo il Golem di Cacio in gioco.

- 4 Ricerca Speciale:** Gran Riserva (Nota: questa carta conferisce ai Topi Formaggio aggiuntivo).



- 5 Evocazione Speciale - Urlo Terrificante:** Un grido di rabbia risuona tra le mura del castello, facendo gelare il sangue dei Topi. Ogni Topo lancia un Dado Azione ed applica la seguente penalità:
- Subisci 1 Ferita
  - Gira una carta Abilità a caso dal lato coperto
  - Gira due carte Abilità a caso dal lato coperto
  - Sei Stordito
- Le carte Abilità coperte non sono più utilizzabili per il resto del Capitolo. Per poterle riattivare è necessario spendere un’Azione Combattere e scartare un Formaggio per ogni carta Abilità che si vuole riattivare.

## L’Entrata delle Gallerie



- 1 Frammenti di Leggenda:** Quando i Topi Esplorano l’Entrata delle Gallerie, leggete ad alta voce il brano seguente:
- “Nez, sei sicuro che il mortaio meccanico sia ancora nel castello?” chiese preoccupato Collin. “Il tuo piano non funzionerà se non lo troviamo!”.*
- “Eppure dovrebbe essere qui, da qualche parte. Ne sono certo!” sbottò lui. “Mi chiedo che fine abbia fatto!”.* Un sinistro sferragliare interruppe il silenzio che aleggiava nelle gallerie.
- “Credo che la risposta a questo quesito si trovi proprio sopra le nostre teste” sentenziò Maginos.*
- “Faremmo meglio a sbrigarci a salire, allora!” disse Lily. “Dubito che i nostri amici ci permetteranno di lasciare la festa così facilmente!”*, sussurrò Filch indicando l’estremità delle gallerie brulicante di nemici.

- 2 Preparazione Speciale:** Piazzate i segnalini Trappola per Topi nelle apposite caselle e collocate 4 Lumache di Ricotta.

**3** **Ricerca Speciale:**  
Trame Rivelate (Nota: questo Oggetto procura più tempo ai Topi).



**4** **Evocazione Speciale - Urlo Terrificante:**  
Un grido di rabbia risuona tra le mura del castello, facendo gelare il sangue dei Topi. Ogni Topo lancia un Dado Azione ed applica la seguente penalità:

- ✂ - Subisci 1 Ferita
- ♣ - Gira una carta Abilità a caso dal lato coperto
- ♠ - Gira due carte Abilità a caso dal lato coperto
- ♣ - Sei Stordito

Le carte Abilità coperte non sono più utilizzabili per il resto del Capitolo. Per poterle riattivare è necessario spendere un'Azione Combattere e scartare un Formaggio per ogni carta Abilità che si vuole riattivare.

## Il Cortile



**1** **Frammenti di Leggenda:** Quando i Topi Esplorano il Cortile, leggete ad alta voce il brano seguente:

*“Non credo ai miei occhi! Ditemi che sto sognando!” disse Filch mentre si arrampicava fuori dal buco.  
“Per mille brugole, il nostro mortaio!” tuonò Nez.  
“Sembra non sia più tanto nostro”, lo corresse Tilda.  
Dall'altro lato del cortile, un topo stava faticosamente trascinando un grosso sacco.  
“Quel venditore ambulante! Un giorno o l'altro ci infilerà nel suo sacco e venderà pure noi!” esclamò Lily furente.  
“Non c'è tempo, il Golem sta arrivando. Dobbiamo avere quel mortaio a qualsiasi costo” disse Maginos.  
“O a qualsiasi... prezzo!” concluse Collin mettendosi a correre in direzione del mercante.*

**2** **Preparazione Speciale:**  
Collocate in questa casella il segnalino del Venditore Ambulante. Collocate il Golem di Cacio nella casella di Entrata dei Servitori in basso a destra. Posizionate la sua carta Iniziativa in fondo alla Colonna dell'Iniziativa, poi lanciate un Dado Azione e fatela salire del risultato ottenuto. Collocate normalmente 4 Lumache di Gorgonzola.

**3** **Regola Speciale - Il Golem di Cacio:**  
I Topi non possono fuggire dal Golem di Cacio nel cortile.

**4** **Regola Speciale - Il Venditore Ambulante:**  
Il Venditore Ambulante non si muove. I Servitori lo considerano un Topo ai fini del movimento, ma non lo attaccano.

**5** **Regola Speciale - Contrattare con il Venditore Ambulante:** Se la casella in cui si trova il Venditore Ambulante è libera da Servitori, un Topo che si trovi nella sua stessa casella o in una adiacente ad essa può spendere un'Azione per contrattare con lui. Lanciate un numero di Dadi Azione pari al Valore di Sapienza del Topo e sommatene il risultato. Il costo del Mortaio Meccanico è di 10 Formaggi meno il risultato appena ottenuto. Si può contrattare con il Venditore Ambulante una sola volta: fissato il prezzo di vendita del Mortaio Meccanico, questi non è più modificabile. I Topi possono mettere assieme i loro Formaggi per acquistare il Mortaio Meccanico. I Topi possono acquistare il Mortaio Meccanico se almeno uno di loro si trova nella stessa casella del Venditore Ambulante o in una adiacente ad essa, senza dover spendere nessuna Azione. Se i Topi non hanno abbastanza Formaggio per acquistare il Mortaio Meccanico, possono vendere le loro carte al Venditore al prezzo di 2 Formaggi l'una. Scartate gli eventuali oggetti venduti in questa maniera. Quando i Topi ottengono il Mortaio Meccanico, sostituite il segnalino del Venditore Ambulante con quello del Mortaio Meccanico.

**5** **Frammenti di Leggenda:** Quando i Topi ottengono il Mortaio Meccanico, leggete ad alta voce il brano seguente:

*Collin corse veloce verso il venditore ambulante che in quel momento era assediato da numerose lumache, intente a fischiettare e a camminargli su tutto il corpo. Il vecchio topo ansimava e sbuffava, trasportando a fatica il proprio sacco da cui spuntava lo strano marchingegno che Glorm aveva*

utilizzato durante l'assedio di Borgoquercia. Il principe colpì di piatto con la sua spada una delle lumache, lanciandola lontano. Anche gli altri accorsero in suo aiuto, liberando il venditore dalla loro fastidiosa presenza.

“Non posso che porgervi i miei più ringrazievoli riconoscimenti.” disse lui mentre si tergeva il sudore dalla fronte. “In effetti, seppur di gradevole compagnia, stavano diventando un tantino fastidianti. Ora che siete qui, potreste anche darmi assistevolezza nella spostatura di quest'arnese? E' parecchiamente pesante e da solo ho la sensazione che non ce la farò!” continuò porgendo un lembo del sacco a Collin.

“Io dico di dargli una botta in testa ed infilarlo nel sacco!” sbottò Filch con uno sguardo truce.

“No Filch, non possiamo, non siamo dei barbari! Nel sacco rischierebbe di soffocare. Diamogli solo una botta in testa!” disse Nez con un sorriso ben poco rassicurante.

Il rumore di pesanti passi sul pavimento del cortile interruppe la loro conversazione; il Golem di Cacio si stava avvicinando minaccioso.

“Ohibò, quel gruvierrimo ammasso di caciosità sembrerebbe non aggradare la vostra presentanza. Ho la certanza che ciò sia dovuto ad un deploroso equivocamento e non voglio quindi rubarvi preziosevole tempo. Grazie e... addio!” disse il venditore, cercando di allontanarsi con il pesante sacco.

“Aspetta un attimo!” lo riprese Tilda. “Non avremo modo di... chiarirci con lui se te ne vai portandoti via quell'arnese!”.

“Già!” continuò Lily “Quell'affare ci serve!”.

“Uh uh, sento odore di affaronzi!” disse il vecchio topo sfregandosi le mani. “Sono certante che da questa venditanza entrambi avremo un ottenimento profittevoloso. Così come sono certante che il vostro equipaggiamento abbia una grande valoranza”.

“Con quell'essere in circolazione tutta la città di Borgoquercia è in pericolo e voi parlate di affari?” squittì indignata Lily con il volto rosso per la rabbia.

“Oh, stante la situazionanza così aggravata, credo aggiungerò all'accordamento anche qualche forma di formaggio. Ho il convincimento che la popolanza di Borgoquercia sarà ben lieta di unirsi alla contribuzione” rispose lui sorridendo.

Le grosse orecchie del venditore fremevano al pensiero di quanto avrebbe potuto incassare dalla vendita di quello strano ferovecchio.

“Vada per infilarlo nel sacco” esclamò improvvisamente Nez che con la coda dell'occhio aveva notato Filch avvicinarsi furtivamente al mercante, ma prima che questi potesse balzargli addosso, Collin allungò la mano verso il venditore ambulante.

“Affare fatto, allora. Il nostro equipaggiamento ed una cospicua quantità di formaggio in cambio del mortaio”.

L'affare venne concluso tra le rimostranze degli altri topi, poco inclini a cedere a quello che sembrava un vero e proprio ricatto. Maginos riportò subito la calma, indicando loro il Golem che si stava rapidamente avvicinando e Nez si mise subito ad armeggiare con il mortaio nel tentativo di ripararlo. “Tenetelo impegnato mentre lo rimetto in sesto!” disse mentre gli altri topi si preparavano a fronteggiare il gigante di formaggio.

**6 Regola Speciale - Riparare il Mortaio Meccanico:** Se il gruppo è in possesso dell'Ingranaggio Arrugginito, un qualsiasi Topo può utilizzarlo per riparare il Mortaio Meccanico.

Spendendo un'Azione, un Topo che si trovi nella stessa casella del Mortaio Meccanico o in una adiacente ad essa può lanciare 5 Dadi Azione per cercare di ottenere 3 simboli  $\nabla$ . Se ci riesce, il Mortaio Meccanico è stato riparato e può essere utilizzato per lanciare la Pozione AntiGolem. Se non ci riesce, aggiungete un Formaggio alla Ruota del Formaggio.

Nez può rilanciare una volta qualsiasi Dado Azione che non mostri il simbolo  $\nabla$  quando spende una Azione per riparare il Mortaio Meccanico.

**7 Regola Speciale - Sconfiggere il Golem di Cacio:** Il Golem di Cacio non può essere sconfitto normalmente. Per sconfiggerlo, i Topi devono soddisfare le seguenti condizioni:

1. Un Topo deve effettuare con successo un attacco che sconfiggerebbe il Golem di Cacio utilizzando il Mortaio Meccanico.
2. Il gruppo deve essere in possesso della Pozione AntiGolem.

Se i Topi soddisfano tutte queste condizioni, riportano la vittoria. Leggete il Frammento di Leggenda seguente:

*In un primo momento sembrò non accadere nulla e continuò ad avanzare minaccioso, ma dopo qualche istante si fermò; l'incantesimo stava facendo effetto, dissipando la magia che lo animava.*

*Il Golem iniziò a tremare, mentre il formaggio che lo componeva iniziava a sciogliersi in rivoli di cacio fuso. Mentre gorgogliava e gemeva, si avvicinarono a lui delle piccole lumache di gorgonzola che iniziarono a girargli intorno, emettendo suoni striduli e disperati. Il colosso andava squagliandosi, mentre le sue piccole amiche si stringevano attorno a lui in un disperato*

quanto inutile tentativo d'aiuto. Il Golem le guardava con occhi impotenti. Fu allora che Lily si staccò dal gruppo e gli si avvicinò; estrasse dalla sacca un grosso pezzo di formaggio stagionato e glielo porse. "Lily, no!", disse Filch.

Il Golem la fissò incuriosita, poi lo mangiò in un sol boccone. Improvvisamente smise di sciogliersi e le grida delle lumache raddoppiarono d'intensità.

Il gesto di Lily sembrava averlo salvato e quando si voltò ad osservare il gruppo vide che Tilda si era già mossa, seguita da Collin e Maginos.

"Oh, non farete sul serio, vero? Dopo tutto quello che abbiamo passato per sconfiggerlo, adesso volete aiutarlo?" sospirò Filch incredulo.

Ma nessuno sembrava badarlo ed anche Filch, malvolentieri, si avvicinò cautamente.

I topi diedero tutto il formaggio in loro possesso al Golem, che ben presto si riprese, ritornando alla sua forma originaria. Ora se ne stava lì immobile dinnanzi al gruppo, con le sue amiche che correvano felici per il cortile fin su per i muri in preda ad una gioia irrefrenabile. Sul suo volto si disegnò una specie di sorriso e i topi seppero che si erano appena guadagnati un nuovo amico.

"Che cosa ti è saltato in mente?" chiese Filch a Lily.

"Quando l'ho visto lì, a terra, ho provato una grande pena ed una profonda tristezza. Dopotutto eravamo stati noi a richiamarlo qui. Doveva sentirsi tremendamente solo, smarrito, forse addirittura impaurito!" rispose lei avvicinandosi a Filch.

"Quello che mi chiedo è come sia stato possibile salvarlo con un semplice pezzo di formaggio" domandò Collin. "La magia non era stata dissolta? Che cosa lo tiene in vita adesso?"

Entrambi si voltarono, attirati dalle grida di protesta di Filch: Lily gli si era gettata al collo in un impeto di felicità e lui stava cercando inutilmente di divincolarsi dalla sua stretta.

"L'amore" rispose Nez mentre osservava divertito la scena. "Conosci forse una magia più potente?"

8

#### Ricerca Speciale:

Funghetti (Nota: questo Oggetto potenzia l'attacco di un Topo per un singolo attacco).



9

#### Evocazione Speciale:

6 Blatte di Gruviera.

## La Storia Continua...

### Leggete ad alta voce:

Mentre attraversavano il cortile, il Principe Collin e gli altri suoi compagni si trovarono dinnanzi ad una strana scena.

Un topo con una tunica verde e dalle grandi orecchie stava abbracciando la vecchia quercia, mentre una topolina lo osservava pensierosa.

Tra i rami degli alberi, gli abitanti di Borgoquercia fissavano i due stranieri con occhi curiosi.

Senza por tempo in mezzo i nostri eroi si avvicinarono alle due figure, giusto in tempo per sentire cosa stava dicendo il topo più anziano.

"La vigoranza affettiva di ritorno è estremamente bassevole" disse pensieroso il topo, rivolto alla sua amica.

"Questa pianta sta in sofferimento e se non facciamo qualcosa l'aspetta una sicura peggioranza!"

La topolina al suo fianco stava prendendo appunti su di un grosso foglio di pergamena, ma prima che potesse rispondere gli eroi di Borgoquercia avevano già accerchiato i due, armi in pugno.

"Che diavolo state facendo alla nostra quercia!" tuonò Nez.

"Già, che cosa state combinando voi due!" rincarò Collin.

Il topo si sistemò gli occhiali sul muso e, per nulla intimorito, esordì: "Oh, perdincimerendella, sono spiacevolizzato di avervi dato preoccupanza, non era assolutamente in mio volere, no no! Siamo venuti qui in aiutanza alla popolazione di questo regno e nel girovaganzolamento ci siamo imbattuti in questa quercia. La sua salutezza sembra in grave pericolanza e ci stavamo chiedendo il motivo di ciò!" disse indicando prima la quercia e poi la sua assistente.

"Santi numi!" esclamò Lily. "Dove ho già sentito quello strano modo di parlare? Ed io che credevo che quel vecchio venditore ambulante fosse un tipo un po' bislacco! Forse tutti gli stranieri parlano in quel buffo modo!". "Beh se quello è bislacco, questo lo è ancora di più! Hai visto i suoi occhiali? Non hanno le lenti. Sono finti!" bisbigliò Filch indicando la grossa montatura vuota appoggiata sul muso del loro interlocutore.

"Scusate la nostra irruenza, abbiamo travisato le vostre intenzioni" disse Maginos, facendo segno agli altri di abbassare le loro armi. "Purtroppo abbiamo avuto qualche problema ultimamente e Borgoquercia ne ha sofferto le conseguenze. Siamo molto cauti con gli stranieri".

"Così questa è Borgoquercia! Certo che ne dovete aver passate delle belle ultimamente!" esclamò la piccola topolina.

"Uhm, sembra che almeno lei sia normale!" disse Filch tra i denti.

*“L'ispessimento superficiale della corteccia, unito al livello diramativo delle radici, ci aveva in un primo tempo indotto a ritenere che...”.*

*“Come non detto” concluse Filch che già non stava più badando alle divagazioni tecnico-scientifiche dell'assistente.*

*“Siete... venuti ad aiutare la popolazione di questo regno?” chiese Tilda con tono interrogativo.*

*“Oh sì, mia signora, ma prima lasciate che mi presenti: io sono Talia, assistente del Gran Maestro Dalion”.*

*“Sì sì, io in persona, perdincimerendella!” si affrettò a puntualizzare il vecchio topo.*

*“Il Signore di Nextor ha ricevuto una richiesta d'aiuto da parte del Principe Collin” continuò Talia “ed egli ha inviato i suoi migliori uomini in suo soccorso. E dato che nella sua missiva parlava di... problemi con alcuni topi, ha pensato di mandare anche noi in quanto... esperti del settore”.*

*“E dove sono gli uomini di Nextor?” chiese eccitato Collin guardandosi intorno come se dovessero sbucare da un momento all'altro.*

*“Oh, loro arriveranno solo tra alcuni giorni. Noi siamo arrivati prima perché ci ha dato un passaggio un amico” disse Talia, ma prima che potesse continuare Filch si gettò a terra tremante riparandosi sotto ad una grossa foglia.*

*“Scappate, scappate presto! Nascondetevi!” urlò mentre una grossa ombra scendeva in picchiata sul gruppo di topi, posandosi accanto a loro.*

*Era il Vecchio Corvo, che avevano mandato tempo prima a Nextor con un'importante missiva.*

*“Per mille ingranaggi arrugginiti, guarda chi si vede!” sbottò Nez.*

*“Grazie per i tuoi servizi!” si affrettò a dire Collin e l'uccello chinò il capo in risposta al suo saluto.*

*“Si beh, grazie tante!” lo apostrofò Filch mentre si rialzava in piedi visibilmente infastidito. “Se volevi farci prendere un colpo ci sei riuscito. Non sarai ancora arrabbiato per quello scherzetto con Brodie?”.*

*Il Vecchio Corvo non lo badò, troppo intento a farsi coccolare da Tilda e Lily che stavano accarezzando le scure piume del volatile.*

*Nel frattempo anche Linera si era unita al variegato gruppo ai piedi dell'albero e ben presto la voce dell'arrivo dei due esperti di Nextor si sparse per tutta Borgoquercia.*

*Forse loro erano in grado di curare le ferite dell'albero. La fiamma della speranza si era riaccesa e Linera stava già dando disposizioni affinché venissero preparati gli*

*alloggi per i nuovi ospiti, quando Maginos guardandosi in giro chiese: “Dov'è Nerè? Ora più che mai abbiamo bisogno della sua esperienza e delle sue conoscenze!”.*

*“Credevo fosse con voi. Vedendovi tardare è venuta a cercarvi al castello, non l'avete incontrata?” rispose Linera. Fu allora che udirono un grido lontano provenire dalle rovine del castello.*

*“Uhm” disse sommessamente Filch scuotendo la testa “temo che questa non sia stata la nostra ultima visita al castello”.*





## Capitolo Perduto II:

# Fantasma dal Passato

Leggete ad alta voce:

**D**avanti al buco che conduceva all'interno del castello, i topi stavano animatamente discutendo, mettendo a punto il loro piano. “...e tu invece rimarrai qui di guardia. La sicurezza di Borgoquercia è nelle tue mani!” disse Collin rivolto al Golem di Cacio che accennò un sorriso. “Ah quand'è così mi sento sicuramente più sollevato!” puntualizzò Filch scuotendo la testa. “Ora posso entrare nel castello per farmi uccidere da chissà quale nuova minaccia col cuore più sereno. Eh sì!”.

“Oh, smettila di lamentarti e comportati da uomo, Filch!” lo riprese Tilda. “Al momento mi risulta oggettivamente difficile” rispose lui agitando platealmente le sue piccole mani pelose. “Io dico di mandare avanti Coso ed aspettare di...”.

“Si chiama Fily!” lo corresse Lily indispettita. “Bellissimo nome, ma non cambia il piano. Mandiamo avanti lui e vediamo che succede”.

“Apprezzo il tuo interessamento alla nostra incolumità, Filch, ma credo che sia necessario un piano d'azione più sottile” intervenne Maginos.

“Già. Credo che il nostro amico manchi della necessaria discrezione. Una qualità che a te non manca di certo” sghignò sarcastico Nez.

“E' deciso! Entreremo di soppiatto nel castello e ritroveremo Nerè, ovunque essa sia. Non c'è più nessuno là dentro, ma è meglio non correre rischi quindi lasceremo Fily qui di guardia” concluse Collin addentrandosi nel foro.

“Ho i miei dubbi che il castello sia disabitato” borbottò Filch seguendo malvolentieri il gruppo e sparendo nell'oscurità.

Accanto alla grossa quercia, due topi avevano osservato la scena immobili e pensierosi.

Dalton si sistemò i grossi occhiali sul muso.

“Perdincimerendella, allora quello sarebbe il principe Collin? Avevo immaginanza in una maggiore altosità ed una minore pelosanza!”.

“Già”, rispose Linera. “E' un grande principe ed un giorno sarà un grande re!”.



I topi si muovevano furtivi nell'oscurità guidati da Collin, seguito subito dopo da Nez. “Fily?” chiese Filch incuriosito. “Mi sembrava un nome carino” rispose Lily arrossendo leggermente sotto la folta pelliccia. La voce di Nez li interruppe bruscamente. “Aspettate! Mi sembra di aver visto qualcosa muoversi laggiù!”. Il gruppo si fermò, scrutando nervosamente le tenebre. “Ratti!” sussurrò Tilda indicando alcune sagome che si stavano muovendo al limitare del loro campo visivo. “Non sono ratti comuni. Non a giudicare dallo strano bagliore che alberga nei loro occhi!” constatò Maginos. Quasi in risposta alla sua affermazione, i ratti si voltarono verso il gruppo: una strana luce emanava dai loro occhi mentre si avvicinavano minacciosi.

## Obiettivi del Capitolo

Ritrovare Nerè e fare ritorno a Borgoquercia.

### Vittoria

I Topi devono scoprire cosa è successo a Nerè e fare ritorno a Borgoquercia.

### Sconfitta

Se il segnalino Clessidra raggiunge il segnalino Fine sul Segnalibro prima che i Topi abbiano fatto ritorno a Borgoquercia, se tutti i Topi vengono catturati allo stesso tempo o se Nerè viene catturata, i Topi vengono sconfitti.

# Preparazione del Capitolo

## Fine del Capitolo

Collocate il segnalino Fine a Pagina 6 del Segnalibro.

## Preparazione del Gruppo

Scegliete i 4 Topi che prenderanno parte al Capitolo. Nerè non può fare parte del gruppo.

## Preparazione del Mazzo Incontri

Gli Incontri non vengono utilizzati in questo Capitolo.

## Preparazione delle Stanze

Collocate questi 6 Tabelloni come raffigurato: l'Ingresso delle Gallerie, la Cucina, il Laboratorio dell'Alchimista, le Gallerie Reali, la Sala da Pranzo, la Camera della Regina. Collocate i 4 Topi sulla casella di Partenza, come raffigurato qui sotto. Collocate normalmente 2 Ratti nell'Ingresso delle Gallerie (vedere *Collocare i Servitori sul Tabellone* a pagina 14 del Regolamento).



Questa icona indica la casella di Partenza.

# L'Entrata delle Gallerie



**1** Preparazione Speciale: Piazzate i segnalini Trappola per Topi nelle apposite caselle.

**2** Ricerca Speciale: Colpo di Coda.

**3** Evocazione Speciale: 2 Ratti Stregati.

**4** Frammenti di Leggenda: Quando non vi sono più Servitori nella stanza, leggete ad alta voce il brano seguente:

*“Da dove saranno arrivati questi? Sembravano in preda a qualche strano tipo di stregoneria!” sbuffò Nez, mentre atterrava l'ultimo ratto con un colpo del suo pesante martello.*

*“Ve l'avevo detto io che c'era qualcuno nel castello, ma non avete voluto credermi! E quello strano bagliore io l'ho già visto quando eravamo giù, nella forgia!” sbottò Filch.*

*“Allora è là che andremo!” esclamò Collin mentre si addentrava tra i bui corridoi del castello. “Dobbiamo scoprire cosa sta succedendo!”*

**5** Frammenti di Leggenda: Quando i Topi ottengono il Mortaio Meccanico, leggete ad alta voce il brano seguente:



## Le Gallerie della Cucina



**1 Frammenti di Leggenda:** Quando i Topi Esplorano le Gallerie della Cucina, leggete ad alta voce il brano seguente:

*“Qualsiasi cosa fosse, quel bagliore sembrava... possederli” disse Maginos pensieroso.*

*“Un incantesimo?” chiese Tilda.*

*“Uff, prima Vanestra, poi Glorm e adesso questo. C'è qualche mago che non sia pazzo o folle?” domandò Filch. Lily gli lanciò un'occhiataccia e lui si affrettò a puntualizzare “Esclusi i presenti ovviamente”.*

*“C'è qualcosa di oscuro, di... malvagio all'opera. E se è così, Nerè è in grave pericolo” mormorò Collin mentre sguainava lentamente la spada.*

*Nez gli si fece subito accanto. “Allora liberiamoci in fretta di questi scocciatori e andiamo a salvarla”, disse facendo roteare il suo martello.*

**2 Preparazione Speciale:**  
Piazzate i segnalini Trappola per Topi nelle apposite caselle e collocate 6 Blatte.

**3 Ricerca Speciale:**  
Determinazione.

**4 Evocazione Speciale:**  
2 Ratti Stregati.



## La Cucina



**1 Frammenti di Leggenda:** Quando i Topi Esplorano la Cucina, leggete ad alta voce il brano seguente:

*I topi entrarono nella cucina e subito notarono degli strani movimenti sul tavolo.*

*“Sembra che ci stessero aspettando” disse Collin.*

*“Già e non solo loro. Siamo circondati” constatò Filch mentre dalle ombre sbucavano altri topi. Il bagliore innaturale nei loro occhi li rendeva ancora più inquietanti e minacciosi.*

*“Se credono di poterci fermare si sbagliano di grosso!” disse Nez. “Arriveremo alla forgia, che a loro piaccia o no” e così dicendo si scagliò contro i ratti.*

*“Uhm, chi è che propendeva per l'approccio sottile?” domandò retorico Filch.*

**2 Preparazione Speciale:**  
Collocate 2 Ratti Guerrieri Stregati e 2 Ratti Stregati.

**3 Regola Speciale - Lanciare il Formaggio:**  
Se i Topi hanno con loro la carta Oggetto del Gruppo Forchetta, possono utilizzarla per attaccare i Servitori. Un Topo può spendere 1 Formaggio e usare la propria Azione Combattere per lanciare quel pezzo di Formaggio. Lanciate un Dado Azione. Se ottenete ✨ atterrate il Servitore ed assegnategli 1 Ferita. Durante il suo turno rialzate la miniatura di quel Servitore, poi egli salta il proprio turno.

**4 Ricerca Speciale:**  
Forchetta (Nota: i Topi possono utilizzare la Forchetta come rattapulta).



5

**Evocazione Speciale - Un Aiuto Inaspettato:**

Un miagolio sinistro riempie i corridoi del castello. Scegliete una casella contenente uno o più Servitori. Atterrate tutti i Servitori in quella casella. Ognuno di essi subisce un attacco corpo a corpo con 3 Dadi Azione. Ogni Servitore si difende separatamente. Se ottenete  non aggiungete nessun Formaggio alla Ruota del Formaggio. Aggiungete il segnalino Zampa al Forziere del Gruppo. Muovete avanti di 1 Pagina il segnalino Fine sul Segnalibro.

Poi, leggete ad alta voce il brano seguente:

*“Capisco che i gatti abbiano sette vite, ma qui si sta decisamente esagerando!”* inorridì Filch sentendo lo strano miagolio.

*“E' impossibile! Assolutamente impossibile!”* gemette Lily. *“Eppure è così”* disse Tilda. *“non vi è alcun dubbio. Brodie è tornato!”*

*Nez stava per controbattere qualcosa, ma la voce gli morì in gola quando vide il grosso muso di Brodie fare capolino da un muro. Il suo corpo emanava lo stesso bagliore che già avevano visto negli occhi dei loro nemici ed il suo aspetto ora era molto diverso. Non era più il vecchio gatto spelacchiato che avevano imparato a temere durante i giorni in cui avevano combattuto Vanestra, né uno scheletrico burattino assoggettato ai voleri di Glorm. Davanti a loro si ergeva adesso un giovane gatto dall'aria sorniona: la cicatrice sull'occhio era sparita ed il suo sguardo si posò sui ratti che li avevano accerchiati. Con un agile balzo fu sopra di loro, gettando il panico tra i nemici. Poi, volse un'ultima occhiata a Collin ed ai suoi compagni e sparì.*

*“Ditemi che sto sognando!”* esclamò Nez esterefatto. *“Sei più sveglio che mai, Nez”* lo rassicurò Maginos. *“Allora ditemi che avete visto anche voi il fantasma di Brodie e che non sono pazzo!”* continuò.

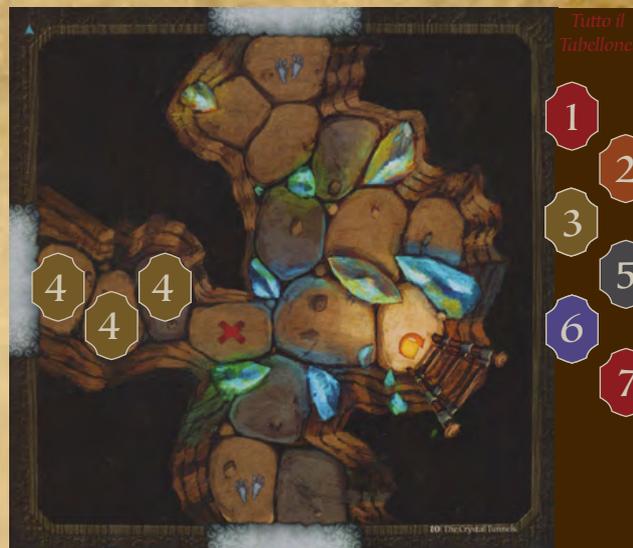
*“Forse un po' strambo, ma sicuramente non sei pazzo. Qualunque cosa fosse l'abbiamo vista tutti”* disse Filch *“e ci ha dato un grosso vantaggio. Cerchiamo di non sprecarlo!”* e così dicendo si lanciò all'attacco.

6

**Regola Speciale - Brodie Miagola:**

In qualsiasi momento, un Topo può scartare il segnalino Zampa dal Forziere del Gruppo per ottenere l'aiuto di Brodie. Un sinistro miagolio si spande per tutto il castello, terrorizzando i Servitori. Girate tutte le carte Iniziativa dei Servitori dal lato coperto. La prossima volta che uno di questi Servitori dovrebbe effettuare un Turno, rigirate semplicemente la carta Iniziativa. I Servitori associati a quella carta Iniziativa non eseguono nessuna Azione.

## Le Gallerie di Cristallo



1

**Frammenti di Leggenda:** Quando i Topi Esplorano le Gallerie di Cristallo, leggete ad alta voce il brano seguente:

*“Non riesco a capire cosa stia succedendo qui dentro!”* tuonò Nez. *“D'un tratto sembra che tutti si siano dati appuntamento al castello! Dopo l'incendio non era rimasto più nessuno, ma adesso tutto il maniero pullula di blatte e di ratti. E nessuno di loro nutre buone intenzioni nei nostri confronti”.*

*“Forse qualcuno li ha richiamati qui. In tal caso saprà anche dirci dove si trova Nerè in questo momento. Dobbiamo solo scovarlo”* concluse Collin. *“Per il momento qualcuno ha scovato noi”* disse Lily incoccando una freccia. *“Blatte! Ancora!”* sospirò Tilda scoraggiata. *“Non ce ne libereremo mai!”.*

2

**Preparazione Speciale:**

Piazzate i segnalini Trappola per Topi nelle apposite caselle e collocate 6 Blatte.

3

**Regola Speciale - Riflessi Sinistri:**

I Servitori adiacenti ad un cristallo lanciano un Dado Azione in più in attacco.

4

**Regola Speciale - Pioggia di Pietre:**

Alcune rocce cadono dal soffitto. Alla fine del primo Round, posizionate sulla casella di Entrata un segnalino Ferita Avvelenata e spostate tutte le miniature al suo interno nella casella adiacente. Nessuna miniatura può più entrare in quella casella fino a che vi sono Servitori sul Tabellone. Alla fine di ogni Round la frana si espande; ripetete lo stesso procedimento fino a che non sono state rese inagibili le prime tre caselle, poi la frana si ferma.

Se dovete spostare una miniatura a causa della frana e la casella di arrivo è già piena, quella miniatura subisce 1 Ferita. Poi, collocate la miniatura all'interno della casella di arrivo e spostate una delle altre miniature ivi contenute in una casella adiacente.

**5 Ricerca Speciale:**  
Elmo Ditale.

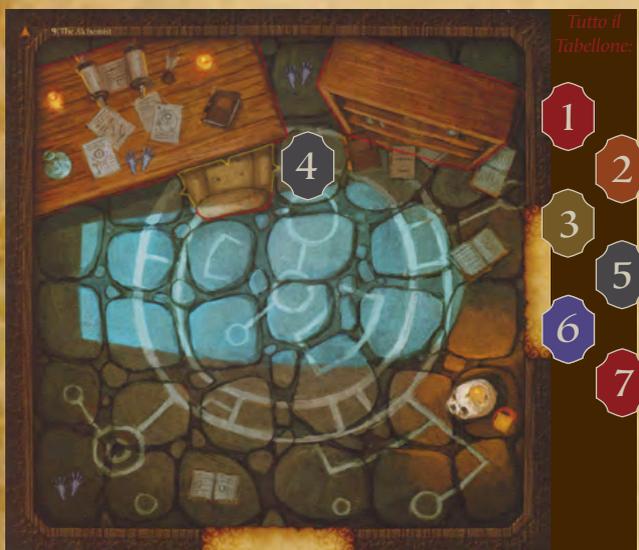


**6 Evocazione Speciale:**  
2 Ratti Stregati.

**7 Frammenti di Leggenda:** Quando non vi sono più Servitori nella stanza, leggete ad alta voce il brano seguente:

*“Bell'affare, quella frana stava quasi per investirci!” sbuffò Filch. “C'è mancato poco, ma dubito fosse una vera frana. Ho visto degli strani movimenti nell'ombra poco prima che iniziasse quella pioggia di pietre. Probabilmente si trattava di un tranello per spingerci verso quella trappola per topi” disse Maginos pensieroso. “Fortunatamente quei massi non hanno sbarrato la via d'accesso o saremmo rimasti bloccati qui dentro!” esclamò Lily. “Allora sarà meglio sbrigarsi ad uscire da qui, prima che tornino a finire il lavoro!” concluse Collin risoluto.*

## Il Laboratorio dell'Alchimista



Tutto il Tabellone:

**1 Frammenti di Leggenda:** Quando i Topi Esplorano il Laboratorio dell'Alchimista, leggete ad alta voce il brano seguente:

*Il laboratorio di Maginos non era affatto cambiato dalla loro ultima visita. Tutto era immerso nel silenzio e nella penombra si poteva ancora scorgere il vecchio sacco su cui Filch era rovinosamente caduto,*

*sporgendosi dal tavolo. Il suo sguardo vi si posò per un attimo per poi spostarsi altrove, imbarazzato. “Nessuna traccia di Nerè. Qualsiasi strada abbia fatto, non è passata di qui” sospirò Tilda sconsolata. “Ma siamo sulla buona strada a giudicare dalla calorosa accoglienza che ci stanno riservando. Ci stanno osservando, nascosti nel buio” sussurrò Collin. Dopo alcuni istanti, alcuni ratti si fecero avanti uscendo dal loro nascondiglio; il loro pelo era arruffato e scosso da ondate di luce che si diramavano in ogni direzione. “Sembra che il loro corpo sia imbevuto di una strana energia” constatò Maginos “sarà meglio starne alla larga!”. “Condivido la tua opinione” rispose Filch mentre si spostava cautamente di lato, “ma non credo siano del tuo stesso avviso.” I ratti in preda ad una furia incontrollabile stavano già caricando il gruppo.*

**2 Preparazione Speciale:**  
Collocate 2 Ratti Infuriati e 1 Ratto Guerriero Stregato.

**3 Regola Speciale - Ratti Infuriati:**  
I Ratti Infuriati sono Ratti che le energie mistiche hanno reso estremamente forti. Quando un Ratto Infuriato attacca ed ottiene almeno un simbolo ✨, se il Topo che si difende subisce 1 Ferita, deve anche posizionare un segnalino Formaggio su di una carta Arma, Armatura o Accessorio equipaggiata. Se non vuole o non è in grado di farlo, la carta viene girata dal lato coperto e non può più essere utilizzata fino alla fine del Capitolo. Su di una carta possono essere collocati fino ad un massimo di due segnalini Formaggio. Nel caso in cui fosse necessario collocarne un terzo, girate invece la carta dal lato coperto e scartate tutti i segnalini Formaggio presenti sulla carta.

**4 Ricerca Speciale:**  
1 qualsiasi carta Pergamena (Nota: le Pergamene permettono ai Topi di eseguire molte diverse magie monouso).



**5 Ricerca Speciale:**  
Amici Grilli o Accampamento.



**6 Evocazione Speciale:**  
Collocate un Millepiedi Furioso nella casella di Entrata dei Servitori più in basso a sinistra.

**7 Frammenti di Leggenda:** Quando non vi sono più Servitori nella stanza, leggete ad alta voce il brano seguente:

*“Dannazione! Quei rattacci sembravano indemoniati!”*

disse Lily mentre riaggiustava il proprio arco. “Queste toppe non dureranno a lungo!” scosse la testa Collin perplesso, chiudendo la breccia nella sua armatura con un grosso pezzo di cacio. “Purtroppo non possiamo fare di meglio, non senza gli attrezzi adatti” sentenziò Nez. “Lasciami indovinare: per riparare le nostre armi immagino dovremo recarci alla forgia, giusto?” chiese retorico Filch. “Temo proprio di sì” confermò Nez. “Se non altro là avremo risposta a tutte le nostre domande!”.

## La Camera della Regina



**1 Frammenti di Leggenda:** Quando i Topi Esplorano la Camera della Regina, leggete ad alta voce il brano seguente:

“Questa stanza mi mette sempre i brividi” mormorò Lily. “Già, nonostante sia tutto bruciato durante il rogo del castello, qui permane ancora un'aura di malvagità che nemmeno le fiamme sono riuscite a dissipare” confermò Maginos. “E' come se lo spirito di Vanestra dimorasse ancora tra queste mura”.

“Beh, se a Vanestra piacciono i luoghi bui e polverosi, faccia pure; per quel che mi riguarda può tenersi il castello e quel poco che ormai contiene. A me basta uscire da qui il prima possibile!” sentenziò Filch. “Allora muoviamoci, la forgia è vicina!” concluse Nez. Collin esitò per un attimo, fermandosi ad osservare quella che un tempo era stata la camera della sua amata madre ed incrociò lo sguardo di Tilda che in quel momento lo stava osservando. “Andiamo!” disse lui, asciugandosi una furtiva lacrima. “Poniamo fine a questa follia!”.

**2 Preparazione Speciale:**  
Collocate 2 Ratti Infuriati e 2 Ratti Guerrieri Stregati.

**3 Regola Speciale - Far Suonare l'Orologio:**  
Un Topo che si trovi sull'Orologio può spendere un'Azione Combattere per farlo suonare. Se lo fa, lanciate un Dado Azione per ogni Servitore nella stanza: con un risultato ✨ il Servitore è Stordito. L'Orologio può essere suonato una sola volta.

**3 Frammenti di Leggenda:** Quando i Topi fanno suonare l'orologio, leggete ad alta voce il brano seguente:

“Ho un'idea!” esclamò Nez lanciandosi verso il vecchio orologio a pendolo e intrufolandosi al suo interno, sparendo alla vista dei suoi compagni. “Ottima idea! Nascondiamoci anche noi, magari quei ratti fastidiosi si stancheranno di cercarci e se ne andranno via!” ridacchiò Filch scuotendo la testa. Dopo pochi istanti, Nez fece capolino dal quadrante dell'orologio: due enormi pezzi di formaggio spuntavano dalle sue orecchie. Filch, vedendolo, scoppiò a ridere. “Tappatevi le orecchie!” intimò ai suoi compagni che lo stavano fissando con un misto di stupore ed incredulità, poi scomparve di nuovo all'interno dell'orologio. Il martello di Nez colpì con maestosa potenza ed il tremendo suono scosse la stanza, dilagando per tutto il castello. I ratti, impreparati, caddero a terra storditi. “E' il momento!” gridò Collin. “Attacchiamoli ora, prima che si riprendano!”.

**4 Regola Speciale - Ratti Infuriati:**  
I Ratti Infuriati sono Ratti che le energie mistiche hanno reso estremamente forti. Quando un Ratto Infuriato attacca ed ottiene almeno un simbolo ✨, se il Topo che si difende subisce 1 Ferita, deve anche posizionare un segnalino Formaggio su di una carta Arma, Armatura o Accessorio equipaggiata. Se non vuole o non è in grado di farlo, la carta viene girata dal lato coperto e non può più essere utilizzata fino alla fine del Capitolo. Su di una carta possono essere collocati fino ad un massimo di due segnalini Formaggio. Nel caso in cui fosse necessario collocarne un terzo, girate invece la carta dal lato coperto e scartate tutti i segnalini Formaggio presenti sulla carta.

**5 Ricerca Speciale:**  
Fucile Meccanico.



**6 Evocazione Speciale - Vecchi Amici:**  
Collocate un Millepiedi nella casella di Entrata dei Servitori più in basso a sinistra. Poi, effettuate tre attacchi a distanza contro i Servitori lanciando ogni volta tre Dadi Azione. Potete suddividere tali attacchi come preferite. Se ottenete 🐜 non aggiungete nessun Formaggio alla Ruota del Formaggio. Muovete avanti di 1 Pagina il segnalino Fine sul Segnalibro.

Poi, leggete ad alta voce il brano seguente:  
 Dapprima sembrò solo un riflesso indistinto, poi assunse la forma di un topo giovane e fiero. L'immagine uscì dallo specchio e prima che Collin e gli altri potessero muovere un dito scaricò una raffica di proiettili contro i loro assalitori. Il nuovo arrivato sorrise al gruppo, poi svanì nel nulla. "Per mille brugole! Chi diavolo era quello?" chiese Nez meravigliato. "Vurst... quello era Vurst" mormorò Maginos. "Vorrai scherzare!" replicò Filch. "Quello non gli assomigliava per niente". "Quello era Vurst da giovane" confermò Collin "prima che perdesse un occhio in una delle tante guerre al servizio di mio padre. E' stato molto tempo fa. O meglio, sarebbe stato Vurst da giovane, se Vurst fosse stato un topo".  
 "Qui le cose si complicano" disse Tilda tra sé e sé.

## La Forgia



**1 Frammenti di Leggenda:** Quando i Topi Esplorano la Forgia, leggete ad alta voce il brano seguente:

"Dannazione, il castello sta cadendo a pezzi!" mugugnò Nez di fronte a tanta desolazione. Parte del soffitto era crollato e macerie e detriti si erano ammassati lungo la parete alla loro sinistra. "Credo che i nostri problemi siano ben altri" lo interruppe Filch. "Guardate!". All'interno della forgia una luce pallida e malsana pulsava ad intervalli regolari. "Qualsiasi cosa sia, è sicuramente quella la fonte dei nostri guai!" mormorò preoccupato Maginos. "Beh, sembra che non sia l'unica cosa di cui dobbiamo preoccuparci in questo momento" squittì nervosamente Lily. Dagli angoli bui della forgia, occhi luminosi li stavano osservando con malvagità. "Maginos, qualsiasi cosa tu voglia fare, falla alla svelta. Noi

li terremo impegnati" disse Tilda con decisione. "Già. Se sapessi cosa fare!" sospirò lui.

**2 Preparazione Speciale:**  
 Collocate 3 Ratti Stregati.

**3 Regola Speciale - Riparare le Armi:**  
 Un Topo può spendere un'Azione Combattere per riparare gli oggetti e le armi danneggiate in suo possesso. Se lo fa, lanciate un Dado Azione per determinare il numero di oggetti riparati. Se una carta è coperta (Inservibile) potete girarla dal lato scoperto. Se una carta ha uno o più segnalini Formaggio (Danneggiata), prendete un segnalino Formaggio e mettetelo nella sacca di quel Topo, poi scartate gli eventuali segnalini Formaggio rimasti.

**4 Regola Speciale - Liberare l'Uscita:**  
 Posizionate su ognuna delle caselle indicate un segnalino Ferita pescato casualmente. Se il segnalino mostra il lato Ferita Avvelenata, quella casella è libera da detriti. Se invece mostra il lato Ferita, quella casella risulta intransitabile. Un Topo adiacente ad una o più caselle contenenti un segnalino Ferita, può spendere un'Azione Combattere per cercare di rimuovere i detriti. Lanciate un numero di Dadi Azione pari al suo Valore di Combattimento: per ogni simbolo ✨ ottenuto, girate un segnalino Ferita in una casella a voi adiacente dal lato Ferita Avvelenata. Quando tutti i segnalini Ferita sono stati girati, rimuoveteli ed aggiungete il segnalino del Tubo Incatenato sulla casella raffigurante le catene. Dopodiché aggiungete la carta Iniziativa di Nerè in fondo alla Colonna dell'Iniziativa.

**4 Frammenti di Leggenda:** Quando i Topi liberano l'uscita, leggete ad alta voce il brano seguente:

"Uhm, questo vecchio tubo è alquanto malmesso, ma dovrebbe reggere il nostro peso. Potremmo usarlo come un rudimentale scivolo e filarcela da qui" constatò Nez. "Io direi di fare andare Nez per ultimo!" propose Filch. "Per... ehm... sicurezza!".  
 "Ma non abbiamo ancora trovato Nerè!" replicò con fermezza Lily. Come in risposta alla sua affermazione, improvvisamente la luce all'interno della forgia aumentò d'intensità fino a diventare un enorme fuoco che illuminò l'intera stanza, lasciando tutti stupefatti. "Nerè!" esclamò Lily lanciando un grido di entusiasmo e mettendosi a correre verso la forgia. Nerè, maestosa e fiera, era apparsa tra le fiamme: il suo volto era freddo ed altero e Maginos vedendola sussultò. "Lily! No!" gridò e la giovane arciera si fermò all'istante, incrociando lo sguardo con quello del

vecchio mago in attesa di spiegazioni. Maginos indicò l'ombra di Nerè. "Lei non è la nostra amica!". I topi inorridirono vedendo che la sua ombra non sembrava quella di un topo, ma era molto più grande. Era quella di un umano! Poi lei parlò.

"Maginos, sei sempre stato un fastidio per me, sia da umano che da topo!".

"Vanestra!" gridarono all'unisono.

Un perfido sorriso si disegnò sulla sua bocca.

"Credevate forse di esservi liberati di me, poveri sciocchi?" gongolò, leggendo la disperazione nei loro occhi. "Ammetto che un po' ci avevo sperato" sussurrò Filch in preda allo sconforto.

"Ti abbiamo sconfitta una volta, lo faremo di nuovo!" disse fiero Collin. "Ah, il piccolo principe ha parlato! Piccolo, ingenuo e debole proprio come suo padre!" rispose sprezzante lei. Il giovane topo strinse i pugni in un moto di rabbia.

"E come pensate di farlo senza fare del male alla vostra amica?". Collin rimase ammutolito, incapace di rispondere alle provocazioni di Vanestra.

"Ora basta, vecchia strega. Lascia libera Nerè!" le intimò Tilda agitando minacciosa la sua mazza.

"Siete venuti a liberare la vostra compagna, ma sarò io a liberarmi di voi!" gridò Vanestra e così dicendo alzò una mano al cielo. In lontananza si udì un rumore spaventoso, seguito dall'urlo di disappunto di Fily. Poi, alzò l'altra mano e l'ingresso della forgia fu invaso da centinaia di rovi. "Nessuno può più entrare o uscire dal castello né da questa stanza. Ora se non vi dispiace, ho un esercito da reclutare. Ma non vi preoccupate, i miei servitori si prenderanno cura di voi. Addio!" e così dicendo Vanestra scomparve nel fuoco da cui era emersa.

Da questo momento la Camera della Regina non è più accessibile. Ignorate la Casella di Rotazione.

### 5 Regola Speciale - Fuggire dalla Forgia:

Una volta che il segnalino del Tubo Incatenato è stato posizionato, un Topo sopra di esso può Esplorare le Gallerie della Sala da Pranzo anche se vi sono ancora Servitori nella Forgia. La Forgia e le Gallerie della Sala da Pranzo sono ora collegate per formare un'area contigua. Un Topo che si sposta nelle Gallerie della Sala da Pranzo, non può più fare ritorno nella Forgia. Poiché le Gallerie della Sala da Pranzo si stanno rapidamente riempiendo di rampicanti che rendono difficoltoso il movimento, su tale Tabellone non è possibile utilizzare l'Azione Scatto.

### 6 Regola Speciale - Nerè Attacca:

Durante il proprio turno, Nerè attacca i Topi utilizzando l'incantesimo Rampicanti Strangolanti.

Ogni Topo nella Forgia lancia un Dado Azione: con un risultato ✨ quel Topo subisce 1 Ferita. Poi lanciate un Dado Azione e mettete un segnalino Ferita su ogni casella corrispondente nel Tabellone delle Gallerie della Sala da Pranzo. Se in una di quelle caselle è presente un Servitore, egli subisce 1 Ferita. Se è presente un Topo, egli deve lanciare un Dado Azione e se non ottiene un simbolo 🍀 egli subisce 1 Ferita. Spostate eventuali miniature presenti in quella casella in una casella adiacente. Una casella contenente un segnalino Ferita è considerata invalicabile. Se dovete spostare una miniatura e tutte le caselle adiacenti risultano inagibili, rimuovetela dal Tabellone. Se si tratta di un Topo, viene considerato Catturato: rimuovetelo dal Tabellone e muovete il segnalino Clessidra di 1 Pagina verso il segnalino Fine.

### 7 Regola Speciale - Nelle Grinfie della Strega:

Un Topo che viene Catturato quando si trova nella Forgia viene ritirato dal gioco. Mettete da parte la sua miniatura e le sue carte Ricerca (non rimettetele nel Mazzo Ricerca) e collocate sulla sua Scheda un segnalino Intrappolato. Un Topo così catturato non può essere salvato utilizzando la carta Stratagemma Preso Per La Coda. Poi, leggete ad alta voce il brano seguente:

"Collin, no!" gridò Tilda, ma era già troppo tardi. I rampicanti l'avevano completamente ricoperto, imprigionandolo in una gabbia inespugnabile. "Tiriamolo fuori di lì!" gridò Nez strappandone alcuni, ma le radici crescevano con una velocità spaventosa vanificando ogni suo sforzo. "Non possiamo fare nulla per lui, dobbiamo andarcene!" gridò Filch, ma Nez in preda ad una furia cieca non gli stava prestando la minima attenzione. "Coraggio ragazzo, resisti! Resisti!" ripeteva Nez, senza però fare alcun progresso. I verdi tentacoli avevano cominciato ad avviluppare anche lui, quando Filch gli si avvicinò, liberandolo con un paio di fendenti ben assestati. Poi, senza nemmeno dargli il tempo di reagire, lo stratonò via. "Abbiamo ancora la possibilità di salvarlo, ma non se ci lasciamo prendere dal panico e ci facciamo catturare da Vanestra!" lo rimproverò. Nez per un attimo rimase in silenzio, poi riprese il controllo. "Hai ragione" disse abbattuto e lo seguì senza voltarsi indietro.

### 8 Ricerca Speciale: Coltello d'Osso.

### 9 Evocazione Speciale: 3 Ratti Stregati.



## Le Gallerie della Sala da Pranzo



**1 Frammenti di Leggenda:** quando i Topi Esplorano le Gallerie della Sala da Pranzo, leggete ad alta voce il brano seguente:

*“Santi numi! Questa è pura follia!” urlò Tilda mentre correndo a perdifiato evitava un'enorme radice sbucata dal terreno. “E' potente, estremamente potente! E non possiamo nemmeno affrontarla. Corriamo il rischio di ferire Nerè!” ansimò Maginos che faticava a tenere il passo dei suoi compagni. “Una cortesia che non sembra ricambiare. Io dico di suonarglielle di santa ragione; Nerè capirebbe” propose Filch. “Non possiamo, è nostra amica!” protestò Lily. “L'unica cosa che possiamo fare adesso è mettere in guardia gli abitanti di Borgoquercia. Avvertirli del pericolo. Ora che Vanestra è tornata nessuno è più al sicuro”. “Allora scappiamo? Finalmente un piano sensato!” concluse Filch sollevato. “Non è granché, ma è l'unica cosa che possiamo fare al momento” mormorò Nez. “Per il momento...” ringhiò.*

**2 Preparazione Speciale:**  
Collocate 2 Ratti Stregati.

**3 Regola Speciale - La Sala da Pranzo:**  
Da questo momento la Sala da Pranzo non è più accessibile. Ignorate la Casella di Rotazione e posizionate sopra di essa un segnalino Ferita.

**4 Regola Speciale - Nerè Attacca:**  
Durante il proprio turno, Nerè attacca i Topi utilizzando l'incantesimo Rampicanti Strangolanti. Ogni Topo nella Forgia lancia un Dado Azione: con un risultato ✱ quel Topo subisce 1 Ferita. Poi lanciate un Dado Azione e mettete un segnalino

Ferita su ogni casella corrispondente nel Tabellone delle Gallerie della Sala da Pranzo. Se in una di quelle caselle è presente un Servitore, egli subisce 1 Ferita. Se è presente un Topo, egli deve lanciare un Dado Azione e se non ottiene un simbolo ✱ egli subisce 1 Ferita. Spostate eventuali miniature presenti in quella casella in una casella adiacente. Una casella contenente un segnalino Ferita è considerata invalicabile. Se dovete spostare una miniatura e tutte le caselle adiacenti risultano inagibili, rimuovetela dal Tabellone. Se si tratta di un Topo, viene considerato Catturato; rimuovetelo dal Tabellone e muovete il segnalino Clessidra di 1 Pagina verso il segnalino Fine.

**5 Regola Speciale - Nelle Grinfie della Strega:**  
Un Topo che viene Catturato quando si trova nelle Gallerie della Sala da Pranzo viene ritirato dal gioco. Mettete da parte la sua miniatura e le sue carte Ricerca (non rimettetetele nel Mazzo Ricerca) e collocate sulla sua Scheda un segnalino Intrappolato. Un Topo così catturato non può essere salvato utilizzando la carta Ricerca Preso Per La Coda.

Poi, leggete ad alta voce il brano seguente:

*“Più in fretta! Le radici sono sempre più vicine!” Collin incitava i suoi compagni, mentre le forze gli venivano meno; i suoi fendenti si facevano meno precisi e le sue braccia si erano fatte pesanti. Ciononostante non ebbe un attimo di esitazione quando vide che Lily era in grave pericolo. “Lascialo, brutta erbaccia schifosa! Questo è il mio arco!” La piccola arciera stava litigando furiosamente con un'enorme radice, ignara che un'altra le si stava avvicinando alle spalle. Con un balzo Collin troncò di netto la radice e Lily, perso l'equilibrio, cadde rovinosamente a terra. Si rialzò trionfante abbracciando il suo amato arco, solo per vedere che l'altro rampicante si era gettato sul suo compagno avvinghiandolo in una stretta da cui era impossibile sfuggire.*

*“Presto, aiutiamolo!” gridò Nez accorrendo in suo soccorso, ma il piccolo principe, immobilizzato, era già scomparso alla vista. L'arboreo tentacolo si era ritirato su per lo scivolo e Nez crollò in ginocchio disperato. “Troppo lento! Sono stato troppo lento!” mormorò tra sé e sé. “Non è il momento per rammaricarsi” gli sussurrò Tilda, offrendogli la mano. “Dobbiamo avvisare il popolo di Borgoquercia. Lui avrebbe voluto così” disse con voce tremante sforzandosi di sembrare calma.*

*“Già. Torneremo a riprenderlo, è una promessa. Ma ora dobbiamo andare. Non possiamo indugiare oltre!” Le parole di Maginos sembrarono scuotere il vecchio fabbro che carico di rabbia si lanciò verso l'uscita roteando il suo pesante martello e facendo a pezzi tutto quello che incontrava sul proprio cammino.*

**6** Ricerca Speciale:  
Il Bottino del Fabbro o Pozione Scacciabava.



**7** Evocazione Speciale:  
Collocate 4 Blatte Avide nella casella di Entrata dei Servitori più a sinistra.

**4** Ricerca Speciale:  
Granata ad Orologeria.



**5** Evocazione Speciale:  
Ragno.

## Le Gallerie Reali

### La Sala da Pranzo



**1** Frammenti di Leggenda: Quando i Topi Esplorano la Sala da Pranzo, leggete ad alta voce il brano seguente:

“Disgustoso” commentò Tilda. Il tavolo brulicava di insetti che stavano banchettando con degli avanzi di cibo. Filch indicò una mattonella smossa in un punto del pavimento e i topi vi si avvicinarono con circospezione. “Forse se riusciamo a non attrarre la loro attenzione, possiamo evitarli e calarci indisturbati...” ma Nez lo interruppe bruscamente, scuotendo la testa mentre osservava lo stretto passaggio. “Niente da fare! La via è bloccata!” imprecò sommessamente; “Il foro è ostruito, di qui non si passa!”. “Oh beh, qualsiasi piano aveste in mente temo sia saltato” disse Maginos indicando il tavolo. Gli insetti si stavano rapidamente riversando sul pavimento, attirati dai nuovi arrivati. “Allora abbandoniamo le sottigliezze e sbarazziamoci di loro!” esclamò Lily risoluta.

**2** Preparazione Speciale:  
Collocate nell'Area Speciale del Tavolo della Sala da Pranzo 6 Blatte Avide.

**3** Regola Speciale - Le Gallerie della Sala da Pranzo:  
Le Gallerie della Sala da Pranzo non sono accessibili dalla Sala da Pranzo. Ignorate la Casella di Rotazione.



**1** Frammenti di Leggenda: Quando i Topi Esplorano le Gallerie Reali, leggete ad alta voce il brano seguente:

“Correte! Non guardatevi indietro! Quei rampicanti sono dappertutto, se ci raggiungono siamo perduti!”. Nez incitava i propri compagni urlando a squarciagola esortandoli ad avanzare, quando all'improvviso il gruppo si arrestò. “Siamo giunti al capolinea” sbuffò Filch: dinnanzi a loro, le acque di un fiume sotterraneo scorrevano impetuose. “Capolinea o no, non possiamo fermarci adesso!” gridò Tilda cercando di sovrastare il rumore dell'acqua. “Dobbiamo buttarci!” urlò Lily. “Tutto questo non farà certo bene alle mie povere vecchie ossa!” gemette Maginos prima di tuffarsi nel gelido corso d'acqua. I topi lo seguirono uno dopo l'altro. Filch fu l'ultimo a gettarsi. “Non avrei mai pensato che avrei sentito la mancanza della mia vecchia cella” mormorò sconsolato, poi si lanciò e ben presto scomparve trascinato dalla corrente.

**2** Preparazione Speciale:  
Collocate 6 Blatte Avide.

**3** Regola Speciale - La Stanza del Re:  
La Stanza del Re non è accessibile in questo Capitolo. Ignorate la Casella di Rotazione.

4

**Regola Speciale - Trascinati dalla Corrente:**

Un Topo che entra in una casella d'acqua viene trascinato dalla forte corrente. Quando si trova davanti alla biforcazione, egli deve lanciare un Dado Azione. Con un risultato ✨ quel Topo muove verso l'uscita a sinistra, altrimenti muove verso l'uscita in alto. Non è possibile uscire dall'acqua se non tramite l'utilizzo della carta Oggetto Frusta del Balzo, della carta Oggetto del Gruppo Amo e Lenza o della carta Pergamena Teletrasporto.

5

**Regola Speciale - Fuggire Attraverso l'Acqua:**

Un Topo che viene trascinato via non viene Catturato. Collocate invece questo Topo sulla sua scheda ed eliminate la sua carta Iniziativa dalla Colonna dell'Iniziativa. Questo Topo è riuscito a fuggire dal castello. Collocate un segnalino Stordito sulle Schede dei Topi che sono fuggiti attraverso l'apertura a sinistra ed un segnalino Stregato sulle Schede dei Topi che sono fuggiti attraverso l'apertura in alto.

6

**Evocazione Speciale:**

Collocate 4 Blatte Avide nella Casella di Rotazione.

7

**Frammenti di Leggenda:** Quando tutti i Topi sono riusciti a fuggire, leggete ad alta voce il brano seguente:

*I topi cercavano inutilmente di combattere contro la corrente, ma riuscivano a malapena a restare a galla. "Filch! Fiiilch!" gridò Lily. "Per mille brugole!" impreò Nez cercando invano di aggrapparsi ad una sporgenza, mentre Maginos si lamentava a causa del freddo pungente. "Oh le mie ossa! Le mie ossa!". Lily continuava a gridare disperata senza ottenere alcuna risposta. Nez perse la presa e la corrente lo sbattè proprio contro di lei. Maginos non poté fare altro che assistere impotente alla scena, mentre guadagnava la sommità di una piccola roccia.*

*Per quanto si sforzasse, non riusciva a scorgere nulla. Tilda e Filch erano scomparsi e Lily e Nez erano stati portati via dal fiume.*



## La Storia Continua...

Leggete ad alta voce la parte relativa ad ogni gruppo, contrassegnata dal segnalino corrispondente:



Collin si svegliò con una strana sensazione addosso. Un forte peso gli opprimeva il petto ed il suo corpo sembrava ricoperto da una strana sostanza viscida. Aprì lentamente gli occhi cercando di schiarirsi le idee e sussultò quando vide due grossi occhi che lo osservavano con aria felice. Sopra di lui stava seduta una grossa lumaca intenta a masticare la ghirlanda che portava al collo. Collin urlò per lo spavento e lei ricambiò il grido continuando imperturbabile a sorridere e a mangiare la propria collana di fiori.

“Ciao, ciao, ciao!” disse lei euforica.

“Splee!” rispose lui abbracciandola affettuosamente.

“Ma dove ci troviamo?” chiese guardandosi intorno.

“Castello!” gridò Splee col suo solito entusiasmo.

“Tanto cibo! Buono, buono. Gnam!”. Collin guardò le mura, poi una breccia nel soffitto attirò la sua attenzione. I rampicanti avevano distrutto parte del pavimento della sala superiore e lui era precipitato, sfuggendo alle grinfie di Vanestra. Ma come aveva fatto Splee ad arrivare fino a lì? La risposta non tardò ad arrivare. “Gnam! Gnam! Gnam!”. Splee aveva scavato una galleria mangiando i rampicanti e anche adesso ne stava creando un'altra. Collin la seguì nella speranza di trovare una via d'uscita e ben presto si ritrovò a girovagare all'interno di un bizzarro labirinto di arbusti; la sua amica aveva trasformato quella prigione vegetale in un gruviera senza però seguire un particolare filo logico, ma semplicemente mangiando tutto ciò che le si parava di fronte e ben presto si ritrovò a scalare pareti, saltare crepacci e strisciare per tratti bui e angusti.



“Silenzio! Silenzio!”. Linera, rossa in viso, agitava vorticosamente le mani nel tentativo di calmare la folla, dando fondo al suo repertorio di occhiate e sguardi torvi.

“Calmatevi ho detto! Ora che Vanestra è tornata, dobbiamo restare uniti ed affrontare la situazione. Niente panico! Niente panico!”. Ma le parole del sindaco di Borgoquercia rimanevano inascoltate: la popolazione era in preda al terrore e stava già correndo alle proprie case per raccogliere i propri averi e fuggire in qualche luogo sicuro. Ad un tratto Fily emise un urlo tremendo e tutti i topi si fermarono. Linera si fece da parte e Maginos, scuro in volto, parlò con voce greve.

“Popolo di Borgoquercia, ascoltate! Ciò che vi ha detto Linera è vero. Vanestra è ritornata, io ed i miei compagni l'abbiamo veduta con i nostri occhi. Siamo entrati nel castello alla ricerca della nostra

amica Nerè, solo per scoprire che ora lei giace sotto il giogo di quella perfida strega. Altri sono caduti per mano sua; solo io, Filch e Tilda siamo riusciti a sfuggire alle sue grinfie. So che la cosa più logica da fare sarebbe quella di scappare, ma non possiamo! Tra poco arriveranno gli aiuti da Nextor. Al momento Vanestra può contare solo su di un piccolo gruppo di ratti, ma se dovesse estendere il suo potere agli elfi, la sua forza crescerebbe fino a diventare inarrestabile!”. I topi assiepati iniziarono a mormorare ed il vociare cominciò a crescere. Fu allora che Tilda prese la parola. “Tutti noi abbiamo paura, ma non possiamo farci prendere dallo sconforto, dobbiamo reagire! Ma non possiamo farcela da soli. Dobbiamo trovare gli altri; dobbiamo tornare dentro!”. Il volto di Filch assunse svariate sfumature di rosso. “Ma non è detto che siano ancora dentro; magari sono riusciti a scappare anche loro. Anzi sono sicuro che arriveranno da un momento all'altro!” si affrettò ad aggiungere lui. “Il Vecchio Corvo si è già alzato in volo, se i vostri amici sono riusciti a scappare li troverò” disse Linera. “Ma non possiamo aspettare che ritorni!” replicò Tilda. “E come pensi di entrare?” chiese Filch. “Non c'è modo di superare quei rampicanti”. “Marmotte!” disse una voce. I topi si zittirono. “Chiediamo alle marmotte!” suggerì nuovamente la voce, mentre una topolina si faceva largo tra la folla incuriosita. Era Talia, che indossava un paio di grossi occhiali e teneva tra le mani un vassoio colmo di muffin al formaggio. Filch, vedendola, alzò gli occhi al cielo. Talia avanzò fino a loro, soffermandosi di tanto in tanto per offrire un dolcetto qua e là. Arrivata davanti a Linera e agli altri stava per aprire bocca, quando si udì un grido. “Maela! Maela!”. Un'altra topina era sbucata dal nulla e le si era lanciata al collo, abbracciandola fino a farla quasi cadere. “Perdincimerendella! Maela!” disse una voce alle loro spalle. Il Gran Maestro Dalion raggiunse le due topine e si mise a discutere animatamente con loro, poi d'un tratto si fermò e si rivolse alla popolazione che stava assistendo incuriosita alla scena. “Oh, perdonate la nostra maleducanza. E' passato molto tempo da questa incontranza. Lasciate che vi presenti Maela”. I topi erano stupefatti: se non fosse stato per i grossi occhiali, sarebbe stato impossibile dire chi delle due fosse Maela e chi Talia. Erano due gocce d'acqua. “Maela è stata assistente del Gran Maestro Dalion per lungo tempo, prima di decidere di intraprendere un lungo viaggio. E come potrete intuire, lei è mia sorella” si affrettò a spiegare Talia. “Io dico che è scappata da quel matto, altroché” sussurrò Filch. “Sono stata accolta dalla vostra comunità qualche giorno fa e vorrei poter ricambiare la vostra ospitalità. Durante il mio viaggio ho incontrato una simpatica famiglia di marmotte. Non abitano lontano da qui e

sono sicura che ci aiuteranno volentieri.” disse Maela. “Quindi tu proponi di scavare un tunnel sotterraneo per entrare nel castello. Uhm, potrebbe funzionare” mormorò Maginos pensieroso. Nel frattempo Filch stava osservando assorto gli occhiali di Maela, le cui lenti erano spesse come fondi di bottiglia. “Senza di quelli è praticamente cieca” le sussurrò all'orecchio Talia. Filch arrossì imbarazzato, ma non riuscì a resistere alla curiosità. “Ma quelli di Dalion...”. “Oh, quelli sono finti, ma lo aiutano a pensare” ridacchiò lei divertita. “E' deciso allora!” esclamò Tilda; nel frattempo Linera e gli altri avevano preparato un piano e Filch non aveva udito una sola parola. Ben presto la riunione finì; Maginos si allontanò scoraggiato e Tilda gli si fece accanto. “Lo sai che non è colpa tua! E' solo grazie a te ed ai tuoi incantesimi se io e Filch ci siamo salvati”. “Se fossi riuscito a salire su quella roccia in tempo, avrei potuto salvare tutti” replicò lui. “Li salveremo insieme” concluse lei, prendendogli la mano.



Nez cercò di alzarsi, ma la testa gli girava troppo e fu costretto a rimanere disteso, guardandosi intorno alla ricerca dei propri compagni. Si trovava vicino alla riva di un fiume, all'interno di un piccolo bosco, ma non riusciva ad orientarsi da quella posizione. Un rumore poco lontano lo fece sobbalzare; forse i servitori di Vanestra lo avevano seguito? Si rimise in piedi a fatica cercando un riparo. Barcollava vistosamente e mentre si chiedeva che fine avessero fatto i suoi amici, incrociò lo sguardo di un vecchio topo appoggiato ad un albero lì vicino. Se non fosse stato troppo stanco per farlo, Nez avrebbe urlato per lo spavento, ma si limitò ad arrossire, biascicando un saluto. “Salve buon uomo... ehm topo! Sto cercando i miei amici, li avete visti per caso?”. Il vecchio si sistemò gli occhiali sul muso e si staccò dall'albero, uscendo dall'ombra. “Oh santa polenta, quale inaspettevole rincontranza!” rispose asciugandosi il sudore dalla fronte. Era proprio il venditore ambulante. L'espressione sul volto di Nez mutò improvvisamente; ai piedi dell'albero vi era un sacco logoro e rattoppato da cui spuntava un arco. Era indubbiamente quello di Lily. “Dove lo hai trovato?” chiese lui andando su tutte le furie. Il venditore guardò il sacco e con aria innocente disse “Oh, quello? Era qui in giro. Assieme ad una considerante ammicchianza di interessevoli oggetti e ad una giovanevole topolina”. La notizia placò istantaneamente la sua ira. “Ora se voleste farmi la gentilezza di aiutarmi col trasporto di di...” ma il vecchio topo non aveva ancora finito di parlare che Nez prese lui ed il suo sacco tra le braccia e si mise a correre, chiamando Lily a gran voce. La trovò poco lontano, distesa nell'erba e con una buffa e vistosa fasciatura alla testa. “Mi intendo di mercatanza, non

di medicanza!” si affrettò a puntualizzare il vecchio venditore. Nez si sedette accanto alla sua amica; “Notizie dei nostri amici?” chiese lei, ma lui non rispose. “Dobbiamo tornare da loro!” disse risoluta. “E come?” sospirò lui. “Anche se riuscissimo a tornare a Borgoquercia, non c'è modo di entrare nel castello. Vanestra ha bloccato l'ingresso nel cortile”. “Oh, che ricordanza! Ma non avete timoranza del Vecchio Corvo? Ai miei tempi non passavo mai di là, c'era troppa pericolezza!” chiese il venditore. “Oh ma adesso il Vecchio Corvo è nostro amico e...” Lily si interruppe bruscamente e guardò Nez meravigliata. I due si scambiarono sguardi pieni di eccitazione, poi lei riprese. “Che significa che lei non passava mai di là? C'è forse un altro ingresso?”. Nez e Lily fremevano in attesa della risposta. “Ovviamente, ma non sono certevole della sua utilizzevolezza. E' passato così tanto tempo!”. Il muso del vecchio topo assunse un'espressione triste. “A quel tempo ero ancora un giovane mercante inespertevole; volevo farmi un nome nel campo della mercatanza e davanti a me si ergeva uno scrigno pieno di tesoranza. Era un'occasione a cui non potevo certo fare rinunciamiento. Sapevo che il castello era pericolevole, ma aveva anche grande riccosità di oggetti esotici e preziosevoli”. “Da sgraffignare!” sbottò Nez. Lily gli rivolse uno sguardo torvo ed il venditore riprese a parlare. “Purtroppo il confinamento tra l'audacezza e la stupidanza è molto sottilevole. Quel gattaccio era poco più di un cucciolo e feci trascuranza di ogni cautela, così un giorno riuscì a mettermi con le spalle al muro”. “Brodie!” esclamò Nez. “Con grande fortunatezza, la signora del castello mi vide ed ebbe pietà di me; con ogni probabilità non sarei qui senza il suo intervenimento. Da allora le feci molte visitazioni; lei era sempre così sola e tristonza e la mia compagnanza sembrava riconfortevolizzarla un po'. Un giorno mi disse che aspettava un bambino. Fui molto felicevole per lei! Gli faceva spesso cantamento di una filastrocca ed io l'ascoltavo rapito; era così bella e dolcevole ed i giorni passarono velocevoli. Ero là, nascosto, quando il bambino nacque e anche quando la regina...” Il venditore sospirò, poi riprese. “Da quel terribile giorno non feci più ritornamento al castello. Fino a poco tempo fa, dopo la devastanza dell'incendio”. Nez e Lily erano rimasti in silenzio per tutto il tempo, sorpresi e stupiti nell'apprendere la sua storia. Il venditore ambulante li guidò fino al passaggio che portava all'interno del castello, poi li salutò. Non appena Nez e Lily furono spariti all'interno del cunicolo, un forte sbattere d'ali lo fece trasalire. Il Vecchio Corvo se ne stava lì, immobile, a fissarlo. “Ho avuto conoscenza che ora non devo più avere timoranza di te” disse lui poco convinto. “Se davvero è così noi due abbiamo una cosa da fare”.



## Capitolo Perduto III:

# Il Ricordo piu' Dolce

Leggete ad alta voce:

**F**aticosamente Collin spuntò dalla stretta apertura; scrutò guardingo la stanza in attesa di movimenti sospetti, poi finalmente si decise ad uscire, sdraiandosi sul pavimento per riprendere fiato. Splee sembrava attingere ad energie inesauribili, ma lui cominciava a sentirsi stanco e demoralizzato. Quel dedalo di cunicoli si diramava in tutte le direzioni; Collin si era inesorabilmente perso ed aveva già abbandonato ogni speranza di uscire da là, quando riconobbe la stanza in cui si trovava. Era al di sotto del cortile; a poca distanza da lui vi era, inconfondibile, la breccia da cui erano entrati nel castello, resa ora invalicabile dai rampicanti di Vanestra. “Forza Splee, ci siamo quasi!” disse lui rinvigorito da quella scoperta, ma lei sembrava non ascoltarlo. “Oh oh! Ho sentito un rumorino! Sì sì!” ridacchiò lei mettendosi a correre. “Splee, aspetta!” gridò lui, ma la spensierata lumaca era già sparita alla vista.

Filch saltò fuori dalla stretta galleria sbuffando. “Uff, ricordatemi di ringraziare Maela non appena ritorneremo a Borgoquercia. Sono coperto di terra dalla testa ai piedi!”. “Su, su smettila di lamentarti, se non fosse stato per l'aiuto di queste marmotte staremmo ancora cercando un modo per entrare nel castello!” lo rimproverò Tilda. “E poi puoi sempre farti un bagno” lo schernì Maginos indicando il corso d'acqua davanti a loro. I Topi si guardarono intorno cercando di decidere come proseguire; i rampicanti erano ovunque e l'avanzata si prospettava lunga e difficoltosa. Le marmotte fecero un leggero inchino e Tilda e Maginos posarono le loro zampette sul loro capo in segno di ringraziamento. Dopo un attimo di esitazione e con qualche imbarazzo, anche Filch fece lo stesso, poi le marmotte sparirono all'interno della buca da cui erano arrivati.

“Per mille brugole! Devo aver messo su qualche chiletto durante la nostra permanenza a Borgoquercia!”. La testa e le braccia di Nez spuntavano da un buco nella



parete, il volto paonazzo per lo sforzo. “Giusto un paio!” gli fece eco Lily che stava spingendo con tutte le sue forze il corpulento topo, rimasto incastrato. Ci vollero diversi minuti prima che Nez riuscisse a liberarsi, seguito da Lily che si gettò a terra stremata. “Dammi solo un minuto” ansimò lei. Nez arrossì per la vergogna, poi allarmato esclamò: “Mi dispiace, ma temo che non potremo riposare!” impugnando il proprio martello.

## Obiettivi del Capitolo

I Topi devono liberare Nerè e sconfiggere Vanestra.

### Vittoria

I Topi devono esplorare il castello alla ricerca di un modo per liberare Nerè e sconfiggere definitivamente Vanestra.

### Sconfitta

Se il segnalino Clessidra raggiunge il segnalino Fine sul Segnalibro prima che i Topi abbiano sconfitto Vanestra o se tutti i Topi vengono catturati allo stesso tempo.

# Preparazione del Capitolo

## Fine del Capitolo

Collocate il segnalino Fine a Pagina 6 del Segnalibro.

## Preparazione del Gruppo

Scegliete i 4 Topi che prenderanno parte al Capitolo. Dovrete utilizzare obbligatoriamente i Topi che hanno il segnalino Intrappolato e Stregato; i Topi che hanno il segnalino Stordito hanno fatto ritorno sani e salvi a Borgoquercia e possono essere sostituiti da qualsiasi Topo. Nerè non può essere utilizzata in questo Capitolo.

## Preparazione del Mazzo Incontri

Gli Incontri non vengono utilizzati in questo Capitolo.

## Preparazione delle Stanze

Collocate questi 7 Tabelloni come raffigurato: le Gallerie di Cristallo, l'Entrata delle Gallerie, le Fognature, le Gallerie della Cucina, le Tubature, le Gallerie della Sala da Pranzo, la Forgia. Collocate i 4 Topi sulle caselle di Partenza a seconda del gruppo di appartenenza, come indicato qui sopra. Collocate 3 Ratti Stregati e 4 Blatte sulle caselle di Entrata dei Servitori distribuendoli fra i Tabelloni in cui sono presenti i Topi. I giocatori possono scegliere dove collocare i Servitori, ma su ogni Tabellone deve esserci almeno 1 Servitore.



# Regole Speciali del Capitolo

## Separati

I Topi iniziano questo Capitolo separati l'uno dall'altro. Finché sono separati i Topi usano la stessa Colonna dell'Iniziativa, ma ai fini di ogni regola, incluse le evocazioni, gli Oggetti del Gruppo e le Abilità, sono considerati dei gruppi separati. Gli Oggetti di un gruppo non possono essere condivisi con gli altri gruppi e le Abilità che hanno effetto su più di un Topo hanno effetto solo sui Topi dello stesso gruppo. I Topi che condividono lo stesso Tabellone sono considerati appartenenti allo stesso gruppo.

## Splee

I Topi che iniziano il Capitolo nell'Entrata delle Gallerie possono contare sull'aiuto di Splee. Essa è rappresentata sulla Colonna dell'Iniziativa da una singola carta Iniziativa delle Lumache.



Quando giunge il turno della carta delle Lumache sulla Colonna dell'Iniziativa, Splee può svolgere un turno ed è controllata dal gruppo con cui parte (se il gruppo è composto da più di un Topo e i giocatori non riescono a mettersi d'accordo, il Topo di quel gruppo che è più in alto nella Colonna dell'Iniziativa decide come far agire Splee). Applicate tutte le regole relative agli animali addomesticati descritte a pagina III del Tomo dei Racconti Due: Il Cuore di Glorm.

## Catturati

Se Splee viene catturata, viene automaticamente salvata quando il gruppo che la controlla sconfigge tutti i Servitori presenti sul Tabellone. Se non ci sono Topi amici nei paraggi, Splee può salvare un Topo sconfiggendo tutti i Servitori presenti su un Tabellone. Riportate il Topo Catturato nella casella in cui si trova Splee. Se sia i Topi che Splee vengono Catturati, i Servitori rimanenti non vengono rimossi da quel Tabellone e potranno essere salvati solo quando il Tabellone su cui sono stati Catturati sarà stato liberato dai Servitori, utilizzando un'Azione Ricerca o la carta Stratagemma Preso per la Coda (nel qual caso il Topo salvato viene collocato sulla casella del Topo che ha usato la carta). Adagiate la miniatura del Topo sulla casella in cui è stato Catturato per indicare la casella in cui effettuare l'Azione Ricerca.

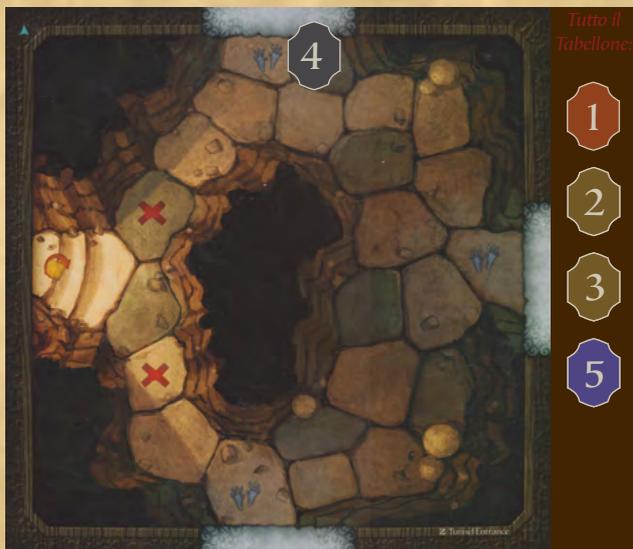
## Evocazioni Speciali

I Servitori collocati a seguito di un'Evocazione possono essere collocati su qualsiasi Tabellone scelto dai giocatori di comune accordo, ma un Servitore non può essere collocato su un Tabellone dove non c'è nessun Topo.

## Limiti di Esplorazione

Quando un Topo usa un'Azione Esplorare, non può ruotare un Tabellone adiacente per controllare un'Uscita corrispondente se su quel Tabellone attualmente ci sono un Topo o una Lumaca.

## L'Entrata delle Gallerie



**1** **Preparazione Speciale:**  
Piazzate i segnalini Trappola per Topi nelle apposite caselle e collocate 2 Blatte Corrosive.

**2** **Regola Speciale - Il Cortile:**  
Il Cortile non è accessibile in questo Capitolo. Ignorate la Casella di Rotazione.

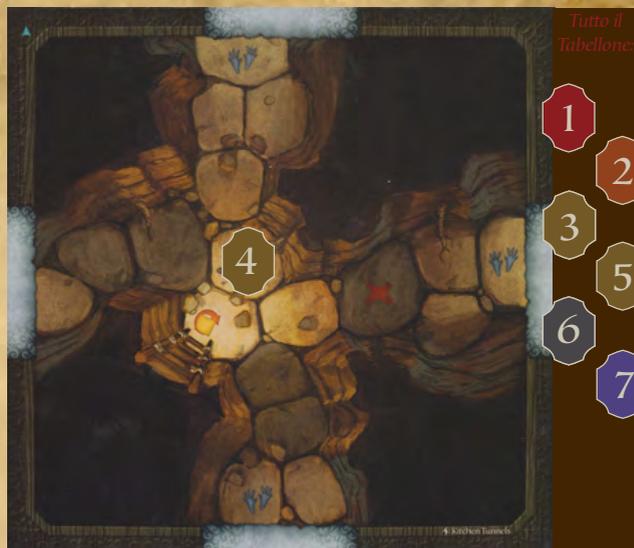
**3** **Regola Speciale - Trappole Magiche:**  
Se un Topo fa scattare una Trappola per Topi, oltre ai normali effetti (subire 1 Ferita, guadagnare un segnalino Formaggio ed essere Atterrato), deve anche girare una carta Abilità a sua scelta dal lato coperto.

**4** **Ricerca Speciale:**  
Frusta del Balzo.

**5** **Evocazione Speciale:**  
3 Blatte Corrosive.



## Le Gallerie della Cucina



**1** **Frammenti di Leggenda:** Quando i Topi che controllano Splee Esplorano le Gallerie della Cucina, leggete ad alta voce il brano seguente:

*Collin entrò cautamente nella stanza; nella penombra tutto sembrava immobile, ma il principe non desiderava correre inutili rischi. "Restami vicina Splee! Non sappiamo se ci sono altri servitori di Vanestra, se...". Ma Splee era già sfrecciata verso il centro della stanza da cui pendeva una grossa radice, noncurante degli avvertimenti di Collin.*

*"Pappa, cibo, buono!" gridò eccitata fermanosi dinnanzi all'enorme arbusto che come in risposta si mosse, cercando di avvinghiare la spensierata lumaca. "Splee scappa!" gridò Collin mentre lei con noncuranza prese ad arrampicarsi sulla pianta. Il piccolo topo sguainò la spada correndo in aiuto della sua amica, quando un movimento attirò la sua attenzione. Nell'ombra occhi malevoli avevano osservato tutta la scena ed ora dall'oscurità stavano uscendo tre grossi ratti. I servitori di Vanestra li avevano trovati.*

**2** **Preparazione Speciale:**  
Piazzate i segnalini Trappola per Topi nelle apposite caselle e collocate 3 Ratti Infuriati.

**3** **Regola Speciale - Trappole Magiche:**  
Se un Topo fa scattare una Trappola per Topi, oltre ai normali effetti (subire 1 Ferita, guadagnare un segnalino Formaggio ed essere Atterrato), deve anche girare una carta Abilità a sua scelta dal lato coperto.

**4** **Regola Speciale - Rampicanti Afferranti:**  
Quando un Topo si trova adiacente alla casella indicata, la radice cercherà di afferrarlo. Ogni

Topo che si trovi adiacente alla casella indicata riduce di 1 il proprio Valore di Combattimento quando attacca. Se un Topo entra nella casella indicata deve tirare un Dado Azione. Con un risultato ✨ subisce 1 Ferita.

- 5** **Regola Speciale - Ratti Inferociti:**  
Quando un Ratto Infuriato infligge danni ad un Topo, lanciate un Dado Azione. Con un risultato ✨ il Topo viene spostato di una casella verso la radice.

- 6** **Ricerca Speciale:**  
Colpo di Coda.

- 7** **Evocazione Speciale:**  
2 Ratti Stregati.



## Le Gallerie di Cristallo



- 1** **Frammenti di Leggenda:** Quando i Topi Esplorano le Gallerie di Cristallo, leggete ad alta voce il brano seguente:  
*“E' tutto così... strano! Cioè... più strano del solito!” si corresse Collin. La luce in cui era immersa la stanza e che proveniva dai cristalli era molto diversa dalla loro ultima visita. L'intensità luminosa di alcune pietre cambiava repentinamente, altre sembravano sul punto di spegnersi, altre ancora ronzavano scosse da piccoli lampi al loro interno. Regnava il caos più totale. L'unica che non sembrava affatto preoccupata era Splee che, divertita, girovagava qua e là incuriosita. “Usciamo in fretta da qui” disse il piccolo principe rivolto a Splee che lo seguì canticchiando. In quel momento oscure figure si levarono furtive da dietro alcuni cristalli con gli occhi fissi nel vuoto. “Dannati ratti!” esclamò Collin sfoderando la propria spada.*

- 2** **Preparazione Speciale:**  
Piazzate i segnalini Trappola per Topi nelle apposite caselle e collocate 2 Ratti Stregati.

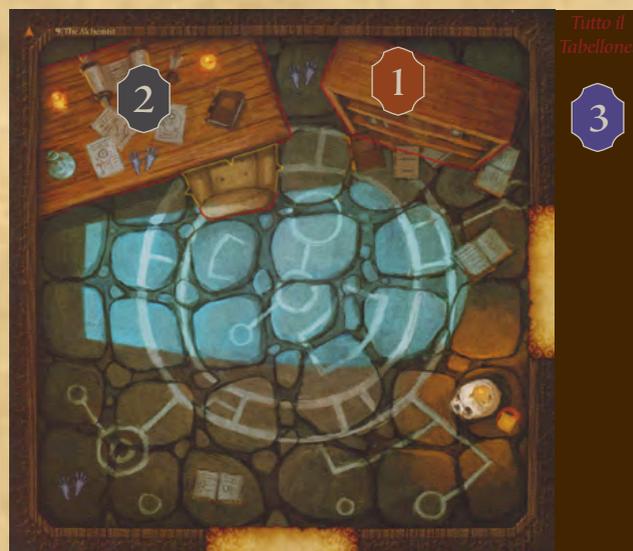
- 3** **Regola Speciale - Energie Rinnovate:**  
Quando un Topo si trova adiacente ad un cristallo, può rinunciare ad una delle proprie azioni per lanciare un Dado Azione. Con un risultato ✨ egli può riattivare una delle sue carte Abilità. Egli può rinunciare ad una sola azione per Round.

- 4** **Ricerca Speciale:**  
Pozione Scacciabava (Nota: questo Oggetto può curare un Topo).

- 5** **Evocazione Speciale:**  
2 Ratti Stregati.



## Il Laboratorio dell'Alchimista



- 1** **Preparazione Speciale:**  
Collocate due Ratti Guerrieri Stregati su questa casella.

- 2** **Ricerca Speciale:**  
Determinazione.

- 3** **Evocazione Speciale - Rampicanti Stregati:**  
Rampicanti sbucano all'improvviso dal terreno tentando di afferrare i Topi nella stanza. Lanciate un Dado Azione per ogni Topo che NON si trova su di un'Area Speciale (delimitata da linee gialle o rosse). Con un risultato ✨ quel Topo subisce 1 Ferita.



## Le Fognature



**1** **Preparazione Speciale:**  
Collocate 4 Blatte di Pecorino.

**2** **Ricerca Speciale:**  
Amo e Lenza (Nota: questo Oggetto permette ai Topi di raggiungere rapidamente posti sopraelevati).



**3** **Regola Speciale - Abbandonare le Fognature:**  
Prima che un Topo possa eseguire un'Azione Esplorare sulla Casella di Uscita per abbandonare il tabellone delle Fognature, tutti i Topi devono trovarsi sul suo stesso lato del corso d'acqua.

**4** **Evocazione Speciale:**  
2 Ratti Infuriati.

**5** **Frammenti di Leggenda:** Quando non vi sono più Servitori nella stanza, leggete ad alta voce il brano seguente:

*“Anche da qui riesco a percepire la magia di Vanestra. Essa permea l'intero castello!” disse Maginos.*

*“Non me ne intendo molto di magia, ma sicuramente qui c'è qualcosa che non va!” gli fece eco Filch che stava guardando con un misto di terrore e disgusto una piccola radice che era spuntata dal terreno vicino ai suoi piedi e che aveva cominciato a muoversi verso di lui. Il piccolo ladro arretrò rapidamente, raggiungendo frettolosamente Tilda.*

*“Allora dobbiamo sbrigarci!” esclamò lei. “Forse i nostri amici hanno bisogno di noi!”.*

## La Stanza delle Guardie



**1** **Frammenti di Leggenda:** Quando i Topi Esplorano la Stanza delle Guardie, leggete ad alta voce il brano seguente:

*“E' qui che tutto è cominciato” mormorò Tilda pensierosa mentre aiutava Maginos ad uscire dalla piccola fessura nel pavimento. “Già!” le fece eco Filch. “Me lo ricordo come fosse ieri. Quando ancora non dovevo nascondermi terrorizzato ad ogni miagolio o temere di essere preso a colpi di scopa da una vecchia cuoca isterica. Cara vecchia cella, non ti avessi mai abbandonato!” sospirò. Maginos si fece scuro in volto. Se solo fosse stato in grado di spezzare l'incantesimo da lui stesso lanciato, facendo tornare umani i suoi amici. Ma ciò non era possibile. L'incantesimo era irreversibile. Maginos sospirò amaramente. Filch sentì il pelo arricciarsi sul collo e si girò verso Tilda che lo stava osservando con aria di disapprovazione mentre accarezzava la sua fidata mazza chiodata. “Comunque non è andata poi così male!” si affrettò ad aggiungere lui. “E poi mi sto abituando a questa pelliccia” disse poco convinto passandosi una mano sul folto pelo dell'avambraccio. Tilda scuotendo la testa alzò gli occhi al cielo e così facendo notò un movimento provenire da un giaciglio in un angolo della stanza.*

**2** **Preparazione Speciale:**  
Collocate 2 Ratti Stregati Guerrieri su questa casella.

**3** **Regola Speciale - Il Vecchio Elmo:**  
I Topi che si trovano su questa casella lanciano un Dado Azione in più quando attaccano o si difendono.

- 4** **Ricerca Speciale:**  
Il Bottino del Fabbro  
(Nota: questa carta permette a un Fabbro di prendere una qualsiasi carta Ricerca).



- 5** **Evocazione Speciale:**  
4 Blatte di Gruviera.

## La Cucina



- 1** **Frammenti di Leggenda:** Quando i Topi Esplorano la Cucina, leggete ad alta voce il brano seguente:

*“Che disastro!” esclamò Collin. “A Miz Maggie le si spezzerebbe il cuore se vedesse com'è ridotta ora la sua cucina!”. Tutta la stanza brulicava di radici ed erbacce che si erano infiltrate ovunque ricoprendo con un manto verde ogni cosa: tavolo, sedie, fornelli. Nulla era scampato a quella devastazione. Le risatine di Splee lo distolsero da quei pensieri: stava correndo qua e là gridando estasiata di fronte a tutto quel ben di Dio quando all'improvviso si era fermata e stava salutando qualcuno: “Ciaooo... ciaooo!”.*  
*“E' proprio vero che l'erba cattiva non muore mai!” esclamò con tono seccato Collin osservando il tavolo della cucina: il loro arrivo non era passato inosservato.*

- 2** **Preparazione Speciale:**  
Collocate 3 Ratti Guerrieri Stregati.

- 3** **Regola Speciale - Arrampicarsi:**  
La Cucina è infestata da rampicanti di ogni genere. I Topi possono utilizzarli per raggiungere l'Area Speciale del Tavolo della Cucina. Tutte le linee rosse sono considerate linee gialle.

- 4** **Regola Speciale - Pomodori Pericolosi:**  
Un Topo che si trovi sul tavolo della Cucina può spendere un'Azione per far rotolare un pomodoro contro un Servitore. Se lo fa, lanciate un Dado Azione per ogni Servitore sul tavolo. Con un risultato **★** spostate quel Servitore in una qualsiasi casella della Cucina (ad esclusione del tavolo) ed assegnategli una Ferita. Vi sono solo tre pomodori sul tavolo. Ogni volta che eseguite quest'Azione Speciale, posizionate un segnalino Ferita su di un pomodoro, ad indicare che questi è già stato lanciato. Quando non vi sono più pomodori disponibili, non potete più utilizzare questa Azione Speciale.

- 4** **Frammenti di Leggenda:** Quando i Topi fanno rotolare per la prima volta un pomodoro, se i Topi non si sono ancora riuniti leggete ad alta voce il brano seguente:

*Collin scattò di lato con un balzo, deviando un altro fendente del grosso roditore. Arretrando finì con l'urtare un grosso pomodoro che oscillò pericolosamente e un'idea gli balenò allora nella mente. Parando un altro affondo mortale, si mise tra il muro ed il pomodoro e spinse con tutta la forza che aveva. Dapprima non accadde nulla, ma poi il grosso frutto cominciò ad oscillare e infine a muoversi. Esterefatto, il ratto venne colpito in pieno, volando giù dal tavolo.*

Se i Topi si sono già riuniti leggete ad alta voce il brano seguente:

*Collin scattò di lato con un balzo, deviando un altro fendente del grosso roditore. Arretrando finì con l'urtare un grosso pomodoro che oscillò pericolosamente e un'idea gli balenò allora nella mente. “Filch! Usa il pomodoro! Io lo terrò impegnato!” e così dicendo avanzò verso il suo avversario per dar modo al suo amico di prendere posizione. Filch non si fece attendere: si spostò dietro al grosso frutto, cominciò a spingere e... non accadde nulla. “Muoviti, dannato pomodoro dei miei stivali!” sbuffò lui, ma per quanto si sforzasse questi non si muoveva di un solo millimetro. Alla fine, stizzito, gli assestò un calcio ed il suo piede affondò in profondità, rimanendovi incastrato. “Ci penso io!” tuonò Nez accorrendo in suo aiuto. “Aspetta! Aspetta! Sono incastrato! Sono...”.* Ma il nerboruto fabbro stava già prendendo la rincorsa e senza badare alle proteste di Filch diede una possente spallata al pomodoro che cominciò a rotolare portandoselo appresso. I ratti caddero a terra come birilli, scaraventati giù dal tavolo da quella forza inarrestabile. I topi corsero ad affacciarsi per vedere che fine avesse fatto il loro amico. Da quella posizione videro che Filch se ne stava immobile, a pancia all'aria e ricoperto di sugo. Il pomodoro aveva attutito la sua caduta. Lentamente aprì gli occhi, cercò con lo sguardo Nez e con voce debole borbottò: “Dimmi la verità! Lo hai fatto apposta!”. Poi perse i sensi.

**5** Ricerca Speciale:  
Anello della Forza Felina.

**6** Evocazione Speciale:  
Millepiedi.



## Le Gallerie della Sala da Pranzo



**1** Frammenti di Leggenda: Quando i Topi Esplorano le Gallerie della Sala da Pranzo, leggete ad alta voce il brano seguente:

“Che cosa sta succedendo qui!” mormorò Lily mentre osservava inorridita il movimento lento e ritmico delle piante che avevano invaso il castello.  
“Sembra stiano... dormendo” constatò Nez “e se vogliamo attraversare questa stanza incolumi dovremo muoverci con estrema cautela”.  
“Credi che gli altri...” Lily si fermò lasciando la frase a metà. “Gli altri stanno bene, saranno già sulle tracce di Vanestra” disse Nez con tono deciso. “E poi lo sai, quel piccolo furfante ne conosce una più del diavolo”. Lily arrossì vistosamente, distogliendo lo sguardo.  
“Allora sbrighiamoci a raggiungerli” disse lei, incamminandosi in quella giungla che si muoveva e si contorceva in un sonno agitato da chissà quali inenarrabili incubi.

**2** Preparazione Speciale:  
Piazzate i segnalini Trappola per Topi nelle apposite caselle e collocate 3 Ratti Infuriati.

**3** Regola Speciale - Trappole Magiche:  
Se un Topo fa scattare una Trappola per Topi, oltre ai normali effetti (subire 1 Ferita, guadagnare un segnalino Formaggio ed essere Atterrato), deve anche girare una carta Abilità a sua scelta dal lato coperto.

**4** Regola Speciale - Non Disturbare:  
Se ottenete un 1 quando lanciate i Dadi Azione per muovere un Topo o un Servitore, avete disturbato il sonno delle piante che lo attaccheranno causandogli una Ferita non evitabile.

**5** Regola Speciale - Sogni d'oro:  
Quando un Topo si trova adiacente alla casella indicata, può compiere un'Azione Combattere per scuotere uno dei funghi e fargli emettere delle spore. Lanciate un numero di Dadi Azione pari al suo Valore di Combattimento: per ogni simbolo ✨ ottenuto, collocate un segnalino Ferita Avvelenata sopra al fungo. Finché vi sono segnalini Ferita Avvelenata sopra di esso, ignorate la Regola Speciale Non Disturbare. Quando tutti i personaggi nella Colonna dell'Iniziativa hanno agito, rimuovete un segnalino Ferita Avvelenata dal fungo.

**6** Ricerca Speciale - Forse ho Trovato Qualcosa!:  
Un Topo può effettuare un'Azione Ricerca per pescare un numero di carte Ricerca pari al proprio Valore di Sapienza, ignorando eventuali carte Sventura così pescate (esse rientrano comunque nel computo delle carte pescate, semplicemente scartatele senza attivarne l'effetto). Per ogni carta Oggetto così pescata lanciate un Dado Azione. Con un risultato ✨ l'Oggetto è irreparabilmente danneggiato e viene scartato. NON tirate per le carte Fortuna o Stratagemma le quali vengono guadagnate normalmente. Dopodiché rimettete le carte Sventura e qualsiasi altra carta scartata nel Mazzo Ricerca e rimescolatelo.

**7** Evocazione Speciale - Sonno Agitato:  
Tutta la stanza è scossa da un tremoto mentre le piante cominciano ad agitarsi e a contorcersi. I Topi che si trovano nella stanza subiscono una Ferita. Un Topo può evitare di subire tale Ferita scartando una carta Oggetto in proprio possesso (il Topo utilizza tale Oggetto per difendersi dall'attacco ed esso si rompe sotto la forza dirompente delle radici).

**7** Frammenti di Leggenda: Quando viene scatenata l'Evocazione Speciale Sonno Agitato, leggete ad alta voce il brano seguente:

Lily squittì in preda al panico evitando per un soffio che una robusta radice la ghermisse. Era con le spalle al muro e non sarebbe riuscita ad evitare un secondo attacco. Nez piombò sul rampicante come una furia.  
“Torna... a... dormire... brutta... piantaccia!” gridò lui, percuotendola con un enorme fungo che aveva strappato dal terreno e che stava roteando come fosse un martello.

Forse per effetto delle spore o per via dei potenti colpi messi a segno, la radice si rovesciò a terra senza più muoversi. Nez continuò comunque a colpirla in preda alla rabbia fino a che del fungo che brandiva non rimase più nulla. Solo allora si fermò ed il suo sguardo incrociò quello di Lily, indecisa se mettersi a ridere o ad urlare. “Scusa, mi sono lasciato un po' trasportare...” mormorò lui imbarazzato. “Non ti devi scusare” lo interruppe lei “mi hai appena salvato la vita!”. “Oh sì... beh... forse è il caso di andarcene in fretta prima che si risvegliano. Quello era l'ultimo fungo rimasto”. Lily annuì con una risatina e si mise a correre verso l'uscita.

## La Sala da Pranzo



**1 Frammenti di Leggenda:** Quando i Topi Esplorano la Sala da Pranzo, leggete ad alta voce il brano seguente:

*La Sala da Pranzo era immersa nel caos più totale. Le piante avevano alzato le pietre del pavimento e da lì avevano invaso completamente la stanza. Una vegetazione malsana e marcescente ricopriva il tavolo come una putrida tovaglia: in mezzo a quella visione nauseabonda spiccava una chiazza di un colore vivace. “Formaggio?” chiese Lily incuriosita.*

**2 Regola Speciale - Mi è Sembrato di Vedere un Golem!:** Ogni Topo deve lanciare un numero di Dadi Azione pari al proprio Valore di Sapienza. Se NON ottiene almeno un simbolo  spostate quel Topo sul Tavolo della Sala da Pranzo. Poi, se vi è almeno un Topo sul Tavolo della Sala da Pranzo, leggete ad alta voce il brano seguente:

*“Fily! Quello è Fily!” gridò Lily in preda al panico. “Che cosa gli hanno fatto! Dobbiamo aiutarlo!”.*

*“Veramente non sono sicuro che quello sia il nostro amico” disse scettico Nez, ma Lily si era già lanciata in direzione del tavolo, scalandolo con pochi e precisi balzi. Una volta raggiunto il mucchio di formaggio fuso cominciò a gridare, affondando le mani in quella montagna informe di cacio. “Fily! Rispondimi! Fily!”. “Dubito che Fily sia riuscito ad entrare e giungere fino a qui” la schernì Filch. “Il suo aiuto ci farebbe comodo in questo frangente, ma temo che tu stia semplicemente rimestando un enorme mucchio di formaggio ammuffito”. Filch non ebbe nemmeno il tempo di concludere la frase quando Lily cacciò un urlo di terrore. Diverse paia di occhi erano spuntate da quella strana massa che ricopriva buona parte del tavolo e la stavano fissando incuriositi. “Vieni via di lì” le gridò Tilda, ma l'avvertimento giunse troppo tardi. La giovane esploratrice aveva inavvertitamente svegliato un gruppo di blatte che ora l'avevano circondata. “Resisti, stiamo arrivando!” gridò Collin accorrendo in soccorso della sua compagna. “E soprattutto non toccare nient'altro!” aggiunse Filch scuotendo la testa e sguainando la sua daga.*

**3 Preparazione Speciale:** Collocate 3 Blatte di Pecorino nell'Area Speciale del Tavolo della Sala da Pranzo. Lanciate un Dado Azione e fate salire la relativa carta Iniziativa del risultato ottenuto sulla Colonna dell'Iniziativa. Collocate poi una Lumaca di Ricotta su ogni casella di Entrata dei Servitori.

**4 Ricerca Speciale:** Gran Riserva (Nota: questa carta conferisce ai Topi Formaggio aggiuntivo).



**5 Evocazione Speciale - Visitatori Fastidiosi:** Il rumore provocato dalla battaglia infastidisce le piante che decidono di liberarsi di questi ospiti rumorosi. Ogni Topo che si trovi nell'Area Speciale del Tavolo della Sala da Pranzo deve lasciare tale zona, spostandosi in una casella della stanza a sua scelta. L'Area Speciale del Tavolo della Sala da Pranzo diventa invalicabile e non può più essere attraversata per il resto della partita. Ogni Topo che si trovi nell'Area Speciale del Tavolo della Sala da Pranzo deve inoltre prendere 5 Dadi Azione e metterli uno sopra all'altro senza coprire i numeri sulle loro facce (ossia guardandoli dall'alto i numeri impressi sulle facce devono essere visibili) senza farli cadere. Ogni giocatore ha a disposizione un solo tentativo, ma può ritentare una seconda volta se decide di

scartare un segnalino Formaggio. Se entrambi i tentativi falliscono, il Topo subisce 1 Ferita non evitabile. Spostate eventuali Servitori presenti sul Tavolo sulle caselle di Entrata dei Servitori.

**5 Frammenti di Leggenda:** Quando viene scatenata l'Evocazione Speciale Visitatori Fastidiosi, leggete ad alta voce il brano seguente:

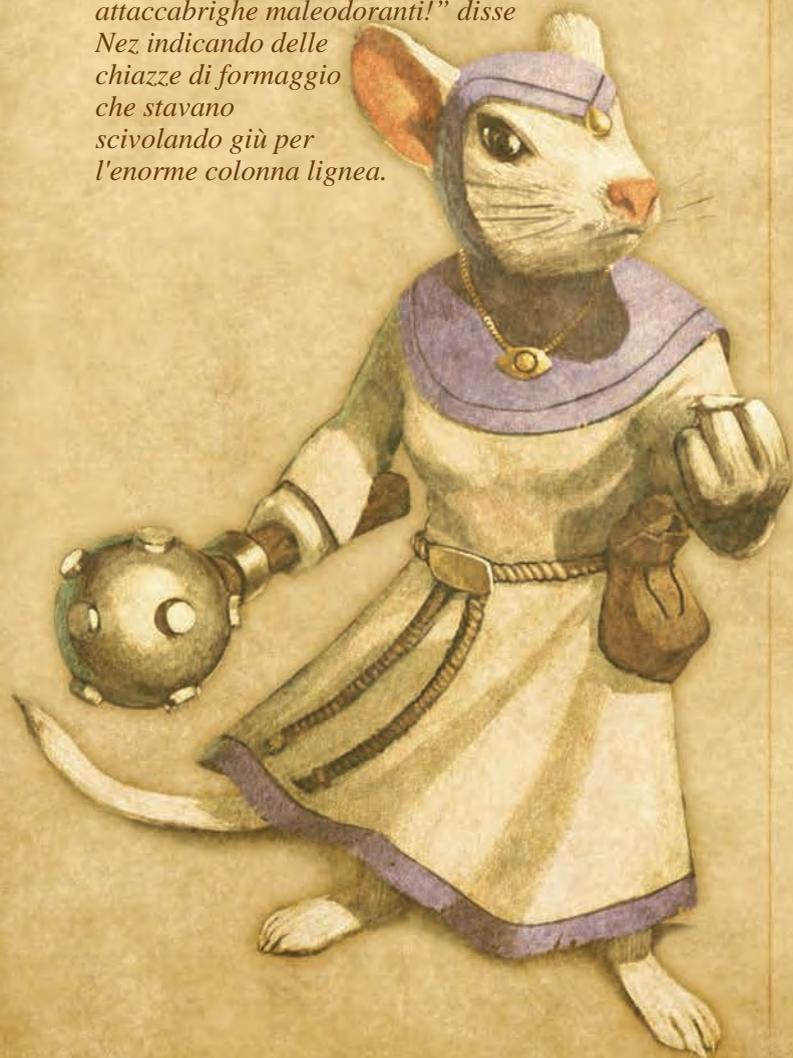
*Dapprima i topi non lo udirono, coperto com'era dal rumore della battaglia. Poi, il brontolio sommesso si fece sempre più forte. Anche le blatte si fermarono, incuriosite. Il suono cessò improvvisamente e per alcuni lunghissimi istanti non accadde nulla. Poi, un'enorme radice, simile ad un tronco, sbucò dal pavimento sotto al tavolo, investendolo e scagliandolo contro il soffitto, dove l'enorme arbusto concluse la sua corsa.*

*"Lily! Collin! Ragazzi!" gridò Tilda spaventata.*

*"Sono là" la rassicurò Maginos indicando un punto del pavimento poco lontano dalla base del tavolo.*

*"Sono saltati prima che colpissero il soffitto". Tilda sospirò sollevata. "Stanno bene anche quelle attaccabrighe maleodoranti!" disse*

*Nez indicando delle chiazze di formaggio che stavano scivolando giù per l'enorme colonna lignea.*



## Riuniti

Se tutti i Topi si trovano sulla stessa casella, leggete ad alta voce il brano seguente:

*Grida di gioia si innalzarono alte nella stanza quando i topi finalmente si riunirono. Nez stava distribuendo pesanti pacche sulle spalle dei suoi amici mentre Lily, euforica, stava abbracciando Filch che, paonazzo in viso, cercava di liberarsi dalla sua morsa.*

*"Piano Nez! Non siamo sopravvissuti ai servitori di Vanestra per farci uccidere dal tuo entusiasmo!" ridacchiò Collin. Il fabbro arrossì imbarazzato ed il giovane principe lo abbracciò. Tilda e Maginos sorrisero mentre Splee aveva preso a girare intorno a loro in preda ad una gioia sfrenata. Poco più in là Filch protestava vivacemente, ma Lily non sembrava sentire ragioni, stringendolo sempre più forte.*

*"Mi chiedo come Vanestra sia riuscita a fare tutto questo" disse Maginos osservando lo stato in cui si trovava il castello, sommerso da quel mare verde malevolo e ostile. Nella penombra qualcosa si mosse. Le loro grida gioiose avevano attirato la sua attenzione e la sua voce trafisse i topi come una gelida lama. Era Glorm.*

*"Temo che la colpa di quanto sta accadendo sia mia!"*

*"Tua?" gli fecero eco gli altri topi. "Sì, sebbene indirettamente. Il nostro primo incontro non fu esattamente..." il negromante esitò un istante cercando la parola giusta "...piacevole?"*

*"Hai cercato di distruggere la mia casa!" sbottò Lily furiosa.*

*"E ancora adesso me ne rammarico. Ero in preda all'ira e accecato dall'odio non mi rendevo conto della gravità delle mie azioni; volevo solo vendetta. Ho utilizzato i cristalli magici che si trovano nelle profondità del castello; essi hanno accresciuto i miei poteri amplificandoli al di là di ogni mia aspettativa. Credo che sia stato il loro potere unito al mio ad aver riportato in vita Vanestra".*

*Per un attimo tutti rimasero in silenzio, poi Glorm riprese.*

*"Anche se la strega è stata sconfitta il suo spirito vive ancora, ma non può fare nulla senza un corpo che la ospiti. Ecco perché ha preso Nerè. Ed ecco cosa dovrete fare per liberarla".*

*Collin e gli altri si sedettero ed ascoltarono attentamente le sue istruzioni; quando ebbe finito di esporre il piano Filch si alzò in piedi con aria scettica e prese la parola.*

*"Ci stai dicendo che basterà legarla e riempirla di bei pensieri così Vanestra inorridita da tanta bontà fuggirà via?" Il suo sguardo era a metà tra l'incredulo e l'adirato.*

*"Più o meno, anche se prima serviranno i bei pensieri e poi dovrete legarla. Ma il piano è questo". "Oh beh allora è fatta, se l'avessi saputo avrei portato anche una torta ed organizzato una festiciola per la nostra cara Vanestra. L'avremmo fatta scappare a gambe levate!" ridacchiò lui sarcastico.*

*"Filch!". Tilda lo trafisse con un'occhiataccia, facendolo tornare serio. "Per quanto strano possa sembrare, potrebbe funzionare" disse Maginos. "L'odio è tutto ciò*

che anima quella strega e noi dovremo combatterla con l'amore. Incanteremo una corda, legando ad essa il nostro ricordo più felice; quando questa sarà pronta legheremo Nerè e a quel punto Vanestra sarà costretta a lasciarla andare". "E poi?" chiese Nez. "Il mio martello se la cava bene con le teste vuote di quei topacci, ma contro un fantasma è tutta un'altra storia!". "Una cosa alla volta" disse Collin "intanto pensiamo a liberare Nerè. Qualcosa ci verrà in mente".

"Vi auguro buona fortuna" li salutò Glorm. "Questo luogo è troppo pericoloso per Splee e non voglio che le accada nulla, quindi le nostre strade si dividono qui. Lasciamo questo castello con l'augurio che la prossima volta che ci incontreremo esso sarà tornato al suo antico splendore". La piccola lumaca esitò per un attimo; era restia ad abbandonare i suoi amici. Girò intorno ad ognuno di loro, poi riassunse la sua solita aria allegra. "Ciao, ciao!" gridò ed insieme sparirono nell'ombra; il fischietto spensierato di Splee si fece sempre più lontano fino a sparire, lasciando i topi nuovamente soli all'interno della fortezza.

Rimuovete Splee dal gioco, rimuovendo anche la sua carta Iniziativa. Ogni Topo recupera le proprie abilità, girando eventuali carte Abilità coperte. Se i Topi hanno con loro l'Oggetto del Gruppo Amo e Lenza, leggete ad alta voce il brano seguente:

"Bene allora, non resta altro da fare che armarci dei nostri ricordi più belli e trovare un corda adatta a legare Nerè... volevo dire Vanestra" si corresse Collin. "Oh, per la corda potrebbe andare bene questa" disse Filch estraendo dalla sacca una matassa di filo a cui era stato fissato un vecchio amo arrugginito "ma è la parte relativa ai bei pensieri che continua a sfuggirmi". "Basterà tenere in mano la corda e concentrarsi su di un momento particolarmente felice della vostra vita. Un ricordo gioioso a voi caro. Questo dovrebbe bastare". disse Maginos. "Tutto qui?" chiese Nez poco convinto. "Tutto qui. Ma fate attenzione, dovrete scegliere con cura il vostro ricordo. Più forte esso sarà, maggiore sarà la potenza dell'incantesimo". "E' deciso allora. Attenta a te Vanestra, stiamo arrivando!" mormorò minacciosa Tilda. Collin e gli altri annuirono in segno di assenso. Una flebile speranza stava ora animando i loro cuori.

Se i Topi NON hanno con loro l'Oggetto del Gruppo Amo e Lenza, leggete ad alta voce il brano seguente: "Bene allora, non resta altro da fare che armarci dei nostri ricordi più belli e trovare un corda adatta a legare Nerè... volevo dire Vanestra" si corresse Collin. "Nelle fognature credo di aver visto qualcosa che può fare al caso nostro" disse Filch "ma è la parte relativa ai bei pensieri che continua a sfuggirmi".

"Basterà tenere in mano la corda e concentrarsi su di un momento particolarmente felice della vostra vita. Un ricordo gioioso a voi caro. Questo dovrebbe bastare". disse Maginos. "Tutto qui?" chiese Nez poco convinto.

"Tutto qui. Ma fate attenzione, dovrete scegliere con cura il vostro ricordo. Più forte esso sarà, maggiore sarà la potenza dell'incantesimo".

"E' deciso allora. Attenta a te Vanestra, stiamo arrivando!" mormorò minacciosa Tilda. Collin e gli altri annuirono in segno di assenso. Una flebile speranza stava ora animando i loro cuori.

I Topi guadagnano la carta Ricerca Accampamento (Nota: questa carta può curare i Topi).



Muovete avanti di 1 Pagina il segnalino Fine sul Segnalibro.

## Il Ricordo più Dolce

D'ora in avanti un Topo può rinunciare al proprio Turno per lanciare 2 Dadi Azione e legare un proprio ricordo all'Oggetto del Gruppo Amo e Lenza. Per ogni simbolo così ottenuto aggiungete un segnalino Formaggio alla Ruota del Formaggio. Ogni Topo può legare un proprio ricordo alla corda solamente una volta. Quando tutti hanno incantato la corda, questa si considera INCANTATA.



## Le Tubature



- 1 Frammenti di Leggenda:** Quando i Topi Esplorano le Tubature, leggete ad alta voce il brano seguente:

“Disgustoso!” esclamò Tilda sporgendosi da una delle tubature. “Ha un che di ipnotico” mormorò pensieroso Filch. “Non mi sembra molto prudente!” bofonchiò Nez. “Una volta caduti là dentro non credo riusciremmo a tirarvi fuori!”. Il baratro sotto di loro brulicava di radici simili a serpenti che si contorcevano senza sosta. Di tanto in tanto una di esse si innalzava rapida verso l'alto lambendo le tubature più alte.

“Sembrano quasi delle onde che si infrangono sugli scogli” osservò Maginos. “Onde che vorrebbero ghermirci e ucciderci!” concluse amaramente. “La meta è vicina!” lo rincuorò Collin. “Presto porremo fine al dominio di Vanestra una volta per tutte!”. “Tutto questo è decisamente strano, affascinante e anche un po'... macabro, ma vorrei che la vostra attenzione si rivolgesse a quegli energumani” sbottò Lily indicando alcuni ratti che stavano issandosi sulle tubature con aria ostile. “Contempleremo le creazioni di Vanestra dopo averli presi a calci!”.

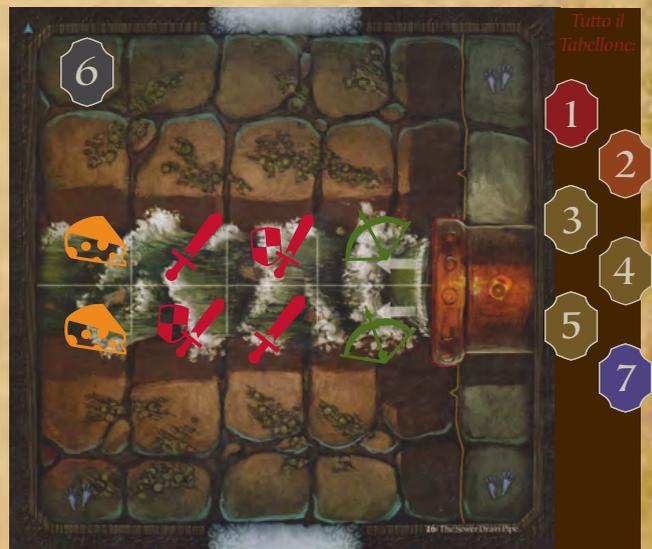
- 2 Preparazione Speciale:**  
Piazzate i segnalini Trappola per Topi nelle apposite caselle e collocate 4 Ratti Infuriati.
- 3 Regola Speciale - Camminando sul Baratro:**  
Se ottenete un 1 quando lanciate i Dadi Azione per muovere un Topo o un Servitore, se esso si trova nel livello inferiore delle tubature (identificate dal colore rosso) le radici cercheranno di afferrarlo. Lanciate un Dado Azione: con un risultato

l'attacco è evitato, altrimenti assegnategli un segnalino Intrappolato. I Topi sotto l'effetto dell'Incantesimo Levitazione ignorano questa regola.

- 4 Ricerca Speciale:**  
Calotta Fortunata o Arco Lungo.
- 5 Evocazione Speciale:**  
Ragno Appostato.



## Il Canale di Scolo



- 1 Frammenti di Leggenda:** Quando i Topi Esplorano il Canale di Scolo, leggete ad alta voce il brano seguente:

Lo scrosciare dell'acqua riempiva di echi la stanza. “Siamo vicini!” sussurrò Collin, mentre il gruppo si avvicinava con circospezione al limitare del corso d'acqua. Dal fondo limaccioso affioravano di tanto in tanto alcune grosse radici, rimanendo in superficie solo alcuni istanti per poi rituffarsi pigramente nelle profondità melmose, scomparendo alla vista. “Se siamo abbastanza rapidi, potremmo attraversare il torrente senza nemmeno bagnarci i piedi” disse Lily quasi in tono di sfida. “Chi va per primo?”. “Non mi piace affatto. Non c'è proprio altro modo? Una scorciatoia? Un buco nel muro? Un asso nella manica che il buon Maginos ha tenuto in serbo per noi?” chiese Filch mentre un altro tentacolo verdognolo emergeva con un suono gutturale, allungandosi fino a lambire i suoi piedi. “Temo proprio di no” gli rispose Tilda “sempre che tu non voglia chiedere informazioni a quei galantuomini” soggiunse indicando alcuni topacci che stavano sbucando dai quattro angoli della stanza. “Vada per il pediluvio!” sbuffò lui scocciato.

**2** **Preparazione Speciale:**  
Collocate 3 Ratti Guerrieri e 2 Blatte Corrosive.

**3** **Regola Speciale - Sentieri pericolosi:**  
All'inizio di ogni Round lanciate un Dado Azione e mettete un segnalino Ferita Avvelenata su ogni casella corrispondente nel Tabellone del Canale di Scolò. I segnalini così piazzati rappresentano una radice emersa che i Topi possono cercare di utilizzare per attraversare il corso d'acqua. Un Topo che entri in una casella in cui è presente un segnalino Ferita Avvelenata dovrà lanciare un numero di Dadi Azione pari al proprio Valore di Movimento e sommarne il risultato. Il giocatore alla sua sinistra lancerà lo stesso numero di Dadi Azione ed applicherà uno degli effetti seguenti:

- Se il Topo ha ottenuto un valore superiore a quello della radice, non accade nulla ed il Topo supera indenne la casella, altrimenti girate il segnalino Ferita Avvelenata dal lato Ferita. Ora quella casella è invalicabile e:
  - Se il Topo ha ottenuto un valore uguale a quello della radice, egli supera indenne la casella;
  - Se il Topo ha ottenuto un valore inferiore a quello della radice, egli è Intrappolato.

Dopo che tutti hanno agito, rimuovete i segnalini Ferita e Ferita Avvelenata dal Tabellone. Se così facendo un Topo si trova su di una casella d'acqua, esso viene spinto via dalla corrente.

**4** **Regola Speciale - Abbandonare il Canale di Scolò:**  
Prima che un Topo possa eseguire un'Azione Esplorare sulla Casella di Uscita per abbandonare il tabellone del Canale di Scolò, tutti i Topi devono trovarsi sul suo stesso lato del corso d'acqua.

**5** **Regola Speciale - Fuggire Attraverso l'Acqua:**  
Un Topo che viene trascinato via non viene Catturato. Collocate invece questo Topo su una delle due caselle d'acqua del Tabellone delle Fognature contrassegnate da una freccia.

**6** **Ricerca Speciale:**  
Trame Rivelate o Funghetti.

**7** **Evocazione Speciale - Guai in Arrivo:** Una vasta porzione del soffitto crolla proprio sopra alle teste dei Topi. Quando la polvere si dirada, un altro ospite si è aggiunto alla festa. Ogni Topo sulla Casella di Rotazione si sposta di una casella, rimanendo all'interno dell'Area Speciale. Lanciate un Dado Azione. Se ottenete ✨ spostatevi verso la Forgia, altrimenti spostatevi in direzione opposta. La Casella di Rotazione è ora invalicabile. Collocate un Millepiedi Furioso.



## La Forgia



**1** **Frammenti di Leggenda:** Quando i Topi Esplorano la Forgia, leggete ad alta voce il brano seguente:

“Benvenuti. Sapevo che sareste tornati. Vi stavamo aspettando!”. Neré se ne stava davanti alla forgia, intenta a disegnare intricati arabeschi nell'aria. Sembrava assorta in chissà quale incantesimo, noncurante degli ospiti che avevano appena fatto irruzione nella stanza. “Sarò da voi tra un attimo, nel frattempo i miei servitori vi intratterranno”. In risposta ad un cenno di Neré, tre grossi ratti dal pelo arruffato e dallo sguardo malvagio uscirono dall'oscurità. “Molto gentile da parte tua Vanestra! Lasciaci ricambiare questa premura!” disse Collin sguainando la spada. Tilda e e Nez gli furono subito a fianco, mentre Filch arretrava prudentemente. “Forse dovrei restare nelle retrovie, per tenere aperta una via di fuga” balbettò lui poco convinto. Gli altri topi gli tirarono un'occhiataccia. “Va bene va bene, ho capito!” disse lui. Sguainò la sua daga, la agitò in alto in maniera poco convinta e sbuffando proclamò “Vanestra! Siamo alla resa dei conti! Stavolta vinceremo noi, libereremo il castello, salveremo Borgoquercia eccetera eccetera eccetera!”. Lily scosse la testa. “Proprio un bel discorso sentito e appassionato!”. “Non sono tagliato per queste cose!” rispose lui, ma Nez li interruppe prima che potessero continuare. “Caricaaa!” gridò il vecchio fabbro e i topi si lanciarono contro Vanestra e i suoi servitori.

**2** **Preparazione Speciale:**  
Collocate Neré nella casella indicata e piazzate la sua Carta Iniziativa in fondo alla Colonna dell'Iniziativa. Collocate poi 3 Ratti Stregati.

Lanciate un Dado Azione e fate salire la relativa Carta Iniziativa del risultato ottenuto sulla Colonna dell'Iniziativa. Piazzate infine 3 Segnalini Ferita sopra alla casella raffigurante il mucchio di carbone.

3

**Regola Speciale - Nerè Attacca:**

Durante il proprio turno, Nerè attacca i Topi utilizzando l'incantesimo Rampicanti Strangolanti. Ogni Topo nella Forgia lancia un Dado Azione: con un risultato ✨ quel Topo subisce 1 Ferita.

4

**Regola Speciale - Pioggia di carbone:**

Se i Topi hanno con loro la carta Oggetto del Gruppo Forchetta, possono utilizzarla per attaccare i Servitori. Spendendo un'Azione, un Topo che si trovi nella casella raffigurante il mucchio di carbone può lanciare 1 Dado Azione per attaccare un qualsiasi Servitore ed applicare il seguente effetto:

-  - Il Servitore subisce 1 Ferita
-  - Il Servitore è Intrappolato
-  - Il Servitore è Stordito
-  - Il Topo rotola giù dal mucchio di carbone ed è Stordito

Dopo aver eseguito l'attacco, scartate un segnalino Ferita. Quando non vi sono più segnalini, non è più possibile lanciare carbone contro i servitori. Nerè non può essere influenzata da questo attacco.

4

**Frammenti di Leggenda:** Quando un Servitore viene colpito da un pezzo di carbone, leggete ad alta voce il brano seguente:

*“Prendete questo! E questo! E questo!”.* Lily saltava selvaggiamente sulla forchetta che aveva trasformato in una rudimentale catapulta, rovesciando una pioggia di carbone sulle teste dei malcapitati topacci che le capitavano a tiro. Ogni volta che un colpo andava a segno, una nuvola di fuliggine riempiva la stanza, disorientando i loro assalitori. *“Per mille brugole, la ragazza si sta dando parecchio da fare!”* esclamò Nez mentre evitava di un soffio un grosso pezzo di carbone. *“Pure troppo!”* constatò Filch che stava tossendo ripetutamente per via della fuliggine. *“Se non ci ammazzano questi energumeni lo farà lei!”.* *“Meno ciance e più azione!”* li riprese energica Tilda. *“Siete uomini o ..topi? Dobbiamo salvare Nerè. Forza!”.* Filch avrebbe voluto replicare, ma Tilda si era già lanciata alla carica, roteando minacciosa la propria mazzia.

5

**Frammenti di Leggenda:** La prima volta che un Servitore (non Nerè) infligge danni ad un Topo, leggete ad alta voce il brano seguente:

*Nez colpì violentemente un ratto, atterrandolo. “Attento Nez!”* gridarono i suoi compagni, mentre un'altra di quelle orride creature si avventava su di lui. Il vecchio fabbro fu colto alla sprovvista e ruzzolò a terra, travolto dalla furia del nemico. *Questi alzò la sua arma al cielo pronto a calarla per infiggere un colpo mortale, quando un lampo lo colpì scaraventandolo lontano.*

*“E' tempo che qualcuno ponga fine al tuo regno di terrore, Vanestra!”* esclamò una voce nell'ombra. *“Glorm!”* esultarono i topini.

*Il negromante avanzò lentamente, uscendo dalla penombra con le mani ancora alzate; l'incantesimo era stato di una potenza devastante ed il ratto giaceva a terra immobile. “Sei tornata a causa mia e del mio odio sconsiderato; sono qui per riparare al male fatto. Questa volta la tua dipartita sarà... definitiva!”.*

*“Sì, la partita! In comitiva!”* si affrettò a sottolineare Splee che continuava a sorridere e correre attorno a Glorm. *Vanestra non si scompose e la sua voce si fece ancora più aspra e sprezzante mentre inveiva contro il nuovo arrivato. “Piccolo insetto, cosa credi di poter fare tu contro i miei poteri? Qualche misero trucchetto non può certo impensierirmi. Assaggia il vero potere!”.* Così dicendo puntò entrambi i palmi delle mani in direzione di Glorm e Splee e questi furono improvvisamente avvolti da un'enorme bozzolo; spine aguzze e taglienti crescevano dai rovi che lo componevano muovendosi e contorcendosi come un enorme serpente. *Nez e gli altri rimasero impietriti davanti a tale orrore. “Questa è la fine che si meritano gli sciocchi!”* esclamò Vanestra. *“E ora tocca a voi!”.*

*Glorm si guardò in giro: il buio piano piano si stava dissolvendo e dinnanzi a lui si stendeva una visione familiare. Anche senza i suoi alambicchi e i tomi polverosi, quello su cui si trovava era senza dubbio il tavolo dello studio di Maginos. Splee aveva preso a correre di qua e di là sulla superficie sporca e bruciata, ridendo spensierata. “C'è qualcosa di strano, di... innaturale!” pensò Glorm. Come in risposta ai suoi pensieri, dinnanzi a lui si materializzarono due teche di vetro, le stesse teche che a lungo furono la dimora sua e della sua amica lucciola. Una piccola luce si formò all'interno di una di esse, attraversò il vetro e gli si fece innanzi, prendendo a girare lentamente attorno a lui per poi fermarsi davanti al suo viso.*

*“Tu!”* disse lui con un filo di voce.

Assegnate 1 Ferita ad un Servitore.

**6** **Regola Speciale - Liberare Neré:** Neré non lascia mai la propria casella. I Topi non possono attaccarla normalmente, ma possono tentare di immobilizzarla utilizzando la Corda Incantata. Per fare ciò, è necessario che almeno due Topi si trovino nelle due caselle indicate adiacenti a Neré. Spendendo un'Azione, un Topo può lanciare un numero di Dadi Azione pari al proprio Valore di Combattimento. Per ogni altro Topo adiacente a Neré oltre i primi due, il Topo che compie l'Azione può rilanciare un Dado Azione. Se l'attacco ferisce Neré, questa si considera invece immobilizzata.

**6** **Frammenti di Leggenda:** Quando Neré viene immobilizzata, leggete ad alta voce il brano seguente:

*“Dannati! Credete davvero che questo basti a fermarmi? Nessuno può riuscirci!” gridò Vanestra. Neré prese a dimenarsi e a contorcersi senza sosta, senza però riuscire a divincolarsi dalla stretta del filo magico; la strega provò a più riprese a spezzare quella magica catena che sembrava procurarle un dolore lancinante, finché non fu costretta ad abbandonare il corpo della piccola topolina che cadde a terra esanime. “Ce l'abbiamo fatta!” esultò Maginos. Subito Nez, Collin e gli altri si fecero intorno a Neré nel tentativo di rianimarla.*

*“Oh, oh! Non è ancora finita!” disse Lily indicando lo strano bagliore all'interno della forgia.*

*“Che diavoleria è mai questa?” sbottò Nez. Il bagliore cominciò a prendere forma, pulsando e dilatandosi fino a raggiungere dimensioni umane. Poi ci fu un lampo di luce e quando i nostri eroi volsero nuovamente lo sguardo verso la fucina, dinnanzi a loro trionfante si ergeva Vanestra.*

*“Immagino che non abbiamo un piano per questo” sussurrò con tono preoccupato Filch.*

*“E' solamente un fantasma, nient'altro!” esclamò sprezzante Tilda. L'immagine della strega appariva diafana, rivelandone la vera natura.*

*“Anche se priva di un corpo fisico, rimane sempre un avversario temibile. Non abbassate la guardia!” li avvertì Maginos.*

*“Piccoli scocciatori, credevate di avermi sconfitto non è così? Quando imparerete la lezione? Io sono immortale!” A quelle parole altri ratti giunsero nella stanza accerchiandoli.*

*“Non importa quanti topacci tu possa arruolare nel tuo esercito, non saranno mai abbastanza! Se non ti sconfiggeremo noi, lo faranno gli elfi di Nextor!” disse sprezzante Collin.*

*“Ah, piccolo principe presuntuoso! Credi davvero che io voglia battermi contro gli abitanti di Nextor a capo*

*di un esercito di stupidi roditori senza cervello?”. La sua risata li fece rabbrivire, mentre sul suo volto si disegnava una smorfia beffarda. “Dopo il nostro ultimo incontro ero così debole, inerme. Avevo bisogno di un corpo dopo che il mio era andato irrimediabilmente distrutto e quando mi imbattei in questa sciocca che si aggirava ignara per il castello, capii che il fato mi aveva dato una seconda occasione. Il mio potere cresce di ora in ora e per quando arriveranno quegli sciocchi io sarò pronta. Perché dovrei attaccare Nextor, quando posso prendere il controllo di uno dei suoi abitanti?”. I topi tremarono a quelle parole. “Vedo che avete capito finalmente. Quando tutto sarà finito, gli elfi se ne andranno ed io con loro. Una volta a Nextor sarà facile avvicinarsi al palazzo reale e quando avrò posseduto la regina, irretire il re sarà un gioco da ragazzi. Alla fine avrò il mio regno e voi... la morte!”.*

*“Ti fermeremo prima che ciò accada!” gridò Collin lanciandosi verso di lei, ma Vanestra aveva già alzato le braccia al cielo ed un terribile boato risuonò in tutta la stanza. I topi caddero a terra investiti da quella tremenda esplosione arcana; la strega era sparita e i ratti avanzarono minacciosi verso le loro prede che ora giacevano indifese sul pavimento.*

Se uno dei Topi ha subito danno a causa dell'attacco di un Servitore (non di Neré) e avete già letto il Frammento di Leggenda al Punto 5, leggete il brano A, altrimenti leggete ad alta voce il brano B:

*A- Fu allora che dal groviglio di rovi che avviluppava Glorm spuntarono uno, due, mille raggi luminosi. Una esplosione di luce dissolse la gabbia che teneva prigioniero il negromante; questi, vista la situazione, avanzò risoluto in direzione dei suoi amici con l'intento di salvarli, ma una buffa voce attirò la sua attenzione. “Perdincimerendella! Ho la timoranza che siamo arrivati in estrema tardevolezza!”.*

Interrompete la partita e leggete La Storia Continua.

*B- Fu allora che una buffa voce risuonò nella stanza. “Perdincimerendella! Ho la timoranza che siamo arrivati in estrema tardevolezza!”. I Servitori di Vanestra si voltarono incuriositi, mentre alcuni topi emergevano dalle ombre. “No! Non è ancora troppo tardi!” disse Glorm avanzando deciso; con un rapido gesto disegnò un glifo nell'aria, pronunciando parole arcane. Un lampo di luce saettò veloce verso uno dei servitori che cadde a terra esanime.*

Assegnate 1 Ferita ad un Servitore, interrompete la partita e leggete La Storia Continua.

**7** **Ricerca Speciale:**  
Forchetta (Nota: i Topi possono utilizzare la Forchetta come rattapulta).



**8** **Evocazione Speciale:**  
Millepiedi Furioso.

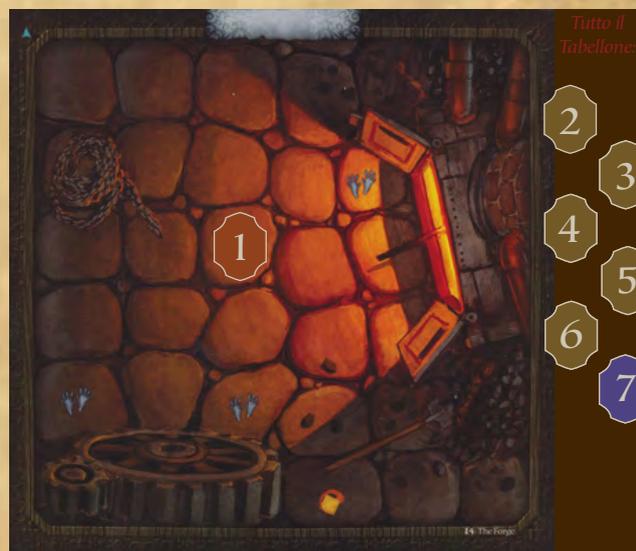
## La Storia Continua...

**Leggete ad alta voce:**

*I Servitori di Vanestra si fermarono, indecisi sul da farsi. Un vecchio topo dalle vesti bizzarre aveva fatto capolino nella stanza; il suo passo incerto strideva con quello fiero e sicuro di Glorm. Al suo fianco si stagliavano le figure minacciose di altri due topi. “Se avete fatto del male ai nostri amici...” li ammonì uno di loro agitando furiosamente la propria arma “...dovrete vedervela con noi!” concluse l'altro estraendo la propria. I ratti non persero tempo, lanciandosi verso i nuovi arrivati; a Collin e agli altri avrebbero pensato dopo. “Fatevi indietro, non è sicuro qui!” dissero i due combattenti frapponendosi tra il vecchio saggio e i malefici roditori. “Anche tu Splee! Vai con lui. Mettiti in salvo, mentre noi poniamo fine una volta per tutte a questa follia!” gridò Glorm preoccupato per l'incolumità della sua amata. Splee, per nulla turbata, era già salita sulla testa di Dalion e canticchiava spensierata, osservando la scena. I topi si erano gettati spavaldamente contro i loro nemici, ma questi rispondevano colpo su colpo mentre Glorm portava a segno un attacco per poi sparire improvvisamente e ricomparire dal lato opposto della stanza. Fu allora che alle spalle di Dalion, ansimanti, spuntarono altri tre topi. “Oh santa polenta! Avevo timoranza che non saremmo giunti in tempo!” sospirò il vecchio mercante, accasciandosi sul sacco che stava faticosamente trascinando. Accanto a lui Talia, sfinita, fece lo stesso. “Siamo arrivati?” chiese con un filo di voce Maela, che aveva aiutato i suoi amici spingendo fino a lì l'ingombrante carico. Per tutta risposta Splee prese a girare in tondo, fischiettando felice in segno di saluto. “Gran Maestro Dalion!” gridarono all'unisono le due sorelle. “Ci eravamo attardate ad aiutare il nostro amico e all'improvviso eravate scomparsi!” “Ho solamente posto affrettatezza al mio passo. Non potevo far certo mancomento di questo momento!” disse lui, mentre le orecchie gli tremavano vistosamente per l'emozione. Nel frattempo la lotta infuriava e nessuno sembrava avere la meglio. All'improvviso, una enorme creatura scese dal soffitto, gettando lo scompiglio tra i combattenti. Un ragno si trovava ora in mezzo alla*

*stanza e fronteggiava i nostri eroi. Si mosse rapido contro di loro per poi fermarsi improvvisamente alla vista dei compagni inermi. Immediatamente fu sopra di essi, quando un sasso lo colpì con violenza. Voltandosi verso la forgia notò Nerè che, liberatasi dalle corde che la tenevano prigioniera, impugnava il suo coltello d'osso e la osservava con sguardo di sfida. “Perdincimerendella! Sono sicurevole che ne vedremo delle belle!”.*

## La Forgia - Finale



**1** **Preparazione Speciale:** Ponete su un lato tutte le miniature dei Topi ad esclusione di Neré. Prendete la miniatura di Glorm e quelle dei due Topi che non hanno partecipato alla missione e ponetela sulla casella raffigurante la catena. Ogni giocatore sceglie (o prende casualmente se non riesce ad accordarsi) un personaggio tra Glorm, Neré e uno dei due Topi e ne assume il controllo. Lanciate un Dado Azione e collocate quel numero di Ratti Stregati sul Tabellone. Prendete tutte le Carte Iniziativa dalla Colonna dell'Iniziativa, mettetle da parte quelle dei Topi svenuti e sostituitele con quelle dei nuovi arrivati. Aggiungete quella del Ragno Appostato, mescolatele e ricreate la Colonna dell'Iniziativa. Per Glorm utilizzate entrambe le sue Carte Iniziativa: quando pescate la seconda carta, collocatela a fianco della prima nella Colonna dell'Iniziativa. Collocate la miniatura del Ragno Appostato nella casella indicata o quella più vicina se questa è occupata.

**2** **Regola Speciale - Glorm si unisce alla battaglia:** Durante il proprio turno, il giocatore che utilizza Glorm fa riferimento alle statistiche riportate sulle sue Carte Iniziativa quando effettua un attacco. Ignorate le sue abilità speciali. Lanciate 2 Dadi

Azione per determinare il numero di caselle che Glorm può percorrere nel turno corrente. Glorm non può effettuare nessuna Azione Ricerca, Equipaggiare oggetti o guadagnare Formaggio.

3

#### Regola Speciale - Arrivano i Rinforzi:

Se gli altri Topi non hanno già partecipato alla campagna (vedi Nerè ad esempio) essi partono col proprio equipaggiamento iniziale, 2 abilità e un segnalino Formaggio.

4

#### Regola Speciale - Pioggia di carbone:

Se i Topi hanno con loro la carta Oggetto del Gruppo Forchetta, possono utilizzarla per attaccare i Servitori. Spendendo un'Azione, un Topo che si trovi nella casella raffigurante il mucchio di carbone può lanciare 1 Dado Azione per attaccare un qualsiasi Servitore ed applicare il seguente effetto:

-  - Il Servitore subisce 1 Ferita
-  - Il Servitore è Intrappolato
-  - Il Servitore è Stordito
-  - Il Topo rotola giù dal mucchio di carbone ed è Stordito

Dopo aver eseguito l'attacco, scartate un segnalino Ferita. Quando non vi sono più segnalini, non è più possibile lanciare carbone contro i servitori.

5

#### Regola Speciale - Un Sacco Pieno di Sorprese:

Un Topo che si trovi adiacente alla casella raffigurante la catena, può compiere un'Azione Ricerca. Quando ciò accade, leggete ad alta voce il brano seguente:

*“Oh santa polenta!” esclamò il vecchio mercante mentre rovistava nel suo enorme sacco. “Deve pur esserci qualcosa di utile qui dentro!”. Uno dei topi si avvicinò di soppiatto, evitando la pioggia di oggetti che lo strambo venditore stava gettando lì attorno alla rinfusa. Fu in quel momento che Splee saltò fuori dal sacco. “Bwaaa!” gridò lei, spaventando a morte il mercante e facendolo ruzzolare a terra. Splee gli fu subito sopra, ridendo sguaiatamente. “Stante la situazione, credo che aggraderai tale giochevolezza in un momento meno pericoloso” disse lui cercando inutilmente di rialzarsi in piedi. Il topo che si era avvicinato approfittò di quell'attimo di distrazione e, infilatosi nel sacco, ne riemerse brandendo un'arma. “Ecco, questa fa proprio al caso mio!”.*

Pescate un numero di carte Ricerca pari al vostro Valore di Sapienza, ignorando eventuali carte Sventura così pescate (esse rientrano comunque nel computo delle carte pescate, semplicemente scartatele senza attivarne l'effetto). Tenete una delle carte così pescate e scartate le altre.

6

#### Regola Speciale - Proteggere i compagni:

I Servitori cercheranno in tutti i modi di dare il colpo di grazia ai Topi svenuti. I Servitori muovono sempre verso il più vicino Topo svenuto e indifeso (la cui miniatura, cioè, è stata posta su di un lato durante la preparazione e che non ha nessun Topo adiacente) e gli infligge automaticamente 1 Ferita (tirate normalmente i Dadi Azione per aggiungere eventuali segnalini Formaggio alla Ruota del Formaggio). Mettete un segnalino Ferita a fianco della miniatura del Topo colpito e non sulla sua Scheda. Se vi è un altro Topo a lui adiacente, esso non si considera indifeso: in questo caso il Servitore non può attaccare il Topo svenuto, ma può attaccare il Topo che sta in quel momento difendendo il proprio compagno caduto.

7

#### Evocazione Speciale:

Millepiedi Furioso.



## L'Ultimo Assalto

Quando non vi sono più Servitori sul Tabellone, leggete ad alta voce il brano seguente:

*Quando anche l'ultimo ratto cadde a terra, con esso calò un silenzio di morte in tutta la stanza. I topi si precipitarono verso i loro amici per soccorrerli. Grande era il timore di essere arrivati troppo tardi. Fu allora che riecheggì la sinistra risata di Vanestra: la strega si era materializzata davanti alla forgia, minacciosa e letale.*

*“Gentile da parte vostra risparmiarmi la scociatura di dovervi stanare. Ora che siete tutti qui, potrò sistemarvi una volta per tutte e nessun'altro potrà frapporsi tra me e la conquista di Nextor!”. Fluttuando lentamente verso i suoi nemici, fili eterei cominciarono a fuoriuscire dal suo corpo. Pronti ad affrontare la minaccia incombente, i topi si strinsero l'un l'altro in posizione di difesa.*

## Una Scoperta Sorprendente

Ogni giocatore prende la miniatura del proprio Topo svenuto, scarta tutti segnalini Ferita sulla propria Scheda del Topo e li sostituisce con quelli che sono stati posti vicino a lui per indicare le ferite subite mentre era svenuto.

## La Storia Continua...

Leggete ad alta voce:

Ci volle un po' prima che Collin riuscisse a rialzarsi; la testa gli pulsava e non riusciva a vedere nient'altro che forme indistinte. Lentamente la vista tornò e si accorse di non trovarsi più all'interno della forgia; la nuda roccia aveva preso il posto delle pareti di pietre annerite.

“Dove sono finito?” disse con un filo di voce. “Siamo nelle gallerie di cristallo... credo” gli fece eco Lily, ancora scossa per quello che era appena accaduto. Chini su di lui, i suoi amici si scambiavano sguardi interrogativi, mentre sullo sfondo le strane pietre pulsavano ritmicamente.

“Che sta succedendo? Vedo i cristalli pulsare!” chiese rivolto verso Maginos, ma il mago scosse il capo.

“Sinceramente non ne ho la più pallida idea. Questi cristalli sono stati influenzati dalla magia di Glorm e dai sortilegi di Vanestra, chi può dire...”.

“No! Non è questo. Vedo i cristalli pulsare... attraverso di voi!” gridò Collin sbigottito. I suoi compagni si guardarono l'un l'altro, accorgendosi che i loro corpi erano diafani, come quello di Vanestra. “Siamo... fantasmi?” squittì Tilda. “Così sembrerebbe” rispose Collin, guardandola attraverso il palmo della propria mano. “Oh, fantastico. Prima un topo, ora un fantasma. Di bene in meglio!” sbottò Filch. “Che cosa facciamo adesso?” domandò Nez. “Non possiamo arrenderci proprio ora. Vanestra non può averla vinta. Non dopo tutto quello che abbiamo passato, proprio ora che eravamo così vicini a... Maginos?”. Nez si interruppe, mentre osservava il vecchio mago, assorto, staccarsi dal gruppo per esaminare uno dei cristalli.

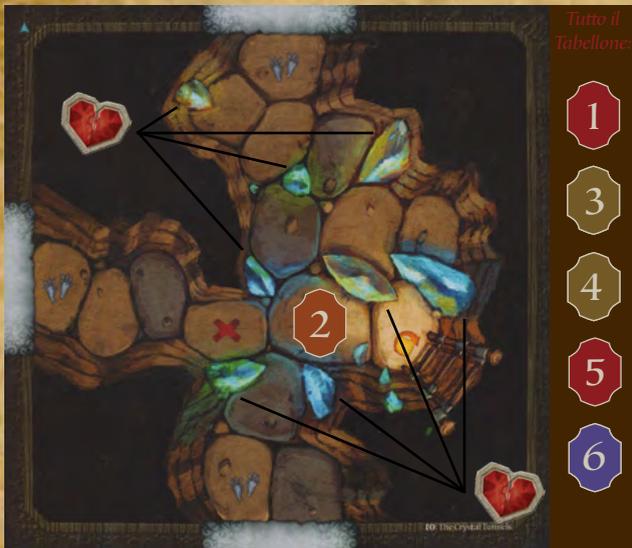
“Affascinante” mormorò. “Chi l'avrebbe mai detto!”. Gli altri topi gli si fecero accanto, nel tentativo di scorgere ciò che aveva attirato la sua attenzione. Al suo interno vorticavano decine, centinaia di luci dai colori cangianti; dapprima caoticamente e poi secondo uno schema ben preciso, per poi assumere una forma che tutti riconobbero. “Filch? Che significa?” chiese Lily. I topi riconobbero il loro amico, intento a giocherellare con un pugnale mentre se ne stava seduto con le gambe a penzoloni sul tavolo del laboratorio di Maginos. Sullo sfondo, i suoi compagni stavano accatastando ciò che restava degli strumenti del mago. Prima che qualcuno potesse proferire parola, l'immagine prese a vorticare, lasciando il posto ad un affannato Nez, con due pezzi di formaggio ridicolmente grandi che gli spuntavano dalle orecchie, che sbucava dall'orologio a pendolo della camera della regina. Tilda e gli altri si guardarono attorno e notarono che altre scene passate si susseguivano senza soluzione di continuità sulle altre pietre magiche. “Ma questi...”.

“Sono ricordi” disse Maginos rivolgendosi ai suoi amici. “Questi cristalli contengono la storia del castello e di chi vi ha dimorato finora. Ecco svelata la fonte del loro vero potere. Essi sono imbevuti dell'essenza di coloro che sono stati qui prima di noi. E di noi stessi”.

Per un attimo i topi rimasero in silenzio stupefatti. “E di Vanestra!” continuò Tilda “E' da qui che lei attinge il proprio potere! E se noi li distruggessimo...”. “Distruggeremmo anche lei!” concluse Maginos con un segno di assenso. “Ma... se è l'essenza vitale contenuta in questi cristalli a tenere in vita Vanestra, la stessa cosa non vale forse anche per noi?” chiese timidamente Lily. Maginos sospirò. “Temo che ciò sia corretto. Ma è anche l'ultima possibilità che ci resta per sconfiggerla, almeno nelle nostre attuali condizioni. Credo che questo sarà un viaggio da cui non potremo tornare”. I topi percepirono l'amarezza nelle parole di Maginos; era stato lui a dare inizio a tutto questo, nella cella in cui erano stati rinchiusi ormai molto tempo prima. Aveva sempre sperato che sarebbe riuscito a guidarli fuori dal castello e a portarli in salvo, ma alla fine non era riuscito a mantenere la promessa. “Allora è deciso!” tuonò Nez sollevando il suo grosso martello “Tanti saluti Vanestra!”. Tutti si voltarono verso Filch, aspettando una sua lamentela, ma questa non arrivò. “Bah, non mi va di passare l'eternità svolazzando qua e là per il castello. Chiudiamola qui e rispedito quella vecchia strega da dove è venuta” tagliò corto lui con tono poco convinto. Ma prima che Nez potesse agire, Lily sgranò gli occhi indicando un punto alle sue spalle “Vanestra non è l'unica ad essere tornata. Guardate!”.



## Le Gallerie di Cristallo - Finale



**1 Frammenti di Leggenda:** Leggete ad alta voce il brano seguente:

*Sottili fili di fumo si innalzavano da dietro un grosso cristallo. Una, due, tre file di zampe sbucarono lentamente dall'oscurità, poi due occhi di fuoco si misero a scrutare malignamente la stanza. Skorch era tornato! "Sparpagliamoci!" gridò Collin, mentre i topi si preparavano all'imminente battaglia.*

**2 Preparazione Speciale:**  
Collocate Skorch nel punto indicato. Collocate i Topi sulle caselle di Entrata dei Servitori, distribuendoli più equamente possibile. Per ognuno degli 8 cristalli lanciate 1 Dado Azione; il numero così ottenuto indica la quantità di Ferite che ogni cristallo può subire prima di venire distrutto. Ponete su ognuno di essi i relativi segnalini Ferita; per comodità, assumete che un segnalino Ferita Avvelenata rappresenti 3 Ferite. I Topi possono attaccare i cristalli come se fossero normali Servitori. Se utilizzate la carta Ricerca Granata ad Orologeria, l'attacco dovrà bersagliare un cristallo. Colpire una casella non influenzerà i cristalli ad essa adiacenti.

**3 Regola Speciale - Distruggere i cristalli:**  
Un Topo che si trovi adiacente ad un cristallo può compiere un'Azione Combattere per cercare di romperlo. Per ogni colpo andato a segno, rimuovete un segnalino Ferita dal cristallo; un cristallo che non ha più segnalini Ferita è considerato distrutto.

**4 Regola Speciale - La Furia di Skorch:**  
Come Vanestra, anche Skorch attinge alla magia dei cristalli per aumentare il proprio potere. Dopo che tutti i personaggi sulla Colonna dell'Iniziativa hanno agito, se Skorch è stato ferito egli scarta un segnalino Ferita. Inoltre, finché tutti i cristalli non sono stati distrutti egli non può essere sconfitto (se vi sono ancora cristalli in gioco, Skorch non può subire più di 3 Ferite).

**5 Frammenti di Leggenda:** Quando l'ultimo cristallo viene distrutto, leggete ad alta voce il brano seguente:

*Il potente colpo mandò in frantumi anche l'ultimo cristallo e Nez si voltò ad osservare gli altri con sguardo interrogativo. "E adesso?" chiese lui. La risposta giunse rapida e inaspettata. I loro corpi furono pervasi da una strana debolezza e caddero in ginocchio, spossati. Anche Skorch aveva subito la stessa sorte ed ora giaceva a terra, dimenandosi in preda ad una rabbia incontrollabile. "Ancora un ultimo sforzo" gridò Tilda alzandosi faticosamente. Pian piano anche gli altri topi fecero lo stesso. La battaglia non era ancora terminata.*

**6 Evocazione Speciale - Sospesi nel Tempo:**  
Quando avviene una Evocazione Speciale, non fate avanzare il segnalino Fine sul Segnalibro. Piazzate un segnalino Ferita su ogni cristallo non ancora distrutto. A causa di ciò, è possibile che un cristallo abbia più segnalini Ferita di quanti ne aveva all'inizio.

## Uniti Fino Alla Fine

I Topi devono sconfiggere Skorch prima di potersi dichiarare vittoriosi.



## La Storia Continua...

Leggete ad alta voce:

I corpi dei topi svenuti furono scossi da un fremito, poi, ad uno ad uno, si risvegliarono. La figura di Vanestra sembrò ondeggiare violentemente, come se una misteriosa forza stesse scuotendo il suo corpo, indebolendola. Le forze le stavano venendo meno; privata del potere dei cristalli, la sua magia iniziava a vacillare. Con un gesto disperato richiamò a sé le sue ultime energie: i fili che aveva creato presero a muoversi nell'aria, formando una ragnatela mistica che imprigionò ad uno ad uno tutti i topi. Collin e gli altri erano ora prede inermi al suo cospetto. "I giochi sono finiti!" rise compiaciuta. "Non c'è più nessuno che possa fermarmi adesso!". Il suo passo era incerto e vacillante ma, seppur indebolita, Vanestra rimaneva ancora un avversario temibile. La malvagia strega avanzò trionfante assaporando la sua vittoria, torreggiante dinnanzi ai topi imprigionati. Poi una luce iridescente li avvolse, dissolvendo la ragnatela che li intrappolava e adagiandoli delicatamente sul pavimento di pietra. Infuriata, Vanestra si guardò intorno cercando la fonte di tale sortilegio, ma non dovette cercare a lungo: Dalion, Maela e Talia, con le braccia alzate, rifulgevano di un'aura sovrannaturale. "Vanestra!" disse lui. "Anni fa il mio maestro fece affrontanza della tua stirpe. Fosti sfuggevole del tuo castigo allora, non lo sarai oggi!". La strega scoppiò a ridere, maledicendoli ed avventandosi contro di loro, ma il suo ghigno beffardo si trasformò in una smorfia di stupore; sul loro volto non era dipinto il terrore, né tantomeno la disperazione. No, quelli erano sguardi di pura... curiosità? Fu allora che se ne accorse anche lei. Il pavimento... dove c'era la nuda pietra ora stava crescendo rigoglioso un prato verde, che si stava spandendo a macchia d'olio fino a riempire tutta la stanza. Una leggera brezza primaverile si era levata, allontanando l'olezzo di quelle piante immonde. Già le piante! A mano a mano che il manto erboso avanzava, queste si ritraevano ed avvizzivano. Il castello stava... fiorendo. "Questa è un'altra delle vostre diavolerie, ne sono certa! Ma non sarà un po' d'erba a fermarmi. Non vi salverete, come non salverete questo castello!". "Ora basta, Vanestra!". La voce risuonò ferma e severa, facendo sussultare tutti i presenti. Il fantasma di una bellissima donna, vestita in modo regale, era improvvisamente entrato nella stanza; teneva in braccio un gatto, mentre una lucciola le svolazza attorno senza posa. Sulla sua spalla, ritto e fiero, stava un topo vestito con un'armatura di cuoio. Dal suo cinturone penzolavano due grosse pistole. "Non ammetto simili comportamenti all'interno del mio castello!".

"Sua altezza!" gridarono stupiti i topi, inginocchiandosi mentre lei avanza fiera verso Vanestra. Glorm fece lo stesso, seguito da Dalion e dalle sue assistenti. Solo Collin non si mosse: stupefatto a quella vista osservava sua madre rapito, incapace di credere ai propri occhi. Lei fece loro un lieve cenno di saluto, lo sguardo fisso sul fantasma della strega che stava divenendo sempre più diafano. Era allo stremo e le forze la stavano abbandonando, ma la sua superbia non sembrava affatto diminuita. "Ah, sei giunta anche tu, alla fine. Dovevo immaginare che il potere dei cristalli prima o poi avrebbe risvegliato anche te e con te i tuoi scagnozzi!" aggiunse con disprezzo rivolgendosi verso Vurst. I suoi occhi erano pieni di rabbia; non aveva dimenticato infatti il suo tradimento. "Saprai quindi che nessuno si mette contro di me e sopravvive per raccontarlo!" continuò mentre un sorriso si disegnava sulla sua bocca. "Non crederai di potermi sconfiggere ancora. Non questa volta!". "In realtà" disse lei con voce calma "non sono qui per sconfiggerti perché hai già perso". Vanestra serrò i pugni infuriata, ma non si mosse. "I cristalli sono stati distrutti, il tuo esercito è disperso e il tuo potere è svanito. Non ti restano che vuote parole: minacciarci non cambierà l'esito di questa battaglia. Anche adesso la tua forza viene meno e tra pochi istanti non rimarrà nulla di te". "Ah è così! Sei dunque venuta qui per prenderti gioco di me e vendicarti per ciò che ho fatto al tuo regno, ai tuoi amici, al tuo re!". Vanestra era furiosa, ma ancora una volta non fece nulla. Sapeva che la regina aveva ragione; la partita era chiusa e la sua fine inevitabile. Anche solo rimanere in piedi le costava uno sforzo tremendo. Questa volta era davvero finita. "No" la interruppe lei. "Sono qui per dirti che... ti perdono". I topi strabuzzarono gli occhi a quelle parole. "Ti perdono per ciò che hai fatto al mio regno e ai miei cari. Ai tempi della grande guerra la vostra stirpe attaccò subdolamente le nostre terre e noi rispondemmo in modo altrettanto spietato e risoluto. Forse, se a quel tempo ci fossimo fermati a riflettere entrambi, saremmo potuti giungere ad un accordo e ad una pace profittevole per ambo le parti. Ma voi avevate dimostrato che non potevamo fidarci e noi non abbiamo risparmiato nessun mezzo per vincere la guerra. Se una delle due parti avesse avuto un po' più di coraggio... Quando arrivasti in questo castello, il tuo cuore era gonfio di rancore e di odio per il mio popolo. Esso ti ha avvelenato l'anima, instillando in te il desiderio di vendicarti. Sono sinceramente dispiaciuta per quanto è successo, ma ora è tempo di mettere da parte quest'odio che ti trattiene ancora qui. Ora è tempo di riposare!". A quelle parole Vanestra cominciò a tremare ed una lacrima le scese sul viso. Fu allora che la videro per la prima volta per davvero: una donna fragile, sola,

desiderosa di affetto e nutrita da un odio inestinguibile la cui vita era stata costellata di dolore. Per un attimo riassunse il suo aspetto fiero e con voce arcigna gridò "Io sono Vanestra! Non dimenticatelo!". E svanì.

I topi si rialzarono smarriti, senza sapere cosa fare.

"Perdincimerendella" sbottò Dalion, "Ho come l'impressionanza che la dipartitura di Vanestra stavolta sarà definitevole. Eh già!". "E' assodato che si è trattato di una reazione ectoplasmica discendente, sicuramente causata dalla dissipazione energetica dovuta alla rottura dei cristalli! Non vi sono dubbi!" dichiarò Talia con ampi cenni del capo.

"Mamma!" gridò Collin e tutti si zittirono. La sovrana si avvicinò ai topi, sorridendo maternamente ad ognuno di loro. "Noto con piacere che dopo tanti anni non hai smesso di frequentare il castello" disse dolcemente al vecchio venditore ambulante che arrossì visibilmente. Gli altri topi lo fissarono incuriositi, ma lei continuò. "Figlio mio, vedo che ormai sei diventato un uomo". Filch tossì rumorosamente e Lily gli assestò una gomitata. "Sono felice di vedere che hai avuto modo di farti degli amici. Vi ringrazio per aver vegliato su di lui per tutto questo tempo".

"Che cosa ti è successo?" la interruppe Collin.

"Beh, come vedi sono tornata. Sembra che i cristalli su cui hanno costruito questo castello abbiano avuto qualche ruolo nella faccenda, così come i sortilegi di Glorm" disse rivolgendosi a quest'ultimo. "Si ma... Brodie, Vurst... loro sono..." chiese titubante Nez. "Diversi?" lo interruppe il vecchio capitano della guardia. "Quando siamo tornati abbiamo avuto la possibilità di scegliere e... perché no? A Brodie mancava il suo vecchio occhio". "Qualcuno dovrebbe dirgli che è ancora un topo" bisbigliò Filch.

"Beh quanto a me, devo dire che non era poi male essere un ratto. Aveva i suoi vantaggi" sghignazzò lui. "Non credo potrei trovarne uno nemmeno se campassi cent'anni!" brontolò il piccolo furfante scuotendo la testa. "Mia regina, ma adesso voi...". Tilda non osava chiederlo, ma era evidente che con i cristalli distrutti a lei sarebbe toccata la stessa sorte di Vanestra.

"So cosa vuoi dire, amica mia, ma non dovete temere. L'ancestrale magia dei cristalli mi ha permesso di tornare, ma non è quella la forza che mi lega qui".

La figura della sovrana era infatti molto diversa da quella di Vanestra e per essere un fantasma, la madre di Collin appariva in ottima forma. "Dopotutto se un golem di cacio può camminare indisturbato per le sale del castello senza timore di squagliarsi, perché dovrete preoccuparvi per me?" disse sorridendo ammiccando a Lily che arrossì vistosamente. "Cosa faremo adesso che Vanestra non c'è più?" chiese Nez.

"Oh ma non è detto che lei se ne sia andata davvero!" disse la regina. Ai topi si rizzò il pelo sulla schiena.

"Nessuno se ne va del tutto se c'è qualcuno che gli vuole bene. Cosa pensate che tenga qui Fily, o Brodie, o...me?".

"Ma chi potrebbe essere così pazzo da sentire la mancanza di Vanestra?" domandò Filch sgomento.

"Oh, dopotutto non avete forse perdonato Glorm nonostante tutto quello che è successo? Nessuno è imperdonabile, non importa ciò che ha fatto. C'è sempre una speranza" gli rispose lei. "E tu cosa farai adesso?" gli chiese Collin. Lei lo fece salire sul palmo della propria mano, portandolo all'altezza del proprio viso. "Questo è il mio castello e lo custodirò per voi. Tu e i tuoi amici avete una missione da compiere; il tuo dovere di principe è di proteggere e guidare il regno.

Borgoquercia conta su di te. Io conto su di te! Riporta a casa papà". Collin fece per replicare, ma lei lo zittì portandogli l'indice alla bocca. "Sarò sempre qui. Ora non indugiare". Così dicendo lo baciò sulla fronte e lo posò delicatamente a terra. Tutti insieme salutarono la nuova signora del castello e lei si voltò. Poco prima che sparisse nell'oscurità si fermò. "Conosco ciò che si agita nel tuo cuore, ma non essere affranto. Tutto ciò che hai fatto, l'hai compiuto per il bene di mio figlio e dei miei sudditi. Nessuno te ne fa una colpa! Sei sempre stato la loro guida, non vacillare ora!". Maginos non aveva mai parlato e aveva tenuto sempre il capo chino, per non incrociare lo sguardo della sua regina. Sentiva di averla in qualche modo delusa, di non aver adeguatamente protetto il regno. Quelle semplici parole lo trafissero, sciogliendo il nodo che gli stringeva il petto. Maginos, in quel momento, pianse. Furono lacrime liberatorie e quando finirono, egli si sentì rigenerato, sereno e risoluto. Glorm salutò per l'ultima volta la sua piccola amica, Vurst scaricò le sue pistole in aria ridacchiando sguaiatamente e Brodie miagolò soddisfatto. Fu la prima volta che quel suono non li fece rabbrivire. Poi scese il silenzio nel castello e tutti si diressero verso l'uscita. Il vecchio maniero era ricoperto di fiori multicolori e nel cortile Fily, Linera e la popolazione di Borgoquercia li stavano attendendo. "Lily!" disse sua madre, correndole incontro ed abbracciandola calorosamente. "Madre, che sta succedendo!" chiese lei mentre gli abitanti del villaggio si accalcavano festanti attorno ai suoi compagni. "Il venditore ambulante è arrivato accompagnato dal Vecchio Corvo e ci ha parlato di un ingresso segreto che portava al castello, così Dalion, Talia e Maela hanno deciso di seguirlo. Tutta Borgoquercia si è mobilitata, radunandosi nel cortile in attesa. Quando abbiamo visto avvizzire le erbacce e il castello ricoprirsi di fiori, abbiamo capito che avevate prevalso su Vanestra." Un urlo richiamò la loro attenzione "Aiuto. Aiut...". Filch, paonazzo, stava cercando di divincolarsi dall'abbraccio di Fily che lo stava stringendo in preda alla gioia. Le due si scambiarono uno sguardo complice,

*Linera annuì silenziosamente e la giovane topina si lanciò ridendo in suo aiuto. “Non è ancora finita” mormorò Nez. “Anche se le conoscenze di Dalion unite alle nostre dovessero salvare Borgoquercia, ci resta ancora una missione da compiere”. “Già” annuì Collin serio. “Ho fatto una promessa: devo ritrovare Miz Maggie e mio padre!”. Volse lo sguardo verso la finestra più alta della torre; per un attimo gli sembrò di intravedere una donna con in braccio un gatto sonnecchiante. Il chiarore di una lucciola le illuminava il volto ed un topo scorrazzava avanti e indietro sul davanzale. Collin sorrise e voltandosi si diresse verso i suoi amici.*





## Epilogo

Leggete ad alta voce:

**D**istesi sul verde pendio che si affacciava sul lato nord del castello, Collin e gli altri si stavano rilassando, cullati da un tiepido sole primaverile. Una leggera brezza si era levata agitando dolcemente i fili d'erba. “Oh, come vorrei che questo momento durasse per sempre!” sospirò Lily, rotolandosi nell'erba fino ad andare a sbattere contro Filch. “Purtroppo sai che non possiamo trattenerci oltre” le rispose con voce pesante Tilda. “Domani dovremo partire: il bosco ci attende, il padre di Collin...”.

Lasciò la frase in sospeso per un istante, fissando il giovane principe, ma questi non si mosse e lei riprese. “Non sei tenuta a seguirci, tua madre ed il tuo popolo hanno bisogno di te e tu hai già fatto così tanto per noi! Non sei obbligata a...”.

“E perdermi la più avventurosa delle avventure? Giammai! Non vi libererete di me così facilmente” tagliò corto lei, alzando il pugno al cielo in tono di sfida. I topi scoppiarono in una fragorosa risata e Collin, dapprima penseroso, parve rasserenarsi un po'. Fu allora che mormorò “Il ricordo più bello...”. I suoi amici lo osservarono con curiosità. “Mi stavo chiedendo... Quando nel castello abbiamo incantato la corda con cui immobilizzare Vanestra, legando ad essa il nostro ricordo più caro... A cosa avete pensato?”. La domanda colse impreparati i piccoli roditori. “Al giorno in cui il re venne da me chiedendomi di forgiargli una spada” disse Nez rompendo gli indugi. “Una spada per un giovane ragazzo che era pronto a diventare un principe e destinato ad essere un giorno un grande re. Quella stessa spada che porti sempre al tuo fianco”. Nez indicò con fierezza la spada di Collin. “Quel giorno seppi che eri diventato un uomo”. Ci fu un momento di imbarazzato silenzio, poi Maginos parlò. “Lumen luminae”. Filch si guardò in giro, aspettando che accadesse qualcosa. “Il mio primo incantesimo” si affrettò a spiegare il vecchio mago. “E' solo un semplice trucchetto, ma

ricordo ancora l'emozione che provai quando sentii la magia scorrere in me. Passai un'intera settimana ad illuminare ogni oggetto mi capitasse a tiro. La cosa generò anche un certo trambusto all'interno del castello, se devo essere sincero” disse a metà tra l'imbarazzato e il divertito. “Io...” la voce di Tilda era rotta per l'emozione. “Io ricordo ancora quel giorno: fu il giorno in cui nascesti. Assistetti la regina durante il travaglio: fu la mia prima esperienza come nutrice ed un grande onore”. Ripensando a sua madre Collin si rabbuiò, poi come per scacciare la malinconia prese a parlare. “Verrebbe naturale credere che il mio ricordo più bello sia legato a mia madre, ma non è così. Io stesso mi sono sorpreso quando ho avuto la corda tra le mani. Il mio primo pensiero è andato... alle prigioni del castello”.

“E' perché non ci hai passato abbastanza tempo! Credimi, è il primo impatto, ma dopo un po' non le trovi più così accoglienti come senti dire in giro! E il servizio lascia alquanto a desiderare. Senza offesa eh!” lo apostrofò Filch. Si era appena rialzato, ma Lily lo strattò per un braccio e lui ricadde tra le sue braccia. Prima che potesse replicare, Lily l'aveva già zittito fulminandolo con uno sguardo truce degno di Vanestra. Collin riprese. “Ho ripensato a quanto sono stato fortunato. In quel frangente, ognuno di voi ha intrapreso questo viaggio senza il minimo indugio. Per me, per mio padre e per il regno, avete lasciato ogni certezza e avete accettato di divenire topi senza sapere se mai avreste potuto tornare ad essere umani. Nel momento più buio della mia vita, vi siete stretti attorno a me mostrandomi il valore dell'amicizia; avrei dovuto essere disperato e invece non avrei potuto essere più felice”.

“Io... io ho pensato a voi” disse Lily. “Al nostro primo incontro e a come mi avete salvato da quella trappola per topi. Conoscervi è stato... meraviglioso”. Il suo

sguardo incrociò casualmente quello di Filch e non riuscì a fare a meno di arrossire; si alzò di scatto, turbata e andò a sedersi poco più in là. Filch estrasse un grosso pezzo di cacio e si mise a smangiucchiarlo con noncuranza. Dopo alcuni istanti notò che era calato il silenzio e che tutti lo stavano osservando. “Beh?” chiese Tilda. Lui gli porse timidamente il pezzo di formaggio, dubbioso. “Il tuo ricordo!” disse lei mentre alzava contrariata gli occhi al cielo. “Oh” disse lui cacciandoselo in bocca. “Boh... gnam... e chi si ricorda... gnam... magari qualche bel furtarello proficuo... gnam...o la mangiata che mi sono fatto il mese scorso... gnam alla locanda fanno certe patate al forno!”. “Ah ci rinuncio. Mi chiedo se ci sia qualcosa a cui tieni più della tua pancia!” sbottò lei scuotendo la testa e tutti scoppiarono in una fragorosa risata. Filch si distese sull'erba contemplando il lento incedere delle nuvole; l'indomani sarebbero partiti per una nuova e pericolosa avventura nei meandri del bosco, ma in quel momento nulla avrebbe potuto impedirgli di godersi quel breve attimo di pace. Allungò la mano, strinse quella di Lily e sorrise.





# Diario di Viaggio

Lined writing area for the travel diary, consisting of two columns of horizontal lines separated by a vertical line down the center.





## Carte Iniziative



**Blatte di Gruviera**

Le Blatte di Gruviera attaccano lanciando 1 Dado Azione più 1 Dado Azione per ogni Blatta di Gruviera nella propria casella.

**Ratti Stregati**

**Blatte di Pecorino**

Vedere l'Appendice per i dettagli su come le Blatte di Pecorino attaccano.



**Ratti Stregati Guerrieri**

**Lumache di Ricotta**

Vedere l'Appendice per i dettagli su come le Lumache di Ricotta attaccano.



**Ratti Infuriati**

Vedere l'Appendice per i dettagli su come i Ratti Infuriati attaccano.

**Lumache di Gorgonzola**

Quando un Topo si trova in una casella contenente una o più Lumache di Gorgonzola subisce una penalità al proprio Valore di Combattimento pari al numero di Lumache presenti.



**Golem di Cacio**



## Appendice



### Blatte di Pecorino

Quando ti difendi dall'attacco di una Blatta di Pecorino, se ottieni almeno un Formaggio, metti un segnalino Formaggio preso dalla riserva su questa Carta Iniziativa. Non può esserci più di un segnalino Formaggio su questa carta Iniziativa. Finché è presente un segnalino Formaggio su questa carta, le Blatte di Pecorino si difendono con 2 Dadi.



### Lumache di Ricotta

Se le Lumache di Ricotta si muovono e non riescono ad arrivare corpo a corpo, si lanciano contro il Topo più vicino. Tirate 1 Dado Azione. Con un ★ egli subisce 1 Ferita e la Lumaca viene rimossa, altrimenti ponete la Lumaca nella casella del Topo (o in quella più vicina se quella del Topo è già piena).



### Ratti Infuriati

I Ratti Infuriati sono Ratti che le energie mistiche hanno reso estremamente forti. Quando un Ratto Infuriato attacca ed ottiene almeno un simbolo ★, se il Topo che si difende subisce 1 Ferita, deve anche posizionare un segnalino Formaggio su di una carta Arma, Armatura o Accessorio equipaggiata. Se non vuole o non è in grado di farlo, la carta viene girata dal lato coperto e non può più essere utilizzata fino alla fine del Capitolo. Su di una carta possono essere collocati fino ad un massimo di due segnalini Formaggio. Nel caso in cui fosse necessario collocarne un terzo, girate invece la carta dal lato coperto e scartate tutti i segnalini Formaggio presenti sulla carta.



# Domande Ricorrenti

## Capitolo Perduto I

*Come compongo il Mazzo Ricerca?*

Durante la campagna vengono utilizzate tutte le Carte Ricerca de *Il Dolore e il Tormento* e *Il Ritorno di Glorm*, ad eccezione delle carte con l'identificativo LEGGENDARIO che vanno rimosse e rimesse nella scatola.

*Posso ancora evocare il Golem di Cacio?*

No, la Pergamena viene inavvertitamente distrutta da Filch; rimettete la carta Pergamena nella scatola, non sarà più possibile utilizzarla durante queste avventure.

*Posso utilizzare Meeps contro il Golem di Cacio?*

Sì.

*Se una Blatta di Pecorino o una Blatta di Gruviera mi attacca, mi ruba un segnalino Formaggio o mi danneggia?*

Essendo delle Blatte, si applica la regola generale per cui esse rubano un segnalino Formaggio. Se il Topo non ne ha, subisce 1 Ferita.

*Come funziona l'abilità delle Lumache di Gorgonzola?*

Le Lumache di Gorgonzola diminuiscono il Valore di Combattimento stampato sulla scheda di ogni Topo. Se ad esempio Nez (Valore di Combattimento 2) si trova a combattere contro 2 Lumache di Gorgonzola con una qualsiasi arma, egli non potrà combattere, perchè il suo Valore di Combattimento sarà pari a 0. Dovrà prima uscire dalla casella in qualche modo o farsi aiutare dai propri compagni. Questo rende le Lumache di Gorgonzola dei nemici pericolosi da tenere a debita distanza.

*Come funziona la Regola Speciale Preparare la Pozione AntiGolem nel dettaglio?*

Il giocatore lancia 4 Dadi Azione ed annota i risultati validi ( ). Ogni prova successiva viene effettuata lanciando un numero di Dadi Azione pari a 4 meno il numero di simboli già ottenuti. Ad esempio se col primo lancio ho ottenuto 2 simboli , nella prova successiva lancerò solamente 2 Dadi Azione.

*Quando vendo oggetti per acquistare il Mortaio Meccanico, posso vendere anche il mio equipaggiamento iniziale?*

No, solamente le carte Oggetto acquisite nel corso dell'avventura.

*Se arrivo nel cortile ed ottengo il Mortaio Meccanico, ma non ho con me l'Ingranaggio Arrugginito, cosa faccio?*

Devi tornare all'interno del castello per cercarlo! Ma poiché il Golem di Cacio non te lo permette, devi prima sconfiggerlo. Una volta fatto ciò, potrai continuare la tua ricerca. Quando i giocatori ritornano nel Cortile, devono posizionare normalmente la sua miniatura come indicato. Gli altri Servitori NON vengono schierati in quanto già sconfitti precedentemente.

*Quando combatto contro il Golem di Cacio con il Mortaio Meccanico, quanti Dadi Azione devo lanciare?*

Quando utilizzi il Mortaio Meccanico, devi dichiarare che stai eseguendo un attacco contro il Golem di Cacio. Poi devi indicare quale arma stai utilizzando per determinare il tipo di attacco ed il numero di Dadi Azione da lanciare. Ad esempio se Nez intende attaccare il Golem e dichiara che utilizzerà il suo martello, l'attacco sarà considerato in corpo a corpo. Dovrà quindi essergli adiacente e verranno ritenuti validi solamente i Dadi Azione che mostrano i risultati o .

*Posso spostare il Mortaio Meccanico?*

No, non è possibile spostarlo.



# Domande Ricorrenti

## Capitolo Perduto II

*Puoi spiegarmi meglio l'Evocazione Speciale - Vecchi Amici?*

Questa Evocazione permette ai giocatori di fare tre distinti attacchi lanciando ogni volta tre Dadi Azione. Essendo un attacco a distanza, solamente i Dadi Azione che mostrano un risultato  $\triangle$  vengono considerati validi. Dopo aver dichiarato il bersaglio ed aver risolto l'attacco è possibile dichiarare un nuovo bersaglio o continuare ad attaccare lo stesso.

Il Servitore tira ogni volta per difendersi.

*Puoi spiegarmi meglio la Regola Speciale Nerè Attacca?*

Poniamo caso che ci siano tre Topi nella Forgia: lanciate separatamente un Dado Azione per ogni Topo (un dado per il primo, uno per il secondo ed uno per il terzo). I Topi che ottengono  $\star$  subiscono 1 Ferita. I Topi che si trovano invece all'interno delle Gallerie della Sala da Pranzo hanno la possibilità di evitare di subire danno se lanciando un Dado Azione ottengono  $\heartsuit$ .

*Se utilizzo il segnalino Zampa nella Forgia, che cosa succede a Nerè?*

In questo caso girate anche la sua carta Iniziativa e Nerè salta il proprio turno come tutti gli altri Servitori.

*Se sconfiggo l'ultimo Servitore nella Forgia, devo togliere la carta Iniziativa di Nerè?*

No. Quando tocca a Neré, applicate la Regola Speciale Nerè Attacca. Se non ci sono più Servitori nella Forgia, aggiungete come di consueto un Formaggio alla Ruota del Formaggio.

*Devo scartare il segnalino Zampa alla fine del Capitolo?*

No. Se non lo utilizzi durante il Capitolo, potrai usarlo nel Capitolo successivo.

*Le carte Oggetto Frusta del Balzo e Granata ad Orologeria riportano la dicitura ALTRO. Possono essere danneggiate dai Ratti Infuriati?*

Sì.

## Capitolo Perduto III

*Ratti Stregati, Infuriati... Contro di loro funziona l'abilità di Filch che mi permette di togliere un Formaggio dalla Ruota del Formaggio quando ne sconfiggo uno?*

Sì, dopotutto sono sempre dei Ratti.

*All'interno delle Gallerie della Sala da Pranzo, posso colpire più di un fungo? E posso colpire più di una volta lo stesso fungo?*

Sì, puoi colpire più di un fungo. Quando tutti i personaggi nella Colonna dell'Iniziativa hanno agito, rimuovi un segnalino Ferita Avvelenata da tutti i funghi colpiti. Non puoi colpire un fungo se vi sono ancora segnalini Ferita Avvelenata su di esso.

*Puoi spiegarmi meglio come agisce Glorm nella Forgia durante la battaglia finale?*

Glorm ha due carte Iniziativa. Una riporta in attacco 3 spade e l'altra 3 archi (attenzione, nella prima stampa entrambe le carte riportano erroneamente 3 spade). Durante il vostro turno potete lanciare 2 Dadi Azione e muovervi di un numero di caselle pari al risultato ottenuto e compiere un attacco in corpo a corpo o a distanza lanciando 3 Dadi Azione. Le sue azioni speciali (Danza di Glorm, Glorm si teletrasporta) non sono disponibili.

*Nella Forgia dopo aver letto i Frammenti di Leggenda al Punto 5 è indicato "Interrompete la partita e leggete La Storia Continua". Cosa devo fare dopo?*

Devi proseguire la partita passando a La Forgia - Finale seguendo le istruzioni là riportate.

## Racconti Ritrovati

*Questa campagna NON ufficiale  
per il gioco da tavolo  
Mice and Mystics  
è una produzione amatoriale.*

*Plaid Hat Games  
è l'unica titolare dei diritti di  
Mice and Mystics.*

*Un ringraziamento speciale a  
Jerry Hawthorne.*

**Il Golem, la Strega e i Cristalli Fatati**

