**Egerek és varázslók (1. kiegészítő)**

**Szogár Szíve**

A kalandsorozat módban megtarthatóak a korábbi könyvekből kapott tárgyak és képességek, kivéve a legendás tárgyakat. Kalandsorozatnál olvassátok fel az 1. fejezet előtt a bevezetőt.

**Különlegességek e kalandsorozatban**

**Mozsárágyú**. Ha egy ellenfél a mozsárágyún kezdi körét, és nincs a mezőn egér, akkor nem mozog csak az ágyúval támad (3 kocka, íjjal talál), legfeljebb egy ellenfél használja az ágyút, a többi normálisan cselekedik. A legtöbb egérrel rendelkező mezőt célozza, ha ez nem dönti el, akkor a kalandsoron elöl álló egeres mezőt. A mezőn az összes egérnek védekeznie kell. A kaland alapján derül ki milyen bombát lő az ágyú. Sebzésnél:

A füstbomba kábulatot okoz, szurokbomba behálóz, tűzbomba begyújt (Tűzön).

**Új jelző: Lángolás** Az egér a vízbe lépve vagy pihenés akcióval olthatja el magát. Utóbbi esetben ő és a mezőjén lévő barátai dobnak 1-1 kockával, csillag dobás oltja el. Ha nem sikerül csillagot dobni fennmarad a jelző és 1 sebzést kap. *Tilda empatikus képessége működik a még nem sebzett tűz jelzőnél is.*

**Új egér: Neré** Új játszható egér karakter (H1, V1, O3, M3), kezdő tárgya gyömbérgyökér bot. *Képessége: Természetes gyógyulás:* Ha legyőz egy ellenfelet vegyél le róla egy sebzés jelzőt.

**Új keresés és képesség kártyák**

Többségük bekeverhetőek a kártyák közé, de némelyik külön kezelendő:

„*Csigapajti idézése*” e varázslói képesség a 2. fejezet után választható. (Ez csiga jelzőt rak az egér mezőjére. A csigát az egér irányítja, fel kell rakni a kalandsorra a csiga kártyát.)

„*Szívmelengető ital*” (távolsági támadás az azonos mezőn lévő ellenfélre eldobod az italt, ha sebzel az ellenfél nem támad egerekre e találkozásban) csak a fejezetekben leírtak szerint szerezhető meg, nem kerül a pakliba.

„*Igazság nyila*” (dobd el a kártyát távolsági támadásnál, minden kocka siker) csak a fejezetekben leírtak szerint szerezhető meg, nem kerül a pakliba.

„*Vándorpatkány házaló*” az árus akkor kerül a pakliba, ha megszerezték az egerek a hozzá tartozó mesehőstettet. (Húzz 4 kártyát, az egerek sajtért vásárolhatnak, trükk/szerencse 1 sajt, használati tárgy 2, fegyver és páncél 3. A fennmaradó kártyákat keverd vissza.)

**Új ellenfelek**

Javasoljuk, hogy Glorm kalandjaiban ne használjátok a régi ellenfélkártyákat. Glorm mágiája ördögibbé tette az ellenfeleket. Persze saját kitalált kalandoknál keverhetitek őket.

Kiemelendő a „dühöngő százlábú” (Frenzied Crawler) ez a mágia által eltorzított százlábú 2 kalandkártyát használ, de nem főnök, csak nagy ellenfél.

*Továbbiak*: savas csótány (caustic roaches), zombi patkány (Mindless Rat), lesi patkány (Skulker Rat), lopakodó pók (Spider Lurker).

**Szilánkokra Robbanás**

Némely találkozás kártyán megtalálható ez a felirat. Ez azt jelenti, hogy az elterült zombi patkány, amely nem tudott felállni (nem dobott \*-ot), nem csak lekerül a pályáról, de ezernyi apró veszélyes szilánkra robban. Minden ezen és a közvetlen mellette lévő mezőn lévő figurának dobjatok védekezést, a robbanás két kockával „támad” (közelharci).

**Álruhák**

Ez csak a zombi patkányokat (mindless rats) téveszti meg. A lesi patkányok (skulker rats) a szaglásukat használják, és holmi álöltözetek nem tévesztik meg őket.

**Bevezetés**

A gonosz születése

Fújtató Ferenc és Aranka nyüzsögtek szobáról szobára, igyekeztek rendet rakni kényelmes kis fa otthonukban. A fiuk Csipet a nappali padlóján ült a kis fémegereivel játszva. Mindenféle katonái voltak: íjászok és kardosok, néhány egérlovag, akik hörcsögökön ültek. Elkeseredett harcban álltak a kis fémpatkányokkal, akik elraboltak valami piperkőc uraságot. Édesanyja keresztül ment a nappalin, karjaiban szépen hajtogatott takarókkal. Kikerülte a padlón kibontakozó csatajelenetet, vigyázva nehogy rálépjen a tappancsával valamelyik apró szúrós harcosra. Épp lefektette a takarókat a kanapéra, amikor Csipet egy kis dallamot kezdett dúdolni. És amint a kiskatonáival játszott énekelni kezdett.

„*Gyönyörű szentjánosbogár, csillogj fényesen!*

*Világíts fényeddel át komor szenvedéseken!*

*Kövesd a szerelem nyilát, mint az iránytűd!*

*Sose bánd az élet búját, nehogy belemerülj!*

*Kedves barátom hát mi lesz, ha ez letűnt?*

*Oh szentjánosbogár fényeden homály ül!”*

Aranka egy gonoszt űző mozdulatot tett és megszólította a fiát. „*Kisdrágám?*”

„*Igen anya?*” nézett fel Csipet a játékából.

Aranka leült a jó öreg hintaszékbe a kandalló mellé, és ölébe ejtette a mancsait.

„*Hol hallottad ezt a dalt?*” kérdezte.

„*Az öreg Dagi tanította nekem és megtetszett*.” mondta Csipet. „*Szép és szomorú is egyben.”*

„*Értem.*” mondta az anyja. „*Ennyi elég is lesz ebből. És mikor legközelebb találkozom DagiFűz mesterrel, megmondom neki, hogy ne tanítson efféle nótákat neked.*”

„*Efféle nótákat?*” kérdezte Csipet. „*De anya ez csak egy szép régi dalocska!”*

Aranka idegesen tördelte a mancsait, és azt mondta „*Nem vagyok egy babonás egér, de ez a dal nem hoz szerencsét. Gonosz dolgokról szóló baljós történetből származik e dal, és jó nem származhat az énekléséből.*”

Csipet elmosolyodott erre. Édesanyjánál babonásabb egeret nem ismert, és ha azt mondta, hogy egy történetről jobb nem beszélni, az azt jelentette, hogy Csipet nemsokára az egész sötét mesét meghallgathatja.

„*Talán elmesélhetnéd a történetet, anya”* mondta Csipet ártatlanul. „*Akkor megérthetném, és soha többé nem énekelném ezt a dalt.*”

Aranka kinézett a közeli ablakon. Odakint az alkony narancssárgára festette az eget, a tűz halkan ropogott a kandallóban.

„*No most az egyszer*” suttogta, majd Csipet felé fordult. „*Volt egyszer, hol nem volt egy kicsi szentjánosbogárfiú. Úgy hívták, hogy Szogár…*”

Szogár minden szempontból egy boldog szentjánosbogár volt. Egy befőttesüvegben éldegélt, amely egy polcon volt a világ legnagyobb varázslójának alkimista kamrájába. Minden nap a varázsló beejtett az üvegbe egy-két szúnyogot vagy más apró rovart és a Szogár azt mondta: „*Köszönöm Maginos a finom ennivalót!*” Szogár mindennap figyelte, Maginos fáradozását a laboratóriumban. Néha Szogár még segített is az öreg varázslónak, például amikor Maginos biztonságosabbá tette a királyság bányáját egy olyan mágikus fénnyel, ami sosem alszik ki.

Egy nap Maginos hozott egy lány szentjánosbogarat a Kamrába. Az ő üvegét is a polcra tette nem messze Szogár üvegétől. Szogár örült, hogy barátot szerezhet, és villogó fényével felhívta magára a bogárlány figyelmét. A bogárlány szelíden rámosolygott, de ennél többet nem tett, hogy kommunikáljon Szogárral.

Ahogy teltek-múltak a napok Szogár beleszeretett a félénk szentjánosbogárlányba. Nem tudta a nevét, nem hallotta a hangját, de úgy ismerte kecses mozgását, távolba révedő tekintetét és mélabús mosolyát, mint saját magát. Minden nap fényével lassan és hosszan villogott, hogy a bogárlánynak meséljen érzelmeiről, hogy az megértse szerelmes belé. Azonban az sosem viszonozta a jelzését, talán nem értette meg, vagy csak ő nem érzett úgy.

Egy napon aztán a két szentjánosbogár szörnyű eseménynek lett a szemtanúja: Maginost és barátait idegenek elfogták és ismeretlen helyre vitték.

Múltak a napok és Szogár éhezett. Elvesztette az erejét, hogy villogjon a bogárlány felé, és fájt a szíve, mert látta a lány is egyre inkább elgyengül az éhségtől és szomjúságtól.

Amikor Maginos visszatért a Kamrába Szogár döbbenten látta, hogy a kedves öreg varázsló már nem is ember. Azonban Szogár biztos volt benne, hogy a bátor kisegér, aki patkányokkal és pókokkal csatázik a Kamra távoli padlóján maga Maginos. Azonban Szogár túl gyenge volt, hogy jelezzen barátjának, és ha emlékezett is Maginos a szentjánosbogárra azt nem mutatta ki, és hamarosan távozott az egérbajtársaival.

Még több idő telt el, Szogár már csak néha-néha volt öntudatánál. Egyszer homályosan egy másik csata zajait is érzékelte. Végül akkor tért teljesen magához amikor egy furcsa zajt hallott, egy óra elütötte a tizenkettőt, és a sötétben pislálokni kezdett egy halovány fény. Feltápászkodott és látta, hogy a bogárlány aggódva figyeli őt. Szogár rámosolygott és ő vissza mosolygott Szogárra. Eltűnt az elmúlt napok mélabús emléke, Szogárban fellángolt az öröm. Ki kell jutnunk innen mutogatta a bogárlánynak. Ő egyetértve bólintott, majd felmászott a befőttesüvege szájáig. Küzdött vele, kétségbeesetten próbálta kinyitni, de hasztalan. Szogár elkezdte előre-hátra hintáztatni a saját üvegét, végül sikerült megbillenteni az üvegét és az leesett a polcról. A befőttesüveg darabokra tört egy magas könyvespolcon. Egy pillanatig ott feküdt kábultan a fájdalomtól, aztán rémülten látta, hogy a másik befőttesüveg a szomszéd polcról szintén lezuhan. Szogár felkiáltott, a másik üveg sokkal nagyobbat esett a mélyben lévő íróasztalra és ripityára tört egy halom pergamenen. Szogár a könyvespolc szélére küzdötte magát és lenézett a szerelmére. Először attól félt, meghalt, aztán látta őt lassan megmozdulni. Felsóhajtott megkönnyebbülten, amikor az egész kastélyt megrázta egy hatalmas robbanás. Szörnyű üvöltés hallatszott az ismeretlen mélységből és a kastély újra megrázkódott.

A nyitott ajtón mágikus tűznyaláb tört be, mindent felgyújtva, ami az útjába esett. Minden fadarab, papírfecni és szövetdarab azonnal lángra kapott szörnyűséges tűzvészt okozva.

Szogár a kastély alatti furcsa kristálybarlangban ébredt. Nagy fájdalmai voltak, és az új környezet összezavarta. De aztán visszatértek az emlékei, felidézte, hogy a tűz oly hirtelen aludt ki, amint meggyulladt. Emlékezett, hogy a fal egy biztonságos hűvös lyukában mászott be, ahol széles járatot talált. Aztán felrémlett előtte, ahogy látta a bogárlányt….

Azonnal sírva fakadt, ott a kristálybarlangban. Évekkel később Kéregvárban azt mesélték az egerek, hogy aznap megállt Szogár szíve. Felüvöltött elveszett szerelme miatti fájdalmában, és az öklét rázta a kegyetlen Sorsot átkozva. Azt mondják, jobb nem átkozódni fura mágikus kristályok közelében, de Szogáron túlontúl elhatalmasodott a bánat, és óvatlan volt. És azon a helyen, a kristályok furcsa kék fényében, kiadta magából minden fájdalmát. Fénye erősen ragyogott, kékes színt nyerve. És aztán halványodni kezdett, lassan betegessé vált, egyszerre fényes és sötét. Amint a Szogár Fénytelensége terjedt, a kastély árnyai mozgolódni kezdtek. Ott a kiégett, üres sötétségben, azon az elhagyatott helyen, megindult a csótánylábak kopogása, a póklábak surranása a megfeketedett padlón, és a patkány tappancsok halk zaja, ahogy botladoztak a hideg járatokban.

**Első fejezet** (3. oldal)

A rettenetes tánc

Nem kellett sokat várnia az első támadásokra. Neré, az egérlány, nem szeretett a városban lenni, ilyen messze a vadontól. Azonban képtelen volt figyelmen kívül hagyni a fa dalát a rémisztő látomásából. Látta a sötétséget, amely előkúszott és elnyelt minden élőt, és abból a sötétségből lépett elő az ősrégi faszellem. A szellem énekelt neki azon a nyöszörgő, recsegő hangján, és megmutatta a várost a gyomrában. A város körül mindenhol ott volt az előkúszó sötétség, és senki sem élt benne. Így aztán Neré elutazott Kéregvárba, a városba, amelynek szagai oly idegenek voltak a buja zöld otthona után. A városi egerek furcsán néztek rá, de Neré behúzódott a sikátorokba és várt.

Három napja volt a városban, amikor szürkületkor megkezdődött az első támadás. Először úgy hangzott, mint egy jégeső, folyamatos kopogás az öreg fa törzsén. Aztán az őrök berohantak, arcukról áradt a félelem, és a máskor engedelmes lakosság pánikba esett. Egerek iszkoltak mindenfelé, többségük kétségbeesetten haza akart jutni, de a bombázás hamar abbamaradt. A hirtelen beállt csendben az egerek kikukucskáltak a rejtekhelyükről, szaglászták a levegőt, apró füleik éberen meredtek fel.

Senki sem tudta, mikor kezdődött el a zene. Csakúgy beszállingózott, enyhe illatként, dús és kellemes, mint egy remek étel, de émelyítően édes, mint a rothadó szemét. Amint az egerek felfigyeltek a furcsa dallamra, az egyre hangosabb lett. Gyönyörű volt, a hangjegyek sora oly ünnepélyes, de fájdalmasan gyászos is volt egyben, és minden egér, aki hallotta érezte a mélységes veszteséget benne. A kéregváriak előjöttek rejtekhelyeikről, zavarodottan néztek körbe. Néhányuk sétálni kezdett a hatalmas boltíves járat felé, amely kivezetett a városból. Neré megnézte az egyik egeret, amikor az elbotorkált mellette. Az egér szemei a semmibe révedtek, mint aki teljesen elveszett, és a szemek mélyén ott volt a beteges Fénytelenség.

„*A Fénytelenség!*” szisszent fel Neré és kezével egy gonoszt űző mozdulatot tett.

Körülötte terjedt a káosz, ahogy a megbűvölt egerek veszélyes dolgokhoz fogtak. Látta, hogy az egyik egér égő gallyat tart a fa belsőjéhez, és boldogan nézi megfeketedő fakérget. Aztán egy csapat rémült polgár leteperte az egeret, és eltaposta az égő gallyat. Nem volt több ideje bámészkodni. Neré kiszaladt a város bejáratán, az útján számos megbűvölt polgárt kikerülve, és megérkezett a fán kívülre. A hűvös éjszakai levegő felborzolta bundáján a szőrt. Az öreg göcsörtös fa törzsén számos füstölgő kráter tátongott, mintha savas lövedékek találták volna el. Az udvaron keresztül furcsa botorkáló alakok közeledtek, az esti árnyakból előtűnve. Neré elővette a gyömbérgyökérbotját, hogy szembeszálljon velük. Ekkor hirtelen hátulról fellökte egy nagy egér, aki egy hatalmas kalapácsot lóbált.

„*Itt vannak! Azta, ez egy teljes invázió!*” mondta a nagydarab egér, majd lenézett Nerére. „*Hm, bocsásson meg kisasszony, nem vettem észre magácskát!*”

Több másik egér is érkezett a város felől, mindegyikük arcán zord elszántság.

„*Készüljetek a csatára!*” mondta egy fiatalabb egér. „*Összecsapunk velük az udvaron, és itt tartjuk őket. Maginos robbants rést a botoddal. Amikor megtette, mindenki, aki tud rárohan a mozsárágyúra. A legfőbb célunk azt a harceszközt elpusztítani!*”

A fiatal egérben Neré felismerte Collin herceget, mindenképpen a leghíresebb személy egész Kéregvárott. És valóban, már látta is a fegyvert, amit a herceg mozsárágyúnak nevezett. Az udvar túlvégén állt, az ellenfelek működtették, és épp készültek újra a fára lőni vele.

**Fejezet célja**

Védd meg Kéregvárat, majd vadászd le a rejtélyes csuklyást, aki vezeti a támadókat. Győzd le Szogárt és csatlósait a Konyhában mielőtt lejár az idő.

**Előkészítés**

A fejezet vége a 6. oldalról indul. A 4 egér szereplő egyike Neré, de nem választható még a „csigapajti idézés” képesség, ami később szerezhető meg. Minden nehéz találkozáskártyát keverj meg és a pakli tetejére két véletlen választott normál találkozáskártya kerül.

A helyiséglapkák: Udvar, Csatorna, Lakomacsarnok és Konyha.

Az udvaron az egerek a fa bejáratától indulnak (egérfej), a mozsárágyú a falban lévő lyuknál van, ezen ágyú tokenre kerül Szogár. 2 zombi patkányt és 3 savas csótányt a normál módon rakj fel. Szogár 1 kalandkártyával szerepel itt, válaszd ki. Kezdeményezésnél dobj 1 kockával a dobott értéknek megfelelő mozgasd lejjebb Szogárt a kalandsoron, de ne hagyj ki helyet.

**Fejezet különleges szabályai**

A rejtélyes csuklyás figura Szogár. Minden alkalommal, az egerek célja elkapni őt, de mindig megszökik, lásd menekülés szabály a helyiséglapkák leírásában.

**Udvar**

1. Különleges szabály (Szogár): Szogár az ágyút használja, ami tűzbombákat lő.
2. Különleges szabály Az első kör végén, vagy ha Szogárt legyőzik vedd le figuráját és kalandkártyáját és olvasd ezt fel:

„*Ne hagyjátok elszökni!*” ordította Collin, miközben félrevetődött az egyik közeli csótány sistergő zöld köpete elől.

„*Mik ezek a természetellenes lények?*” kérdezte Tilda, amint lesújtott buzogányával egy szörnyűséges patkány fejére. Amint az a földre került, a patkány továbbmozgott és próbált felkelni. Lili azonnal átugrotta a fetrengő patkányt.

„*Elkapom*!” kiáltotta, és szaladt a kastély falán tátongó lyuk felé. A többiek nyomultak utána, kivéve Nezt, aki úgy tűnt, tökéletesen elégedett azzal, hogy hatalmas kalapácsával szétcsapja régi ellenségeinek ezen beteges új formáit.

1. Felbukkanó ellenfél: 1 zombi patkány és 1 savas csótány.

**Udvari kijárat**

1. Mese esemény: Amikor az egerek felfedezik a helyiséget, olvasd ezt fel:

„*Látom őt!*” kiáltotta Neré és előremutatott a homályba. A többiek egy pillanatra tudták csak kivenni a csuklyás alakot, amint sietve eltűnt a járat egyik kanyarjában. Előre rohantak, de a sötétben átbucskáztak egymás hegyén-hátán. Amint lassabban elhaladtak egy oldalfolyosó mellett bugyborékoló segélykiáltást hallottak.

„*Úgy hangzik valami szerencsétlen flótás belepottyant a trutyiba.”* mondta Csenő. *„Jobb, ha mi tovább sietünk.”*

*„Csenő, te gyáva.”* mordult rá Nez*. „Nem sétálhatunk csakúgy el!”* A többiekhez fordult, akik bizonytalanul néztek rá. „*Vagy mégis?”*

1. Opcionális plusz küldetés (a zajok forrásának kinyomozása):

Miután a helyiséglapkát megtisztították az ellenfelektől, az egerek utánajárhatnak a zajok forrásának a déli járat felfedezésével. Vagy elkerülhetik az esetleges veszélyeket és követhetik Szogárt a keleti kijáraton át.

1. Különleges keresés: Tücsök barát (*Megjegyzés: segít elkerülni a fondorlatot*.)
2. Felbukkanó ellenfél: Dühöngő százlábú.
3. Különleges szabály: A titokzatos csuhás egy pillanatra látható, amint errefelé eltűnik.

**Csatorna**

1. Mese esemény: Amikor az egerek felfedezik a helyiséget, olvasd ezt fel:

A járatokból az egerek egy párkányra érkeztek, ami a csatornára nézett. A sötéten áramló vízen túl a csatornában uralkodó halovány fényben egy alakot láttak, amint három nyavalyás csiga súlya alatt küszködik.

Lili kihúzott egy süntüske nyilat a tegezéből és az íjára illesztette, de Neré csettintett és azt mondta „*Tartogasd a nyilad az igazi csatára Harcos Szív.”* Rámosolygott Lilire, majd a vízbe vetette magát.

*„Remek”* morogta Csenő. „*Egyszer talán anélkül is nagy hősök lehetnénk, hogy bele kellene ugrunk a trutyiba.”*

1. Különleges előkészület:

Tedd fel a „vándorpatkány házaló” kalandsiker jelzőt, majd tegyél rá 3 csiga jelzőt.

1. Különleges előkészület:

Ne húzz találkozáskártyát, de minden kör végén, ha a kalandsoron nincs ellenfél sajt kerül a kerékre. Bár nincs új találkozás, ha túl sokat időt töltenek itt az egerek betelhet a sajtkerék.

1. Különleges szabály (a csigák eltávolítása):

Az egér, aki a vándorpatkány mezőjén van, egy cselekedettel leszedhet róla egy csigát. Ha minden csiga lekerül, a csapat megkapja „vándorpatkány házaló” kalandsiker jelzőt. Toljuk eggyel tovább a fejezetvége jelzőt.

1. Mese esemény: Amikor az egerek megmentik a vándorpatkányt, és nincs ellenfél, vagy már mindet legyőzték, olvasd ezt fel:

„*Segítsétek fel*.” sóhajtotta Maginos. Az egerek együttes erővel a tappancsaira segítették a vándorpatkányt, de ez korántsem ment könnyedén. Egy túlzsúfolt hatalmas hátizsákot viselt, ezért alig tudta megtartani az egyensúlyát.

„*Mi van nálad, te bolond?”* kérdezte szigorúan Neré.

„*Há’ mi va’, kedveském*?” kérdezte csodálkozva a vándorpatkány. Neré mogorván elővett egy üvegszilánkot és levágott egy mocorgó zsákocskát a házaló övéről. Az a talajra esve nedves cuppanó hangot adott, és előtűnt belőle egy különösen nyálkás csiga vigyorgó képe. Neré rámordult a vándorpatkányra. „*Ja ez? Ez itten egy csiga, az ám.”* mondta a vándorpatkány.

*„Nem érdekel az élőlények kereskedelme.”* mondta Neré.

„*Há’ téged tán nem kedveském, de a mocsári sámánok szépen fizetnek érte, úgy ám. Nu, de azok nincsenek errefeli, ugyi? De hová tettem a jómodorom?! Köszönet nektek egerek, örökhála! Ezennel lerovom hálám megragadva e remek alkalmat*.”

„*Na és mi lesz, megnyitod a boltot?”* kérdezte Csenő a tömött hátizsák felé bólintva. A vándorpatkány szinte felragyogott a felvetésre.

„*Ez az, igen!”* kiáltott fel a házaló. „*Mi vóna jobb ünneplése megismerkedésünknek mint egy kis üzletelés a bo’tból?*” A vándorpatkány leejtette hátizsákját, egy visszhangzó puffanással, és azonnal nekilátott kinyitogatni számtalan zsákot, dobozt és erszényt, mindegyik tele sokféle tárgy furcsa összevisszaságával. A zsibvásárt látva Neré sóhajtott, majd letérdelt a kis csigához, hogy megsimogassa a nyálkás fejét, amit a csiga dorombolva dörgölt a lábához.

A csapat megbarátkozott a vándorpatkány házalóval, használd fel a kártyát majd keverd a pakliba, innentől annak része lesz.

1. Különleges szabály (fordítómező): A fordítómező nem használható a helyiségben.
2. Felbukkanó ellenfél: Lopakodó pók.

**Lakomacsarnok járatai**

1. Mese esemény: Amikor az egerek felfedezik a helyiséget, olvasd fel a megfelelőt:

**Ha az egerek utánajártak a Csatornából hallott zajoknak:**

„*Két választásunk van.”* mondta Tilda.

„*Igen*.” erősítette meg Collin. „*Felmegyünk a konyhába, vagy elkerüljük a járatokon át.*”

„*A vándorpatkány azt mondta, hogy a konyhából hallotta a rémséges zenét*” mondta Lili. „*A célpontunk arra mehetett.*”

„*Igen, de azt is mondta, hogy a járatokat nem nagyon őrizik.”* emlékeztettet Maginos. „*És jó lenne megpihenni.”*

„*Én a konyhára szavazok*.” mondta Csenő. „*Az orrom azt súgja, hogy még mindig van ott pár falat ínycsiklandó rágcsálnivaló.*”

Nez beleszagolt a levegőbe, majd megrázta a fejét. ”*Az én orrom csak azt súgja, hogy te egy nagy csirkefogó vagy, Csenő.*”

**Ha az egerek nem vizsgálták meg a zajok forrását a Csatornában:**

„*Butaság egy szellemet üldözni a sötétben*.” köpött egyet undorodva Collin.

*„Igaz ám, fiacskám*” értett egyet vele Maginos. „*Úgy tűnik két lehetőségünk van*” A további járatra mutatott. „*Folytathatjuk a botorkálást ezekben a sötét járatokban*…” Rámutatott egy felfelé vezető létrára. „*Vagy felmegyünk a közös helyiségekbe, bízva a jobb kilátásokban*.”

1. Különleges keresés: Konyhai villa

**Lakomacsarnok**

1. Mese esemény: Amikor az egerek felfedezik a helyiséget, olvasd fel a következőt:

Az egerek megmászták a vén nyikorgó létrát. A teteje megfeketedett az odafent korábban pusztító tűzben. Nez összerezzent, ahogy az egyes fokok megreccsentek a súlya alatt.

„*Ez a létra sem bírja már soká.”* mondta idegesen.

„*Valóban nem, de most még kitart*” válaszolta Tilda alóla, és remélte, hogy igaza lesz.

Elsőként Collin dugta ki a fejét a helyiség padlójából. A lyukat korábban takaró szőnyeget javarészt elemésztette a tűzvész, így elébük tárult egy újabb tűzpusztította, rideg helyiség.

„*A lakomacsarnok*” suttogta Collin. Fent valami fény pislákolt, talán egy gyertya lángja, és halk beszédet is hallottak. Ott lapultak az egerek az árnyak között, amíg Lili rá nem mutatott az alakokra. A csuhás célpontjuk éppen patkányokat rendezett el a helyiségben, úgy tűnt csapda állítására készülnek. A csuhás parancsokat suttogott és a szörnyűséges patkányok azt nyöszörögték együttesen, hogy „*Igenisss, Szogá*r*!*” majd a kijelölt állásaikhoz vánszorogtak.

„*Megállj azonnal!”* kiáltotta Collin, rögtön akcióba lépve. Neré követte a herceget, gurult egyet, majd felpattant harcra készen. A többiek is követték őket, csak Maginos rázta meg a fejét rosszallóan. „*No ennyit a csendes lopakodásról.”*

1. Különleges előkészület:

Ne húzz találkozáskártyát. Tedd fel a mozsárágyút a székre, és rakj mellé 1 zombi patkányt. Szogárt helyezd az asztalra. 2 további zombipatkányt helyezz a helyiséglapkára szokásosan.

1. Különleges szabály: A mozsárágyú szurokbombákat lő.
2. Különleges szabály (Szogár elmenekülése): Amikor Szogár teleportál ne az ellenfél kezdőhelyére tedd, hanem helyezd a konyhába vezető átjáróra. A következő körében Szogár figuráját és kalandkártyáját vedd le. Szogár elmenekül. Ha elég sebet kap Szogár, hogy legyőznék, akkor nem győzik le, hanem eltűnik.
3. Különleges keresés: Felfedett tervek (*Megj.: Ez a kártya több időt ad az egereknek*.)
4. Felbukkanó ellenfél (Hirtelen robbanás): Azonnal minden fekvő zombi patkány milliónyi veszélyes repeszre robban. Egyenként dobj mindegyiknek 2 kockával. Ez közelharci támadás minden figurára, amelyik azonos vagy szomszédos mezőn van. A felrobbant zombi patkányokat vedd le a lapkáról és mozgasd előre a homokórát a szokásos módon.

**Konyhajáratok**

1. különleges keresés: Pihenőhely.

**Konyha**

1. Mese esemény: Amikor az egerek felfedezik a helyiséget, olvasd fel a következőt:

Az egerek felmászták az elhagyatott konyha rideg sötétjébe. Most a korábbinál is jobban emlékeztett egy barlangra, pedig a tűzvész javarészt érintetlenül hagyta a helyiséget. Az egerek körbe néztek, füleiket hegyezték, farkuk idegesen csapkodott, ahogy az árnyakat fürkészték a lehetséges veszélyeket keresve. Hirtelen megjelent fölöttük az asztalon a csuklyás alak, akit mintha valami beteges fény világított volna meg.

„*Ott van!*” kiáltotta Nez. A kísértetiesen fülbemászó melódia, amelyet már annyira gyűlöltek, felhangzott a közeli sarokból. Az árnyak közül előbotorkáltak a patkányszerű beteges alakok.

„*Mit tett velük?*” sikoltotta Lili. „*Összefércelte őket.*” suttogta rémülten Csenő.

„*Lám, lám*” hangzott fentről egy rekedtesen recsegő hang. „*Nem sietted el az érkezést Maginos. Már attól féltem nélküled kell elkezdjük a halotti torodat.*” A csapat felnézett célpontjukra, nem értették mire utalhatnak a furcsa szavak.

Maginos viszont szomorúan megcsóválta a fejét. „*Szóval te vagy. Féltem tőle, így alakul.*”

Fentről gurgulázó nevetés volt a válasz. „*Minden okod megvan félni, varázslóm. Azonban előbb meg kell értsd a hatalmas szenvedést. Ne aggódj. Eléd tárom majd, mint a bánat svédasztalát, és lesz bőven miből válogatnod.*”

„*Nem tudom mit akarsz, öreg barátom.*” válaszolta Maginos. „*Mit ártottam én neked? Miért boldogtalan minden szavad és….*” Maginos körbenézett, mint aki nem talál valamit vagy valakit. „*Hol a barátnőd? Mi történt vele?*” Azonban fentről az asztalról válaszként csak egy mély sóhajtás érkezett, ami úgy hangzott, mint a csontok zörgése, mintha az idegen alig tudná visszafojtani az eltitkolt dühét.

„*Ó, Szogár*” mondta Maginos sajnálkozva. „*Mivé váltál?*”

„*Az vagyok, amivé tettél!*” jött a válasz, és a csuklyás alak intett egyik kezével a sok közül, jelezve a botorkáló patkányoknak. „*Mutassátok meg nekik a bánat értelmét!*” morogta.

1. Különleges előkészület: Ne húzz találkozáskártyát. Szogárt helyezd a konyhapultra. Helyezz el a helyiséglapkán 3 lesipatkányt a szokásos módon.
2. Különleges szabály: A Szogár teleportál kalandkártyát ne tedd fel a kalandsorra.
3. Különleges szabály (Szogár ): Amikor az egerek legyőzik Szogárt vedd le a lapkáról és a kalandsorról, de tegyél a helyére egy lesipatkányt. Ha szükséges tedd fel a lesipatkány kalandkártyáját a kalandsorra (azaz ha még nincs ott).
4. Felbukkanó ellenfél: Lopakodó pók
5. Mese esemény: Ha az egerek legyőzték ellenfeleket, olvasd fel a következőt:

Collin észrevette az adódó lehetőséget és mindenkit arra buzdított, Szogárra összpontosítsák a támadásaikat. Neré csatlakozott hozzá, és ők ketten egyre közelebb kerültek a csuklyás gonosztevőhöz. Maginos kilőtt egy patkányt az útjukból, mire Collin egy éles csatacincogással előrelépett. Egy íves vágással lesújtotta a csuklyás alakot. A csuklya lehullott, felfedve …egy újabbat Szogár furcsa patkányaiból.

„*Egy újabb trükk!*” szisszent fel Tilda.

Mögüle egy pukkanás és szisszenés hallatszott, ahogy az egerek között felrobbant egy füstbomba. A bomba széttört agyagtestéből sűrű, olajos füst kígyózott elő és a levegőt beterítette a mérgező köd. Az egerek próbáltak levegőhöz jutni, ahogy a füst eltömítette a tüdőjüket, és a szőrös torkukat markolászták kis mancsaikkal. Ez volt az utolsó emlékük…

**A mese folytatása**

Mese esemény: Olvasd fel a következőt:

Linera kilépett házának alsó erkélyére, és mindenhol csak pusztítást látott.

A levegő az égő fa szagától volt terhes, a távolban még látszottak a vékony füstkígyók. Alant a főtér visszhangzott százak rettegő suttogásától. A ködös homályban valahol egy harang jelezte a tüzet. Linera a korláthoz lépett és kinézett a rengeteg egérarcra, akik kétségbe esetten néztek fel rá. Megkapaszkodott a díszes korlátban és egy kedves mosolyt küldött a tömegnek, remélve, hogy a saját félelmét megfelelően elrejtette. Csend lett lent, és az egerek kíváncsian hegyezték fülecskéiket.

„*Egértársaim*” kiáltotta, a nyilvános szereplésekre tartogatott begyakorolt hangján. „*Azért hívtalak össze bennetek, hogy elcincoghassam milyen veszély fenyegeti a szép fánkat. Kéregvárt ma éjjel megtámadták, kívül és belül is. Nem mondhatom nektek, hogy a helyzet ne lenne súlyos, nem miközben a fánk még mindig ég. Azonban jó hírekkel is szolgálhatok, a bátor tűzoltóink e percekben fékezik meg a lángokat. Ha minden úgy alakul, ahogy várható azt mondhatom, hogy az odúitok biztonságban vannak. De csak most.*

*Ma éjjel furcsa zombiszerű lények ostromolták a kastélyt. Bevetettek egy veszélyes fegyvert is, amit láthatóan éppen arra készítettek, hogy elpusztítsák Kéregvárat. Ami ennél is rosszabb a furcsa ragály, amely megfertőzte az általában oly bátran ellenálló lakosainkat.*”

„*A gyermekem teljesen zavartan viselkedik!*” kiáltotta egy aggódó egér.

„*Az apám kényszeresen gyújtogatott!*” kiáltotta egy másik. „*Ez egyáltan nem egeres!*”

Számos egér kezdett el további történeteket mesélni barátaik és családtagjaik furcsa viselkedéséről, de Linera felemelte a mancsát, csendet kérve, és a tér újra elcsöndesedett.

„*Okkal hisszük, hogy a fura zene felelős a szeretteink megbűvöléséért!*” üvöltötte dühödten. „*A legbátrabb egereink csapatát küldtem a kastély járataiba, hogy kiderítsék ki fenyeget minket, és elhárítsák a Kéregvárra leselkedő veszélyt.”*

A tömeg örült a hírnek, és számos vidám kiáltás hallatszott. *„Dicsőség Collin hercegnek!” „Éljenek Kéregvár hősei!”*

„*Azonban,*” kiáltotta Linera, és szíve elnehezült. „*közeleg a hajnal, és hőseink nem tértek vissza. Nélkülük pedig nehéz lesz megvédeni magunkat, ha egy újabb támadás érkezne a kastélyból. És természetesen ott van az a tökéletlen zene, ami folytatja a bosszantásunkat. Ezért úgy döntöttem, hogy az udvari csatából maradt makkokat felhasználva elzárjuk a fánk bejárati üregét.*” Erre a téren mindenkinek elállt a lélegzete a döbbenettől.

„*De mi lesz a hősökkel?*” kiáltotta valaki. „*Csapdába esnek örökre, és nem szabadulhatnak!*”

„*Bízzatok!*” válaszolta Linera. „*Nincs az az akadály, amely távoltarthatja az ilyen kiváló hősöket, és ha Kéregvárat meg akarjuk menteni, meg kell találnunk a módját, hogy elzárjuk magunkat attól az ördögi zenétől.*” És titokban azt remélte, hogy igaza lesz.

**Második fejezet** (10. oldal)

A sötétség gonoszsága

Csuszi boldogan vigyorgott új barátnőjét figyelve. Pillanatnyilag persze nem volt túl érdekes az új barátnő, ahogy ott feküdt a földön, mocsári hínárral megkötözve. Az igazat megvallva Csuszi kicsit félt megközelíteni a szárazföldi lényt, de nagyon is jól tudta, hogy milyen finom a mocsári hínár, és egyszerűen lehetetlen volt ellenállni a rothadás édes illatának, amelyet a hínár magából árasztott…

Neré arra ébredt a sötétben, hogy egy fénylő meztelen csiga székként használja. Félelem hasított belé és talpra ugrott. A kis csiga a földre esett, ahol a hátán fekve boldogon folytatta a rejtélyes ételének rágcsálását. Neré megdörzsölte a csuklóit és a bokáit, észrevette, hogy korábban meg lehetett kötözve. De miként szabadultam ki? csodálkozott.

„*Mocsári hínárt eszem, az ám, az ám!*” mondta egy vékony hang. Neré csodálkozva nézett körbe, de sehol se látta a hang gazdáját. Kiürítette az elméjét, a kis csigára fókuszált, amely továbbra is boldogan csámcsogott háton fekve. „*Ott büdöslik már mind a pocakomban.*” lelkendezett a kis teremtmény hangja a fejében. Neré kinyúlt az elméjével, akár egy kutató kéz, ami megragadja a csigát.

„*Te szabadítottál ki?”* visszhangzott fel agyában a kérdés.

„*Ó, szia! Hi-hi.”* gondolta a csiga, és egy szörcsenéssel átfordult a jó oldalára.

„*Hello kis barátom. Úgy tűnik te megetted a kötelékeimet. Az adósod vagyok.”*

A kis csiga lenyelte az utolsó falatot. „*Pocakomba raktam a büdöset*.” gondolta vígan.

Neré körbenézett. „*Meg kell találnom a társaim*.” gondolta.

„*Társak is itt vannak. Gondolod, hogy a barátaidon is van büdöske?”*

„*Talán.*”

„*Akkor talán nekik is van új csigapajtijuk. Mi imádjuk a mocsári hínárt. Csuszi vagyok. És te?*” Neré nem bírta megállni, hogy el ne mosolyodjon a társaságán.

„*Hello kedves Csuszi. Én Neré vagyok. Mondd meg, a barátaim a Szogárnál vannak?*

„*Óóóóó, egy szogár*!” és Csuszi izgatottan körbenyálkázott, majd visszafordult Neréhez. Szemei előrenyúltak csápjain várakozóan. „*Fincsi az? Megyünk enni valami szogárt?*”

„*Na reméljük arra azért nem kerül sor*” mondta már hangosan Neré. „*Gyere Csuszi.*” És együtt indultak a sötétbe, miközben Csuszi a fejében dudorászott, hogy megtömi a pocakját.

**Fejezet célja**

Szedd össze mind a négy egeret egy helyiséglapkára. Amikor ez sikerült azonnal olvasd fel a „**Közelgő győzelem**” részt és győzzétek le az utolsó akadályt. Az egerek vesztenek, ha mind fogságba esnek, vagy ha elérik a fejezet végét mielőtt összefognának és megtisztítanának mindent az ellenfelektől.

**Előkészítés**

A fejezet vége az 5. oldalról indul. A 4 egér szereplő egyike Neré, de nem választható még a „csigapajti idézése” képesség, amit később szerezhető meg. Ehhez a fejezethez nem kellenek a találkozáskártyák.

A helyiséglapkák: Kristálybarlang, Kovácsműhely, Lakomacsarnok járatai, Királyi háló járatai.

Tegyél egy-egy egeret és csigajelzőt minden egyes helyiséglapkára a kiindulóhelyre (egérfej). 2 zombi patkányt és 4 savas csótányt szórjatok szét a 4 lapkán, ahogy jónak látjátok. Minden lapkán legyen legalább 1 ellenfél. Az ellenfelek az induló mezőkön legyenek (patkány nyom).

**Fejezet különleges szabályai**

**Szétválasztva**

Az egerek egymástól szétválasztva kezdik a fejezetet. A kalandsort közösen használják az egerek, de minden más szempontból (csapattárgyak, képességek, felbukkanó ellenfelek) az egerek külön csapatoknak számítanak. A csapattárgyak tehát nem közösek, és más egérre is ható képességek csak az azonos helyiséglapkán lévő egérre hatnak. Az egy helyiséglapkán lévő egerek egy csapatnak számítanak. (Megjegyzés: Nem kötelező, de célszerű Neznek a Kovácsműhelyben (1 patkánnyal), Collin hercegnek a Királyi Háló járataiban kezdenie.)

**Csiga pajtik**

Minden egér csiga pajtival kezd. A csigák egyetlen kalandkártyát kapnak a kalandsoron. Amikor a csiga kártya sorra kerül, sorban minden egér eldöntheti mit csinál a csigapajtija. (Részleteket lásd a könyv elején „csigapajti idézése”.) A csigák nevei: Csuszi (Splee), Dinka (Dink), Arasz (Inch), Mo.

**Csigák és fogságba esés**

A csiga a szokásos módon kiszabadul, ha a helyiséglapkán minden ellenfelet legyőztek. Sőt, ha nincs egér már a helyiséglapkán, a csiga is képes kiszabadítani a gazdáját legyőzve az ellenfeleket. Bárki szabadítja ki a másikat, ugyanarra a mezőre kerül, ahol a barátja van.

Ha az egér és a csigája is fogságba esik a járatokban vagy a kovácsműhelyben, akkor vegyetek le mindent arról a helyiséglapkáról, fordítsátok meg, hogy a felső szintet mutassa. Ez esetben a fenti lapot felfedezve menthető meg az egér sikeres kereséssel az ott jelzett helyen vagy a „kétségbeesett menekülés” trükk révén. A megmentett egér és csigája a trükköt használó egér mezőjére kerül. (Megjegyzés: Nem világos, hogy a trükk kijátszása csak ezen a lapon eredményes, talán igen, de értelmesebb bárhol megengedni, hiszen azért ez mégis egy trükk. A leírás kiemeli, a trükköt használó egér mezőjére kerül, igaz „mezőt” említ nem „lapkát”.)

Ha az egér és csigája máshol esnek fogságba, akkor azon a helyiséglapkán le kell győzni minden ellenfelet, hogy kiszabaduljanak (a szokásos mód).

**Felbukkanó ellenfelek**

Ebben a fejezetben a sajtkerék megtelésekor a felbukkanó ellenfél attól függ hol tart a homokóra jelző. Először mozgassátok a homokórát és ahova kerül az alapján a következő felbukkanó ellenfelek kerülnek a helyiséglapkára:

**2. oldal** 4 savas csótány

**3. oldal** 2 savas csótány, 2 zombi patkány

**4. oldal** 3 lesi patkány

**5. oldal** 1 lopakodó pók

Az ellenfelek bármely lapkára oszthatóak, ahol van egér. Az elhelyezésükről a játékosok döntenek.

**Kapcsolódó közös területek**

Amikor az egér olyan területet fedez fel, amely kapcsolódik egy már felfedezett területhez a megfelelő átjáróval, miután feltetted az új ellenfeleket a kapcsolódó területek egybefüggőek. Az egybefüggő területrészek közt már nincs szükség új felderítésre, és az átjárók mentén lévő mezők szomszédos mezőknek számítanak. A távolsági támadások továbbra is korlátozódnak az azonos helyiséglapkára.

**Felderítés korlátozása**

Felderítés akciónál, nem fordítható meg egy helyiséglapka annak ellenőrzésére, hogy van-e kapcsolódó járata, ha a helyiséglapkán egér vagy csiga van.

**Lakomacsarnok járatai**

1. Különleges szabály (árnyékok): Az ellenfelek védelme eggyel nő az árnyékos részen
2. Különleges keresés: „gomba falatkák” kártya (dobd el a kártyát támadás előtt, dobj egy akció kockával, a kidobott számot add a támadási értékhez)

**Kovácsműhely**

1. Mese esemény: Amikor az egerek felfedezik a helyiséget, olvasd fel a következőt:

Nez homályos látással és fájó fejjel ébredt. „*Mi a’?*” kérdezte csakúgy magától. Aztán óvatosan megdörzsölte a sajgó csuklóit. Bizonyosan szorosan meg volt kötözve korábban, de most szabadok voltak a csuklói, bár furcsamód nyálkásak is. „*Mi a franc történik itt?*” kérdezte ismét csak a sötétséget. A látása kezdett kitisztulni és halovány derengést érzékelt a háta mögül. „*Szogár!*” kiáltott fel, és megpördült a fenyegetés irányába.

Azonban csak egy dagadt meztelen csigát látott, ahogy sietve csusszan el, zöldes nyálkát hagyva maga mögött. Nez felé fordult kíváncsian nagy fényes szemeivel, a hasából halvány, de meleg fény áradt. Nez felkuncogott, „*Hello kishaver, köszi a kis fényt. Hol a jó égbe lehetek*…” de elhalt a hangja, amikor rájött, hogy hol is áll.

„*A jó öreg műhelyem*” sóhajtott elgondolkodva.” *Megszakad a szívem, így látni. Háromszoros átok arra a semmirekellő boszorkára, hogy bekavart a dógaimba’!”* Dühösen toppantott a tappancsával, amitől egy fémszilánk elrepült. Az megpattant egy fémhordón, majd egy fekvő patkányon, amely a sarokba volt elterülve. Azonban most hirtelen megrázkódott a patkány, mintha áram csapta volna meg. Aztán lassan felkelt, és körbenézett. Ahogy fejével az öreg ezermester felé fordult, az mély lélegzetet vett.

„*Mocskos dolgokat művelsz Szogár uraság, az biztos is!*” motyogta.

1. Különleges szabály (kevés fény): Az ellenfelek távolsági fegyverrel csak közelről (azonos vagy szomszédos mező) támadhatóak meg
2. Különleges keresés: „ezermester kincse” kártya

**Kristálybarlang**

1. Különleges szabály: Rakd fel az egérfogót.
2. Különleges keresés: pihenőhely (teljes gyógyulás, ha nincs már ellenfél)

**Királyi háló járatai**

1. Különleges keresés: bajuszelixír (dobd el a kártyát, teljes gyógyulás)

**Lakomacsarnok**

1. Különleges szabály: Amikor a termet felfedezik ne húzz találkozás kártyát, hanem helyezz el a normál szabályok szerint egy savas csótány és egy zombipatkányt.
2. Különleges keresés: Ha a fordítón sikeresen keresel, kiszabadítod azt az egeret, amely a lakomacsarnok járataiban esett fogságba.

**Királyi háló**

1. Mese esemény: Amikor az egerek felfedezik a helyiséget, olvasd fel a következőt:

„*Régen ez volt az apám szobája.*” mondta Collin herceg az új csiga barátjának, és a herceg arra gondolt, vajon hol lehet most az apja és Maggie asszonyság. „*Remélem jól vannak.”* suttogta. A kis csiga Collin lábához dörgölődzött, ő pedig megsimogatta a nedves fejét. Bizonyos módon a teremtmény megnyugtató volt ezen a furcsa helyen, amely egyszerre volt most ismerős és idegen. Valahonnan az emlékei mélyéről még hallotta a teremben visszhangzó gyermeki kacagását, de megrázta a fejét. „*Nincs idő most érzelgősnek lenni.”* mondta a csigának.

Egy szomorú, bugyogó hörgés hallatszott az ágyból, megerősítésként. Collin hátán felállt a szőr, és felnézve a Szogár egy újabb patkányszörnyének pofáját látta meg. Nyál fröcsögött belőle a hercegre és a csigára. Egy ordítással az éles fogú szörny rájuk vetette magát.

1. Különleges szabály: Amikor a termet felfedezik ne húzz találkozás kártyát, hanem helyezz el a normál szabályok szerint egy lesipatkányt.
2. Különleges keresés: Ha a fordítón sikeresen keresel, kiszabadítod azt az egeret, amely a királyi háló járataiban esett fogságba.

**Alkimista kamra**

1. Különleges szabály: Amikor a termet felfedezik ne húzz találkozás kártyát, hanem helyezz el a normál szabályok szerint egy savas csótány és egy zombipatkányt.
2. Különleges keresés: Ha a fordítón sikeresen keresel, kiszabadítod azt az egeret, amely a kristálybarlangban esett fogságba.

**Királynő hálója**

1. Különleges szabály: Amikor a termet felfedezik ne húzz találkozás kártyát, hanem helyezz el a normál szabályok szerint egy lesipatkányt.
2. Különleges keresés: Ha a fordítón sikeresen keresel, kiszabadítod azt az egeret, amely a kovácsműhelyben esett fogságba.

***Közelgő győzelem***

Olvasd fel ezt, ha sikerült az egereket egy helyiséglapkára gyűjteni:

„Nez arca eltorzult a fájdalomtól, ami a karjából sugárzott, miközben széles ívben lesújtott hatalmas pörölyével. A fegyver masszív feje eltalálta az utolsó savas csótányt, ami szétlapult a falon. Nez hagyta a padlón koppanni a pörölyét miközben szemügyre vette saját vállán a csótány savas harapásának a nyomát.

„*Gyűlölöm ezeket az ördögi csótányokat!”* dühöngött. „*Szétütöm őket az utolsó szálig, még ha ezer évre és ezer kalapácsra is lesz szükségem hozzá!”* A csótány maradványa lepottyant a padlóra, Nez új csiga barátjának legnagyobb örömére. A csiga, akit Nez Arasznak nevezett el, a csótány nedveit szívogatta ki, mintha valami finom bort inna. „*Nem mondanám, hogy megérteném az ízlésedet Arasz, de, aki velem barátkozik, az nem is teljesen normális.*”

„*És milyen igazad is van.*” mondta egy hang az árnyak közül. Nez felnevetett boldogan és megkönnyebbülten, majd előrelépve olyan erősen megölelte Csenőt, ahogy csak tudta. Nemsokára a csapat többi tagja is megérkezett, mindegyiken vágások és zúzódások, és mindenki társaságában érkezett egy csiga is.

„*Nez, az ördögbe is, eressz már el!”* mondta Csenő, ahogy eltolta barátját. *„Nem azért éltem túl ezt az egészet, hogy a síromra ez kerüljön „összeroppantotta egy nagy egér”.*

„*Mondjuk nem az lenne a legrosszabb, amit rólad írhatnának*” tette hozzá Lili.

„*Rendben Maginos*” kezdte Collin*. „Itt az ideje, hogy mesélj nekünk a Szogárról. ”Kicsoda vagy micsoda ő? És egyáltalán mi történik ebben a kastélyban.?*” A vén varázsló egyetértően bólintott, de mielőtt belekezdhetett volna a történetében, fájdalmas zajt hallottak, mintha késeket húznának végig lassan egy táblán. A hang végigvisszhangzott a kovácsműhelyben található fémtörmelékhalmokon. Több se kellett a csigáknak, mindegyik menekülőre fogta, ahogy csak a nyálkás testükkel tudtak. Egyedül Csuszi maradt, elbújva Neré lábai mögé.

„*Mentsetek meg*!” sikoltotta Tilda, amint meglátta a falon lévő lyukból kiemelkedő Dühödt Százlábút. A szörny gyűlölettel teli szemekkel nézett le rájuk, ahogy kiemelkedett a járatból, és megismételte rettenetes ordítását.”

Mozgassátok eggyel tovább a fejezet vége jelzőt.

**Az utolsó akadály** Egy csiga kivételével vegyétek le a csigákat, és a szokásos módon helyezzetek fel egy Dühödt Százlábút a helyiséglapkára. Ezt legyőzve nyerhetik meg a kalandot az egerek.Ha győzedelmesek, Neré ingyen szintet lép, de csak a „csigapajti idézése” képességet veheti fel.

**Harmadik fejezet** (16. oldal)

Dióhéjban ennyi?!?

Az egerek összegyűltek a csatornában. Amióta megmenekültek az volt az érzésük, minden sarok mögül veszély leselkedik rájuk. Minden árnyékból valami új fenyegetés bukkanhatott elő. A pusztító tűz, ami véget vetett Vanestra gonosz uralmának, a palotát egy tisztátlan és veszélyes hellyé tette. És most itt üldögéltek a sötétben, egyetlen társaságuk Maginos története volt a Szogárról. A szentjánosbogár története még félelmetesebbé tette a kastélyt, és néha-néha még a keserédes zenéjét is hallották leszűrődni a csöveken át, amitől még rosszabb lett az egerek hangulata.

*„Én valahogy nem tudom sajnálni a Szogárt”* mondta Collin*. „Átérezném a veszteségét, de látom mit tett azután. Hogyan merészelte ezt tenni? Talán azt gondolja, ő az egyetlen, aki elvesztett valakit Vanestra mesterkedései miatt? Nem tudja kié a kastély, amit magáénak tekint?”* A herceg dühösen rácsapott szőrös mancsával a kőlapra, amin ült.

*„Tettei valóban romlottak”* értett egyet Maginos*. „De nézd egy kicsit a helyzetet az ő szemszögéből. Semmit sem tudott a kastélyról és a benne élőkről. Az ő világa roppant kicsi volt, sőt az üveg, amiben tartottam, még jobban leszűkítette azt a számára. Kétlem, hogy megértené a történések jelentőségét, mégha meg is próbálná.”*

„*Meg akar ölni minket!*” mondta vicsorogva Lilli, de Tilda a vállára tette a kezét.

*„Az elméje beteg”* mondta a gyógyító*. „Gonosz dolog fájdalmat okozni, csak azért, mert minket fájdalom ért. Ha a fájdalmunk oly elviselhetetlen, jó lelkiismerettel miért akarnánk azt megosztani másokkal? Azonban sokszor láttam már ilyet. Mindig lesznek, akik nem képesek elviselni a veszteséget, inkább alaptalanul másokat okolnak miatta*.” Ránézett Maginosra*. „Remélem te sem feleded ezt el, barátom. Tudom, hogy magadat okolod amiatt, hogy elfeledkeztél Szogárról. Azonban ez egy ártatlan hiba volt, miközben azzal voltál elfoglalva, hogy sokakat megments.”*

Maginos bólintott és ezzel ismét csend lett. Telt-múlt az idő, és Maginos megszólalt. „*Már vissza kellett volna érnie.”*

„*Ne aggódgyál öreg haver”* mondta Nez. „*Itt lesz nemsoká’*.” És valóban, alig néhány perccel később az érzékeny egér fülecskéik meghallották az apró szárnyak gyors zizegését. „*Ohó!”* kiáltott fel Nez a csatorna túlpartjára mutatva. „*Ott is van a kishaver!”*

Mipsz szállt feléjük izgatottan. Azonban Csenő felugrott, éles szemeivel a terem egy igen sötét sarkát fürkészte. „*Oda nézzetek!”* nyögött fel Csenő, és egy gombás falrészre mutatott. Ahogy Mipsz arra haladt, hosszú póklábak emelkedtek ki a sötétből, és még ilyen távolról is meglátták a sok-sok szemet, amikben felizzott a fénytelenség.”

**Fejezet célja**

Juttasd el Mipszet az alkimista kamrába, hogy onnan üzenetet vigyen Kéregvárba.

**Előkészítés**

A fejezet vége az 5. oldalról indul. A 4 egér szereplő egyike Maginos, de nem használhatja a Mipsz idézése képességét e fejezetben.

A fejezet a nehéz találkozáskártyákat használja, de az első találkozás kártya csak normál.

A vándorpatkány házaló még nem használható, csak ha majd teljesítitek a mellék kalandot.

A helyiséglapkák: Csatorna, Udvari kijárat, Csatorna csövek, Alkimista Kamra.

Tegyed az egereket és Mipszet a kiindulóhelyre a Csatornában (egérfej). Helyez fel 1 Lopakodó pókot és 2 savas csótányt a szokásos módon.

**Fejezet különleges szabályai**

**Perzselő (Skorch)**

A Perzselő egy torzszülemény, amit Szogár 100 barlangi százlábú testéből készített. A Perzselő sosem pihen, azonban ha egy lapkán már nincs ellenfél csak ő, akkor az egerek elmenekülhetnek, a következő szobát felderítve, kivéve, ha már az Alkimista Kamrában vannak (végigértek). Ez esetben a sebzések eltűnnek a Perzselőről és ő is eltűnik a kalandsorról. Legyetek óvatosak, e fejezetben általában a Perzselő a különleges ellenfél.

**Mipsz**

Ebben a fejezetben, úgy viselkedik, mint a csiga pajtik (nem foglal helyet, ellenfelek akkor támadják, ha nincs támadható egér, úgy kockadobással mozgathatod mint az ellenfeleket). A lapkán a jelzőjét mozgatni kell, az élete és a védekezése egyes. A kalandsoron „Mipsz idézése” kártya jelöli. Maginos játékosa irányítja. Ha Mipszet elkapják mozgasd előre a homokórát.

**Csatorna**

1. Különleges szabály: E lapka nem fordítható meg. Elhagyni csak akkor lehet, ha mindenki átjutott a túlparton. (Ne feledd Mipsz, úgy közlekedik, mint ellenfelek.)
2. Különleges keresés: Gomba falatkák.
3. Felbukkanó ellenfél: 3 savas csótány.

**Udvari kijárat**

1. Meseesemény: Olvasd fel a következőt:

*„A járatok a szokásosnál is sötétebbnek tűnnek”* suttogta Collin, ahogy az egerek lopakodtak.

*„Valszeg csak mer’ éjcaka van*” nyugtatta meg Nez.

*„Nem, igaza van az ifjoncnak”* mondta Neré. *„Valami itt nincs rendben, nem érzek huzatot.”*

És valóban, ahogy az egerek leereszkedtek a lépcsőn meglátták, hogy a járatot elzárták.

*„Jaj ne, ezt ne!”* kiáltotta Csenő, odaszaladt a kijárathoz és nekiveselkedett a rengeteg dióhéjnak, amelyek elzárták a kijáratot. *„Azok az átkozott városi egerek!”* szitkozódott. *„Bezártak ide minket meghalni, azok után, hogy mennyi mindent tettünk értük!”*

*„Bölcs lépés volt tőlük a járat eltorlaszolása.”* mondta Maginos*. „A zene megőrjítette volna őket, ahogy a Szogár minden bizonnyal tervezte is. Ráadásul Linera polgármester asszonynak óvintézkedéseket kellett tennie, Szogár legutóbbi meglepetés támadását követően, a Fa érdekében is. Valójában örülnünk kell, mert ez azt jelenti, a város biztonságban van.”*

*„Biztosan csak végső kétségbeesésükben tették.”* nyugtatta meg Lili Csenőt. *„Ráadásul olyan régóta szöszölünk már itt, hogy talán már halottnak is hisznek minket.”*

*„Ez aztán megnyugtató!”* vágott vissza Csenő. *„Így már biztos igazuk lesz, mert meghalunk.”*

1. Különleges szabály: E lapka nem fordítható meg a dió akadály miatt.
2. Különleges keresés: Dióhéj sisak. (acorn helmet)
3. Felbukkanó ellenfél: Perzselő

**Csatorna kifolyó**

1. Meseesemény: Olvasd fel a következőt:

Az egerek megérkeztek a csatornarendszer egyik végéhez. Épp csak elkezdték felmérni a terepet, amikor kiáltást hallottak. *„Hé’! Idelent!”*

A csatornakifolyó csövének egy repedésében kapaszkodott a vándorpatkány házaló, ahogy a telitömött táskája lehúzta, már kezdte elveszteni a kapaszkodóját.

*„Fogjátok meg, különben elviszi a sodrás!”* mondta Tilda.

1. Opcionális melléktörténet: A vándorpatkány veszélybe került, rakd fel a jelölt (2-es) helyre. Ha sikerül megmenteni mielőtt elsodorná a víz, vidd előrébb a fejezet vége jelzőt és a vándorpatkány jelzőt megkapja a csapat. Ezután keresd elő a házaló kártyáját, és hajtsd végre az ott leírtakat, mintha csak véletlen húztad volna.
2. Sodrás: Minden kör végén, ha a vándorpatkány a vízben van egy kockával elsodródik.
3. Megmentés: A szárazon levő egér egy szabad akcióként kimentheti a vándorpatkányt, ha csillagot dob a kockán. A minden plusz egér még egy kockát ad, aki a mezőn van.
4. Meseesemény: Ha az egerek megmentették a vándorpatkányt olvasd fel a következőt:

*„Áldás szálljon mindannyiótokra!”* mondta a vándorpatkány, amiközben az egerek segítették őt kimászni a vízből. A nehéz zsákja jobb napokon is erősen húzta a vállát, de most a patkány és a zsákja is tisztára elázott, ezért pár lépés után mindkettő a kőpadlóra zuhant.

*„A megfulladásom minden bizonnyal bekövetkezett volna, ha nem léptek időben közbe bátor hősök.”* mondta a földről*. „Hálám jeléül nem ajánlhatok fel mást csakis a legjobb áruimat.”*

És így az egerek eltöltöttek egy kis időt a házaló áruinak átnézésével. A vándorpatkány őszintesége kétséges volt, csakúgy mint áruinak eredete, de miután némi sajt ütötte a mancsát, mindkét fél elégedett volt az üzlettel. A patkány újra felvette a zsákját a vállára, de mielőtt eltűnt volna a folyosókon még figyelmeztette az egereket, hogy ha továbbmennek veszély leselkedik rájuk. *„A kristálybarlang veszélyesnek tűnhet, de ha a csöveken mentek tovább, nem lesztek boldogok attól, amit ott találtok.”*

1. Különleges szabály: Az egerek csak akkor mehetnek tovább, ha az egész csapat átjutott már a vízen.
2. Felbukkanó ellenfél: Perzselő

**Csövek**

1. Különleges szabály: A találkozás kártyán túl rakd még fel a mozsárágyút és 1 zombi patkányt a megjelölt helyre.
2. Különleges szabály: Az ágyú tűzlövedéket használ.
3. Felbukkanó ellenfél: Perzselő.

**Kristálybarlang**

1. Különleges keresés: Pihenőhely (az egerek felgyógyulhatnak).
2. Felbukkanó ellenfél: Perzselő.

**Alkimista kamra**

1. Meseesemény: Olvasd fel a következőt:

*„*Az alkimista kamra elhagyatott volt és néma csend lett volna, ha a kastély termeit nem lengte volna be Szogár zenéje. Maginos felnézett a kamrából kivezető ablakra, és izgatottan egy résre mutatott azon.

*„Kiváló!”* mondta. *„Az ablak megrongálódott. Lássuk ki tudjuk e rajta Mipszet juttatni. El tud vinni egy levelet Kéregvár polgármesterének, amiből megtudja, hogy még élünk. Ha a zenét sikerül elhallgattatni, akkor lebonthatják a torlaszt és hazatérhetünk.*

*„Hazatérünk.”* mondta Collin elgondolkodva. *„Valóban most már Kéregvár az otthonunk. Nem hiszem, hogy ide vissza akarnék térni. Szívesebben emlékezem a fiatalkorom vidám kastélyára, mint erre a rémségek útvesztőjére, amivé vált.*

*„Sajnálom, de rossz híreim vannak.”* mondta Lili a kamra falaira nézve*. „Úgy néz ki, hogy a rémségek útvesztője találó elnevezés.”* A kamra sötét árnyai közül Szogár lesipatkányai léptek elő. Az egerek gyorsan visszahátráltak a kamra törött ablakán át világító Hold fényébe. A patkányok körülöttük mászkáltak a levegőt szaglászva keresték leendő áldozataikat. A csapat először láthatta Szogár teremtményeit közelről.

*„Tökéletesen tükrözik az őrültségét.”* sziszegte Neré.

*„Szogár magát az életet utasította el”* suttogta Maginos*, „és most a halál a szolgálója.”*

*„Ó ne”* nyögött fel Csenő*, „ez nem történhet meg.”*

*„Na mitől remegett meg a lábad megin’?”* érdeklődött Nez. Csenő pedig a koponyából lett gyertyatartó felé mutatott, amelyből beteges fény áradt.

Egy vékonyka sötét füstcsík szállt fel a szemgödrökből, és egy fülsértő utálatos sikoly töltötte be a kamrát: *„SZKREEEEEEE!”*

*„Igazad van”* értett egyet Nez. *”Ez nagyon nem jó, ez itten.”*

1. Különleges ellenfelek: Ne húzz találkozáskártyát. Tedd fel a Perzselőt a legtávolabbi ellenfél pontra és tegyél fel még 3 lesipatkányt a megszokott módon.
2. Különleges szabály: Itt már nem lehet elfutni a Perzselő elöl.
3. Különleges szabály: Mipsz kijutattása: Az egér, amelyik feljut az alkimista asztalra az akcióját felhasználva találhat egy megfelelő lyukat az ablakon, ahol Mipsz kifér. Ezután, ha Mipsz feljut az asztalra, kirepülhet, hogy eljuttassa az egerek üzenetét Kéregvárba. Olvasd fel a következőket:

„Tilda megütögette a törött üveget és egy darabka kihullott belőle az udvarra, hogy valahol a mélyben még apróbbra törjön. Maginos odarögzítette a gyorsan megírt levélkéjét Mipsz lábához, majd a katicabogarat a lyuk felé irányította. Mipsz izgatottan verdesett, majd kikúszott az ablak résén keresztül a külvilágba.

*„Repülj gyorsan és biztonságosan, barátom!”* mondta a varázsló*. „Tudasd velük a helyzetünk. Amint elnémítottuk a zenét, örömmel csatlakozunk hozzájuk.”* És ezzel Mipsz eltűnt az éjszakában.”

1. Felbukkanó ellenfél: Nincs ilyen, ha betelik a sajtkerék, csak a homokórát mozgasd.

**A mese folytatása**

1. Mese esemény: Olvasd fel a következőt:

„Dagi Vili és Bandi egy faorsóasztalnál ültek a város főterén és a kedvenc játékukba merülve, ami a „ne pofozd fel a bírót” volt. Bandi egy mancsnyi kockát vetett ki a játéktéren, és az eredményt látva diadalmasat rikkantott. Nem volt túl jó a játékban, ezért szinte mindig felpofozta a bírót a végén, de kevesen szerették úgy, mint ő, ezt a játékot. Dagi Vili éppen meg akarta kérdezni, hogy miért örül egy ilyen vacak dobásnak ennyire Bandi, amikor megzavarta a játékot némi felbolydulás felettük.

*„Nézd ’a Bandi, ez a polgármester”-* mondta Dagi Vili. „*Kíváncsi vagyok miért ez a nagy zavargás? ”* Bandi látta, hogy a polgármester felsiet az emelvényre, ahonnan szónokolni szokott. Egy méretes katicabogár ült a vállán és egy darab papír szorongatott a mancsában.

„*Úgy tűnik valami eléggé felizgathatta.”* A polgármester szinte szökdécselt izgalmában és a népnek kiáltozott.

„*No mit mondott Anyánk?”* kérdezte Bandi.

„*Nem tudom biztosan, valami méhek.”* mondta Dagi Vili.

„*Méhek*?” mondta Bandi. „*Tudtad, hogy van neki kaptára? Talán kiszabadultak a méhek?”*

„*Meglehet Bandi, meglehet. Veszedelmes időket élünk*.”

Azonban ahogy Bandi körbenézett azt látta, hogy az egerek örülnek valaminek, és ahogy még többen csatlakoztak a téren ácsorgókhoz azok is ünnepelni kezdtek.

*„Talán ezek kedves méhek.”* gondolkodott hangosan Bandi.

„*Áhá már értem! „Élnek”!*” kiáltotta Dagi Vili.

„*Persze, nem is hinném, hogy bárki félne döglött méhektől*.” válaszolta Bandi.

„*Nem te féleszű! Ők élnek! A polgármester üzenetet kapott a hősöktől, hogy élnek! Nemsoká el kellett majd távolítanunk a barikádot, hogy hazatérhessenek.”*

Bandi ránézett a kockákra, majd azt kérdezte: „*Legalább ezt a játszmát lejátszhatnánk mielőtt csatlakozunk a munkásokhoz?”* Dagi Vili felmérte a helyzetet, és látta, hogy Bandi legfeljebb egy körre van attól, hogy jól felpofozza a bírót. „*Persze fiacskám, persze. Sőt mit szólnál, ha izgalmasabbá tennénk, és fogadnánk némi sajtban is?”*

**Negyedik fejezet** (22. oldal)

Elnémítás

„*A zenét el kell némítani, méghozzá mielőbb*” morogta Maginos, amiközben a kis csapat rövid pihenőt tartott az alkimista asztalon.

Lily két mancsa közé fogta a fejét, és azt kérdezte, „*Ha már Maginost is megőrjíti a zene, miben reménykedhetünk mi többiek?”*

„*Olyan szomorú,”* mondta Collin, „*egyszerre gyűlölőm és imádom ezt a zenét. Elviselhetetlenül gyászos. Arra késztet, hogy végiggondoljam minden korábbi döntésem, vajon mi történt volna másként, ha máshogy döntök*.”

„*Sajnálatot érzel.”* mondta Maginos. *„A megbánás mindenkiben megvan. Az élet a döntések sorozata, és minden döntésednek következményei vannak. Ez a fajta sajnálat bizonyos szempontból nemes és szép, mert ezáltal értékeljük a nemes és helyes döntéseinket. És amikor rosszul döntünk, segít tanulni a hibáinkból. Azonban a megbánás egyben gonosz csábító, sokan esnek abba a csapdába, hogy a múltan rágódnak miatta, azon töprengve, mi lett volna, ha máshogy döntenek. Ezt Szogár is megértette, azt hiszem. A zenéje azért oly boszorkányos, mert egy olyan bánatot használ fel, amely mindenkiben ott lakozik.”*

„*Ha a zene a hibáink miatta bánkódásra épít, akkor csóri Csenő rendesen kész lehet tőle!”* nevetett Nez. Csenő szúrósan nézett rá, miközben egy sajtdarabkát csócsált.

Neré felállt és azt mondta, *„A vén Szürkenózival van egy ötletünk, miként győzhetnénk le Szogárt.*” A többiek felnevettek a varázsló új becenevén, de Neré folytatta. „*Szogár azért lett kegyetlen, mert összetört a szíve. Szóval véget érhetne az őrület, ha újra szerelembe esne.”*

„*Ezt most komolyan gondolod*?” csattant fel Csenő, és az asztalon lévő összetört üveg darabkákra mutatott. *„Ezek a szilánkok azt súgják nekem, hogy ez egyhamar nem jön össze. Ráadásul, ha találnánk is egy másik szentjánosbogarat, az sem sanszos, hogy beleszeressen ebbe a szörnyszülöttbe.”*

„*Ezt bízd csak ránk.”* mondta Maginos. „*Menjetek és derítsétek fel a terepet, amíg én és Neré maradunk és dolgozunk a kis tervünkön. Jelentsétek, ha megsemmisítettétek a zenedobozt.”*

„*Én maradok és vigyázok a tervezgetőkre.”* mondta Lili.

„*Mi többiek pedig jobb lesz, ha igyekszünk az indulással, mert közeleg egy őrjárat*.” mondta Tilda.

**Fejezet célja**

Az egerek győznek, ha elpusztul a zenedoboz, de veszítenek, ha előbb lejár az idejük.

**Előkészítés**

A fejezet vége az 6. oldalról indul. 6 egér lesz játékban. 4 egér van a kalandozó csapatban, egyikük Nez. Neré nem lehet abban a csapatban. (*Megjegyzés: Maginos és Lili kapcsán nincs megkötés, bár a történet szerint elvileg ők sem tartanak a csapattal, de ugye a neveket lehet ilyenkor cserélgetni a mesében*.)

E kalandban a nehéz találkozáskártyákat használjuk, kivéve az első találkozást, ami normál.

A **helyiséglapkák**: Alkemista kamra, Konyha járatok, Királynői háló.

Az egerek az alkemista kamra közepén kezdenek, és helyezz el a szokásos módon 3 savas csótányt és 3 lesipatkányt.

A szőlőszemeket el kell távolítani a keresőpakliból erre a fejezetre.

**Alkimista Kamra**

1. Felbukkanó ellenfél: Őrjöngő Százlábú.

**Kristálybarlang és Konyha járatok**

1. Mese esemény: Amikor az egerek felfedezik a barlangot, olvasd fel a következőt:

„Az egerek olyan csendesen ereszkedtek le a rozoga létrán, amennyire tudtak. A kristályok nagy részét kibányászták már a barlangból Szogár szörnyszülöttjei, de még maradt jó pár, amelyek furcsa kékes színnel világították be a hideg sziklafalat és a földet. Nyögések és morgások jelezték a csapatnak, hogy nincsenek itt egyedül.

„*Adjunk nekik!”* kiáltotta Nez, de hirtelen kicsit megremegett a barlang és por hullott fentről.

„*Mi volt ez?”* kérdezte Tilda.

„*Ööö, srácok*,” mondta Csenő hátranézve, „*van egy kis szőlő gondunk*.”

„*Hogy mink*?” kérdezte Tilda.

„*Szőlő*!” kiáltotta Csenő, amiközben fedezékbe ugrott.

A többiek is hátranéztek és megláttak egy rohadt szőlőszemet, ami a méretének négyszeresére duzzadt, és egyenesen feléjük gurult. „*Futás*!” kiáltotta Collin.

1. Különleges szabály:

A Kristálybarlang és a Konyhajáratok most egybefüggő terület, ahol nem kell találkozás kártyát húzni, hanem a térképen jelzett módon helyezz el 5 savas csótányt és 1 lopakodó pókot. Továbbá tegyél 1-1 egész szőlőszemet a folyosó két végére, szintén a térkép alapján.

1. Különleges szabály: Bár a területek összefüggenek és mind az egerek, mind az ellenfeleik mozoghatnak a területek közt, de a konyhajáratokban lévő ellenfelek addig nem támadnak, amíg egy egér vagy kísérője nem lép arra a mezőre.
2. Különleges szabály: Szőlőcsapda: E mezőkön az ellenfelek kitaláltak egy csapdát, ami megnehezíti az egerek dolgát. Óriási szőlőszemeket gurítanak végig a folyosókon, amik összezúzhatják az egereket.

Amikor egy egér mozog, ha egyest dob a mozgáskockájával, mindkét szőlőszem gurulni kezd. A két szem célja elérni a másik mező végét. Használd a szőlőcipkát az irány meghatározására, hogy ne keveredjenek a szemek. Ha a szőlők mozognak mindkettőnek dobj két kockával külön-külön, hogy meghatározd mennyit haladnak. A legrövidebb úton haladnak kicsit jobbra húzva, amint az a térképen látható. Akiken áthalad vagy megáll a szőlő, az közelharci ütő támadásban részesül. Dobj két harci kockával a támadásra. Mindenki külön védekezik a szőlő támadása ellen. Olyan mezőre nem léphetsz, amin szőlő van, és a szőlőszemek nem sebzik egymást meg. Ez a szőlő nem csapattárgy és nem vonzza a csótányokat. Ha a szemek elérik a duplamező másik végét visszafele kezdenek gurulni.

1. Felbukkanó ellenfél: 2 lesi patkány, azon a helyiséglapkán ahol betelt a sajtkerék.

**Konyha**

1. Mese esemény: Amikor az egerek felfedezik a konyhát, olvasd fel a következőt:

„A konyhakő kicsit ferde volt. Csenő kinézett a sötétből, hogy felmérje a terepet. Szogár három tántorgó szolgáját pillantotta meg. Az árnyak közt rejtőzött még 3 alak, valószínűleg további patkányok, de nem tudta biztosan. Csendesen visszamászott a többiekhez a létrán.

„*Rossz híreim vannak.*” suttogta, majd elmondta a többieknek, amit látott. „*Hat patkány egyszerre túl sok. Ha egy darabban szeretnénk átjutni, valakinek el kell terelnie az őrök figyelmét. Én Tildára szavazok.*”

A gyógyító kedvesen elmosolyodott, majd buzogányával megemelte kicsit Csenő állát. „*Én Csenő Agyára szavazok, ha elég erősen megütöm felrepül a konyháig.*”

„*Gyerünk*!” mondta Collin herceg. „*Gyorsan és keményen lecsapunk rájuk csapatként. Ha ez mégsem működne, még visszatérhetünk a Csenő Agya ötletre.*”

1. Különleges szabály:

Ne húzz találkozás kártyát, hanem a következő módon helyezz fel 6 zombi patkányt. 3 fekszik a dolgozó asztalon. 3 zombipatkány áll a további ellenfél kezdő helyen, de a járatokból felvezető létrától elfelé vannak fordulva. Az egereket ne tedd a helyiséglapkára. Egyenként tűnnek majd fel, amikor sorra kerülnek.

1. Különleges szabály: (őrség)

A 3 álló zombi patkány az őrség, de nem tudnak az egerekről. Ha a körük elején állnak, dobj fel egyenként nekik egy sajt jelzőt és fordítsd őket abba az irányba, amerre a sajt mutat. Ezután ebbe az irányba kötelesek lépni. Ha egy egér mezőjére vagy közvetlen mellé lépnek riadót fújnak. Ha egy őrt elfektetnek az egerek, dobj normálisan nekik (csillagra), ha fekve marad a szokásos módon távolítsd el a patkányt, de ha feláll riadót fúj. Ha bekövetkezik a riadó minden patkány feláll és onnantól a szokásos módon harcolnak.

1. Különleges szabály: (tartalék őrség) A másik 3 zombi patkány az asztalon az erősítés. Csak akkor kelnek fel, ha elhangzik a riadó, anélkül nem, és addig nem támadhatóak.
2. Különleges szabály: (rejtekhely) A vödör mezőjén lévő egeret csak úgy veheti észre az őr, ha rálép a vödör mezőjére.
3. Különleges szabály: (konyha elhagyása) Ha nem történt meg a riadó és az egerek legyőzték a 3 őrt, elmehetnek a konyha mezőjéről, a tartalék 3 őr nem kerül játékba.

**Királynő hálója**

1. Mese esemény: Amikor az egerek felfedezik a hálószobát, olvasd fel a következőt:

„Kivont fegyverekkel és sötét arccal masíroztak be a hálószobába. A szobából áradó zene hangja elképesztően hangos volt. Felnézve megpillantották a zenedobozt a fésülködő asztalon. A doboz tekerőjét savas csótányok működtették.

„*Túl hangos a zene!”* nyögte Collin.

„*A zenedoboz mágiája itt a legerősebb.*” értett egyet Tilda. „*Koncentráljatok az elpusztítására. Ne hagyjátok elkalandozni a gondolataitokat!*”

„*Igen, itt erős a zene.*” értett egyet Nez is. „*Azonban most csak azt sajnálom, hogy nem vertem szét a kalapáccsal, még.”*

„*Bármennyire megdöbbentő, kivételesen teljesen egyetértek veled.”* mondta Csenő. Tilda megdörzsölte a szemét majd felmérte a helyiséget.

„*Jaj ne, itt is van egy olyan furcsa fegyver! Az állóórában rejtették el.*” Az egerek az óra felé fordultak, és valóban ott állt egy mozsárágyú, amelyet egy zombi patkány irányított.

Egy dörrenéssel repült az egerek felé a bomba és Collin herceg felkiáltott: „*Fedezékbe!*”

1. Különleges szabály: Ne húzz találkozás kártyát, az állórára tegyél egy mozsárágyút és egy zombi patkányt, valamint a fésülködő asztalra rakj 5 savas csótányt.
2. Különleges szabály: (Mozsárágyú): Az ágyú töltését e kalandban határozd meg véletlenszerűen, a csata elején dobj egy akció kockával, hogy meghatározd milyen bombát használ: 1- füst, 2-háló, 3-tűz.
3. Különleges szabály: (A zenedoboz elpusztítása): Az asztalon álló egér megtámadhatja a zenedobozt. Csak támadást dob, a doboz nem védekezik, de van 10 élete. Minden sikeres támadásnál felkerül egy savas csótány valamelyik ellenfél kiindulási helyre. Ha elpusztul a zenedoboz, tüntess el minden ellenfelet és olvasd fel a következőt:

„*Hm,*” szólt Collin bizonytalanul „*nem akarok feleslegesen riadalmat kelteni, de valakinek mintha túl sok lett volna, amit átéltünk.”* A zenedoboz elhallgatott, de Nez pusztító támadása a doboz ellen nem szűnt meg. A nagy kalapácsa újra és újra lecsapott fáradhatatlanul. Fa forgácsok szálltak a levegőben, Nez vicsorgó szájából nyál csorgott, miközben ordított.

„*Nez kedves?*” szólította meg őt Tilda, mire az ezermester hirtelen felé fordult. Ott állt lihegve, a bundája csapzott volt az izzadtságtól és a szemeiből vadság sütött. A kalapácsának a fejéről fadarabkák hullottak le.

„*Tilda te vagy a gyógyítónk.*” mondta Csenő. „*Azt hiszem, Neznek agysérülése van. Légy oly kedves és segíts rajta.”* Erre Nez zokogni kezdett. Tilda megsemmisítő pillantást lőtt Csenő felé, majd gyorsan Nezhez lépett, hogy megnyugtassa. A nagytermetű egér átölelte és csendesen sírdogált. Csenő pedig szégyenkezve lesütötte a szemét.

„*Szogár szörnyű dallama mindnyájunkra hatott*” magyarázta Tilda Csenőnek. ”*És néhányunk bánata súlyosabb a többiekénél.”*

1. Felbukkanó ellenfél: Őrjöngő Százlábú

**Ötödik fejezet** (27. oldal)

A kémiai vonzásában

„*Túl hosszú ideje elmentek már*.” sóhajtotta Lili, ahogy kinézett az ablakon. Odakint az ég kezdett kivilágosodni, ahogy közelgett a hajnal. A távolban egy vékony fénycsík jelent meg a horizonton, és Lili azon merengett vajon az édesanyja is fenn van-e még és nézi ezt a napfelkeltét úgy, mint ő. Szegényke, mennyire aggódhat.

„*Nem mentek még túl hosszú ideje el*.” csitította Neré*. „Nézd, amíg egy makk fává cseperedik, az hosszú idő. Vagy amíg a követ semmivé csiszolja a folyó áramlása, na az is hosszú idő.”*

„*Köszi.”* mondta Lili, miközben a szemeit forgatva nézett Maginosra. „*Most aztán jobban érzem magamat.”*

„*Örülök, hogy segíthettem Harcos Szív.” mondta Neré. „Most segíts összeszedni a szükséges hozzávalókat.”*

„*Neré elkészít itt egy mágikus italt, ami Szogárt hozzákötheti egy általa vágyott dologhoz.”* magyarázta Maginos*. „Azonban segítened kell összegyűjteni az ital megfőzéséhez szükséges elementális alapanyagokat. Esetünkben ezek a szél, tűz és föld.”*

Maginos átkutatta az asztalon lévő lim-lomokat, és kiválasztott egy üvegcsét, amelyet csak két kézzel bírt felemelni. Ebben egy pikkelyes farok volt fekete és narancssárga csíkokkal. „*Egy tűzszalamandra farka*.” jelentette ki boldogan. „*Ezzel a tűz meg is van.”* Hirtelen egy savas köpet alig elkerülve Maginost a falba csapódott, majd sziszegés kíséretében lefolyt.

„*Csótányok!”* kiáltott fel Lilli.

„*Tartsd fel őket gyermekem*.” utasította őt Neré, miközben egy gyökeret morzsolt szét az asztal lapján. „*Nekem még van itt egy kis munkám*.”

Lili előhúzott egy nyílvesszőt, szidva az átkozott balszerencséjüket.”

**Fejezet célja**

A két egér (egyik Neré) az alkemista kamrában megvédi magát és elkészítik a „szívmelengető ital”-t, a másik 4 egér pedig eléri a kamrát és egyesül a csapat.

**Előkészítés**

A fejezet vége az 6. oldalról indul. 6 egér lesz játékban. 4 egér van a kalandozó csapatban, egy egér és Neré pedig az alkemista kamrában készítik az italt. E kalandban csak standard találkozás kártyákat használunk.

A helyiséglapkák: Alkemista kamra, Konyha, Lakomacsarnok járatai, Királynői háló.

Tegyél egy egeret és Nerét az alkemista asztalra, illetve négy egeret a háló fésülködő asztalára. 4 lesipatkány kerül a Királynői hálóba, és egy pedig a Kamrába. Utóbbi a lehető legtávolabbi nyomról indul.

Egy játékos, aki nem Nerét irányítja a mágikus ital összetevőit (Szalamandra Farok, szomorű fűz ága, lótusz nektár) állítsa sorba és takarja le azokat a „szívmelengető ital” kártyájával, hogy titkos legyen a sorrend.

**Fejezet különleges szabálya**

**Szétválasztva**

Az egerek egymástól szétválasztva kezdik a fejezetet. A kalandsort közösen használják az egerek, de minden más szempontból (csapattárgyak, képességek, felbukkanó ellenfelek) az egerek két csapatnak számítanak. A csapattárgyak tehát nem közösek, és más egérre is ható képességek csak csapaton belül használhatóak.

Amikor a kalandozó csapatnak új ellenfelekkel kell szembenézniük találkozás vagy különleges szabály miatt, rakj fel az alkemista kamrába is egy ellenfelet a legtávolabbi nyomra. Dobj egy kockával: 1-kettő savas csótány, 2-egy zombi patkány, 3-egy lesi patkány.

A kovácsműhely és a kristálybarlangok nem fedezhetőek fel ebben a kalandban.

**Alkimista Kamra**

1. Különleges keresés: Az egereknek meg kell találni a három összetevőt (e lapon nincs maximálva a keresések száma). A lótusznektár az asztalon, a szalamandra farka az idézőkörben, a fűzfa ága a könyves mezőkön található meg.
2. Kűlönleges szabály (ital főzés): Ha megvan mindhárom összetevő Neré sorrendbe rendezheti őket. A receptet ismerő játékos titokban megnézi egyezik-e az az ő általa korábban kitalált sorrenddel. Ha igen Neré megkapja a „szívmelengető ital” kártyát. Ha nem jó a sorrend, Neré köre elment és tegyél egy sajtot a kerékre.
3. Felbukkanó ellenfél: Amíg nem ér ide a másik csapat rakj fel egy zombipatkányt az asztaltól legtávolabbi nyomra. Miután egyesült a csapat a rendes módon helyezz fel egy őrjöngő százlábút.

**Királynő Hálója**

1. Különleges keresés: „ezermester kincse” kártya (ezermester becserélheti bármire)
2. Felbukkanó ellenfél: Lesipatkányok őrjöngeni kezdenek, mindegyikük támadása eggyel nő. Ez addig hat, amíg mindegyiket le nem győzték.

**Lakomacsarnok**

1. Mese esemény: Amikor az egerek felfedezik a helyiséget, olvasd fel a következőt:

„A lakomacsarnok közepén álltak és elborzadva néztek szét.

„*Mi tehette ezt?”* gondolkodott hangosan Collin. Körülöttük szanaszét hevertek a patkányok tetemei, többségükön friss harci sebek.

„*Csapda szaga van.”* morogta Nez. *„Fogadnék, hogy Szogár haver alig várja, hogy ránk küldhesse őket, miután feltámasztotta mind.”*

„*Na azt biztosra vehetjük”* mondta Tilda, ”*azonban ezt nem érzem csapdának. Szerintem valamilyen erő ment itt végig és végzett a patkányokkal.”*

„*A valami nagy lény lehet*.” mondta Csenő.

„*Talán*” értett egyet Tilda, „*de ki tudja?*”

„*Nem, nem. Úgy értettem, hogy az a valami biztosan nagy, mert az a valami éppen erre jön.”* A többiek is odafordultak a nyitott ajtóhoz, amerre Csenő mutatott, és elborzadtak.

Nez megcsóválta a fejét és felnyögött. „*Ne má’ még ez is, pont mostan.*”

A szörny kilépett a következő szoba sötétjéből, jöttét jelezte a csontok kopogása a padló kövein, és a feje irányából világító émelyítően pislákoló fénytelenség. Megállt a lakoma csarnok bejáratánál, és lepillantott az egerekre, mintha még lennének szemei.

„*Üdv újra, Bródi*!” mondta Collin szomorkásan.

„*Jobb lesz, ha gyorsan leverjük*.” jelentette ki határozottan Nez.

„*Igen, de vajon hányszor kell levernünk?”* kérdezte költőien Tilda.”

1. Különleges szabály (Csontváz Bródi):

Az egerek találkoznak az új csontváz Bródival (2 kártyája van), Bródi mancsa az asztalon kezd. Bármilyen sajt, amit Bródi dob, nem kerül a sajt kerékre. Íme a képességei:

„Halálos csapás” (necrotic swat) válaszd ki a legközelebbi egeret, ha több ilyen van, akkor azt, amelyik előbb van a kalandsoron. Bródi megtámadja az egeret. Majd dobj fel egy sajtot, és az egeret vidd a lehető legtávolabb a sajt által jelölt irányba. Ezt a feldobást ismételd meg minden egyes egérnél, amelyik a támadott négyzeten van. Sárga és vörös vonalakon is átrepül az egér ilyen módon.

„Elnyel a csontváz” (skeletal gulp) Dobj két kockával, Bródi ennyit tud mozogni. Ezután mozgasd és támadj vele a megszokott módon, mint egy nagy lény. Ha a megtámadott egér sebződik, de nem esik fogságba, akkor bekerül Bródi csontvázába, tedd őt erre a kártyára. Amikor sor kerül erre az egérre, ő csak ezt a Bródi kártyát támadhatja. Ha talál nem sebzi meg Bródit, de kiszabadul, rakd a mancsa mellé. Ha kívülről győzi le valaki ezt a kártyát, akkor minden egér kiszabadul, amelyik a csontvázon volt, ha van ilyen.

A mancsot vedd le, ha mindkét kártyát legyőztétek.

1. Különleges keresés: Gomba falatkák. (Fungus bits)
2. Különleges keresés: Álcaruhák. (Disguises)
3. Felbukkanó ellenfél (Bródi port tüsszent): Az egerek csak közelről támadhatják Bródit.

**Lakomacsarnok járatai**

Különleges keresés: Szőlőszem.

**Konyha járatok**

1. Mese esemény: Amikor az egerek felfedezik a helyiséget, olvasd fel a következőt:

„*Csendet*.” suttogta Collin. *„Valami közeleg*.”

„*Valszeg csak Csenő haver a’, jön beszámolni a felderítéséről.”* rántotta meg a vállát Nez.

*„Nem, Csenő ennél halkabb lenne.”* mondta Collin. Azonban, ahogy az árny közelebb ért, kiderült, hogy valójában az ő zsiványuk. Lényegében rohant és legkevésbé sem foglalkozott a csendes mozgással.

Csenő egy pillanatra kifújta magát, aztán hadarni kezdett. „*Kövessetek, de gyorsan. Ezt látnotok kell.”* Azzal már vezette is őket tovább azon a járaton ahonnan jött. Miután átjutottak egy szűkebb kanyaron elképedve megálltak. Egy nagy falkányi csótány, amelyek szeméből a fénytelenség világított, mászott egy létrán fel a konyhába.

„*Vajon hova siethetnek ennyire?”* csodálkozott Tilda, de Collin tudta a választ. „*Neré!”* szisszent fel. „*Szogár rájöhetett, hogy szétváltunk, ezért most elsöprő támadást intézhet a barátaink ellen.”* A csapat felhagyva az óvatoskodással, fegyverrel a mancsban rontott elő.

Ezt követően húzz találkozás kártyát a normális módon.

**Konyha**

1. Különleges találkozás: Találkozáskártyát nem kell húzni. Helyezz el 6 savas csótányt a szokásos módon, tegyed a konyhapultra az ágyút és kezelőként egy zombi patkányt.
2. Különleges szabály: Füstbombákat lő az ágyú.
3. Különleges szabály: Az alkemista kamrába vezető járathoz legközelebbi csótány nem az egerek, hanem a kijárat felé mozog, ha eléri átkerül az alkemista kamrába.
4. Felbukkanó ellenfél: Lopakodó pók
5. Mese esemény: Amikor egyesülnek az alkimista kamrában, és elérték a fejezet mindkét célját (kész a lélekmelengető ital és nincs ellenfél), olvasd fel a következőt:

Csenő félrevetődött a nyílvessző elől, amely átsuhant a helyen ahol egy pillanattal ezelőtt még a feje volt. Tilda megvizsgálta az elszenesedett ajtókeretbe fúródott nyílvesszőt. *„Süntüske, hm.”* motyogta, majd elkiáltotta magát*. „Ne lőj Lili! Csak mi vagyunk azok!”*

A visszaérkező barátok beléptek a kamrába, és az asztal felé iszkoltak az ellenségek hullái között, amelyek a padlót borították. Mikor felértek az asztalra ott találták Maginost, aki kimerülten térdelt. Neré feküdt és egy csúnya sebre szorította a mancsát. Lili felette állt védekezően, egyetlen nyílvesszővel a hátán lévő tegezben.

„*Még jó, hogy ilyen bénán lősz*.” morogta dühösen Csenő.

„*Még jó, hogy ilyen furcsán kicsi fejed van.”* válaszolta Lili, nyelvet nyújtva rá.

„*Gyorsan, Tilda”* mutatott Maginos Nerére *„attól tartok súlyos a sebe.”*

Tilda gyorsan letérdelt, és kezelésbe vette sérült harcostársát. A többiek megtisztelő csendben figyelték, ahogy Tilda beveti minden tudományát.

Maginos ránézett a merőkanálra, amit Neré használt a lélekmelengető ital kikeverésére. *„Remek munka.”* mondta elismerően*. „Hiszek benne, hogy megvan az az eszköz, amivel legyőzhetjük Szogárt.”*

**Hatodik fejezet** (33. oldal)

Szogár fénye

Egy kavics hullott Neré fejére fentről. „*Óvatosan, bolondok!*” kiabált fel a létrán.

„*Bocsánat*.” cincogta valaki fentről.

Neré megvakarta a sajgó kobakját, miközben alatta a létrán Collin és Maginos folytatták vitájukat lefelé mászva.

„*Azok után, amit Szogár elkövetett, tényleg olyan kedvesek leszünk hozzá, hogy segítünk neki szerelembe esni?”* kérdezte Collin.

„*Úgy gondolom, Nerének igaza lehet*.” válaszolta a vén varázsló, miközben megérkezett a létra végére. Nez óvatosan lesegítette őt. *„Szogár az élők világából távozott a halál és a keserűség világába. Nem vagyok benne biztos, hogy meg tudnánk ölni őt, még ha akarnánk is. Továbbá, ha képesek is lennénk erre, akkor sem volna bölcs lépés. Ha a laboratórium alatti kristályok ereje járja őt át, ahogy én hiszem, a fizikai testének pusztulása óriási katasztrófát okozhat*.”

„*Nagy kár. Megérdemelné a halált*.” morogta Nez.

Neré leugrott a létráról. „*Már megismerte a halált.”* mutatott rá*. „Gondolod, hogy élvezi ezt? Nem található meg benne a boldogság. Ami benne van, az csak őrület és fájdalom.”*

„*Valóban a szíve már nem dobog.”* jelentette ki Maginos*. „Lelke oly kiégett és üres, mint ez a kastély. A harag, ami benne tombol szűnhetetlen, mert a testébe van zárva örökre.”*

*„Hacsak mi nem segítünk valahogy?*” kérdezte Lili. A csapat összegyűlt a létra lába körül, miközben Csenő már a körülöttük lévő sötétet fürkészte ellenfél után.

„*Igen”* válaszolt Neré*. „Ahhoz, hogy a természetfölötti gyűlöletet legyőzzük, ami Szogárban rejtőzik, pontosan az ellenkezőjére lesz szükség. Esetünkben a szeretetre. Csak a legtisztább és legjóságosabb érzelem lesz képes megtörni a láncokat Szogár és a másvilág közt, amely táplálja benne a fénytelenséget.*

*„És itt kerül a képbe a szívmelengető ital.”* mondta Tilda. *„De miként adjuk azt be neki? Sose lesz hajlandó önként meginni.”*

*„Valóban így van.”* értett egyet Maginos*. „Találnunk kell valamit, aminek révén távolról is be tudjuk neki adni a szérumot. Legyetek résen barátaim, kutassunk fel valamit, ami segíthet.”*

**Fejezet célja**

Az egereknek le kell győznie a Szogárt, mielőtt elfogy az idejük vagy mind fogságba esnek. Ehhez a Szívmelengető itallal felkent Igazság vesszőjét kell használniuk és Szogárnak egy csigapajtival kell egy mezőn lennie. Ezt a különleges nyílvesszőt a vándorpatkány házalótól tudják beszerezni, aki valahol a kastélyban található.

**Előkészítés**

A fejezet vége az 6. oldalról indul. 5 egér lesz játékban, és egyikük Neré, akinek rendelkeznie kell a „csigapajti idézése” képességgel. Az egyik egérnek rendelkeznie kell íjjal, és nála lesz a „szívmelengető ital” legendás tárgy.

Ebben a fejezetben kizárólag a nehéz találkozás kártyákat használjuk.

Továbbá készítünk egy küldetés paklit*.* Ehhez a játékosok választanak 14 keresés kártyát, ezeket és a „vándorpatkány házaló” kártyát összekeverjük. (Ezáltal lesz véletlenszerű, hogy mikor találják meg az egerek a vándorpatkány házalót.)

A helyiséglapkák: Kristálybarlang, Konyha járatok, Lakomacsarnok járatai, Királyi háló járatai.

Az egerek a Kristálybarlang fordítómezőjéről indulnak (egyikük a mellette lévő mezőről). Helyezz fel a lapkára 3 lesipatkányt és 2 elitpatkányt a szokásos módon.

**Fejezet különleges szabályai**

**Különleges keresés**

Amikor az egér talál valamit egy helyiségben a normál keresés pakli helyett húzhat a kalandpakliból. De ne feledjétek egy lapkán csak egy kártyát találhat egy egér.

**5 fős felfedezés**

A 4 egér átkerül a szokásos módon az 5. egy mellettük lévő mezőre kerül.

**Vándorpatkány házaló**

A vándorpatkány áruinak húzásakor (szokásos módon a kereső pakliból) tegyétek oda pluszban az „Igazság nyílvesszője” kártyát, ami addig nem szerepel a játékban. Ez 6 sajtba kerül, de az egerek az erre való sajtot össze is dobhatják. Sőt, ha nincs elég sajtjuk, el is adhatják a saját tárgyaikat. 2 sajtot ér darabja, és a kártya kikerül a játékból.

Ha az egerek megszerzik a nyílvesszőt told feljebb a fejezet vége jelzőt, és olvasd fel ezt:

„*Ez kész rablás! Ki kellene tekernem azt a zsivány nyakadat!”* dühöngött Nez. Azonban Tilda a mancsát ráhelyezte Nez öklére, aki azt lassan leengedte.

„*Köszönjük, hogy üzletelt velünk Patkány úr. Hálásak vagyunk a nyílvesszőért.”* Tilda szavaira a vándorpatkány abbahagyta a rettegést és igyekezett visszanyerni a tartását.

„*Köszönöm a kedves beszédjét, asszonság.”* válaszolta, és megigazította a szemüvegét*. „Jó olyannal kereskedgetni, aki megérti, hogy’ változtatja meg a piac a tárgyak költségét. Ugyi, mindenkinek meg kell élnie valamibő’. Node tán kevésbé fájna a csípős ár, ha adnék ingyér’ mellé némi információt? Úgy sejdítem, hogy azt a Szogárt keresitek.”*

„*Tudod hol van?”* kérdezte Collin. „*Azonnal áruld el!”* Erre Tilda udvariasan köhintett egyet. „*Hm, úgy értettem, szépen kérném Patkány úr! Örökké hálásak lennénk.”*

„*Jól van no, fiatalúr, ha már ilyen udvariasságosan kérte. Szóval az a…, hogy is mondgyák? Az a nekrovaromata?”*

„*Bökd már ki!”* sürgette Csenő, akit zavart, hogy ezúttal egy alkudozás vesztes fele volt.

„*Az a királyi hálót választotta magának lakhelyéül*.” válaszolta a vándorpatkány*. „Azt hallám, nagyrabecsüsnek és királykodásosnak képzeli magát.”*

*„Apám szobájába!*” kiáltotta Collin.

**Alkemista Kamra**

E fejezetben ez nem érhető el.

**Kristálybarlang**

1. Mese esemény: Amikor az egerek felfedezik a helyiséget, olvasd fel a következőt:

Amint leértek a létrán az egerekre rontott egy csapatnyi izgő-mozgó lesipatkány. A szörnyetegek szája habzott, szemükben fehéren izzott a fénytelenség. És a távolból felhangzott az ismerős dallam.

„*Mi az ördög?”* kiáltotta Tilda. „*A zenedobozt már elpusztítottuk!”*

„*Én is ott voltam”* mondta Csenő. *„Apró darabokra vertük szét.”* Idegesen Nezre pillantott, de az ezermester még nem adta jelét, hogy zavarná a dallam meghallása.

Lili két újabb patkányt vett észre közeledni a járatokban, miközben célzott az íjával. A patkányok furcsán rázták a fejüket, mintha bolhát próbálnának kirázni a fülükből.

„*Ez Szogár dala!”* kiáltott fel Maginos*. „Ő maga énekel, azonban a zenedoboza elvesztésével már nem képes felhangosítani azt. Talán gyengül a varázsereje? Úgy látom már majdnem megtört a bűbája, amivel uralma alatt tartja ezeket a lényeket. Ezek a patkányok már nem is jelentenek ránk veszélyt.”*

Azonban ekkor süvítve repült feléjük egy fejsze, s Tilda feje mellett állt bele a falba.

„*Még mindig veszélyesek!”* sikoltott fel Tilda.

1. Felbukkanó ellenfél: Lesipatkány dühöngés, + 1 minden lesipatkány támadásához.

**Konyhajáratok**

1. Különleges ellenfél: Rakj fel 2 zombipatkányt és 3 savas csótányt.
2. Mese esemény: Amikor az egerek felfedezik a helyiséget, olvasd fel a következőt:

Csenő dühösen ordibált. „*Azt .. mondtam… maradj…lent*!” Minden egyes szavának egy tőrdöféssel adott súlyt. Azonban hiába szurkált vadul, mindig találva, a tántorgó patkányokat nem tudta megállítani!

*„Szogár még mindig uralja az élőholtakat, az világos*.” mondta Tilda undorral.

„A *fénytelenség ereje köti őket Szogárhoz.”* mondta Neré, ahogy kilőtt egy felé tántorgó patkányt. „*Sosem tudjuk őket teljesen legyőzni, amíg meg nem állítjuk őt.”*

1. Felbukkanó ellenfél: Barlangi százlábú

**Lakomacsarnok járatok**

1. Különleges keresés: Szőlőszem

**Konyha**

1. Különleges ellenfél: Rakj fel 6 savas csótányt a találkozás kártya helyett.
2. Felbukkanó ellenfél: Lopakodó pók

**Lakomacsarnok**

1. Különleges keresés: Vándorpatkány házaló. (Ha még nem találták meg a kalandpakliban a játékosok, most azonnal megtalálják sikeres kereséssel.)

**Királyi Háló járatai**

Mese esemény: Amikor az egerek felfedezik a helyiséget, olvasd fel a következőt:

Az egerek megálltak a sebes folyású víz partján. Még a földalatti patak zubogásán keresztül is hallották fentről Szogár ismerős őrjítő dallamát az apró egérfüleikkel.

„*Közel vagyunk már”* mondta Collin*. „Ne figyeljetek a zenére, mert befúrja magát a tudatba akár egy féreg.”*

Ezután fordíts fel egy találkozáskártyát, és ne feledd csak úgy juthatnak tovább az egerek a kijáraton át, ha az egész csapat azon az oldalon van már.

**Királyi Háló**

1. Mese esemény: Amikor az egerek felfedezik a helyiséget, olvasd fel a következőt:

„A szobát teljes sötétség borította. Az egerek egy kis csapatba gyűltek, miután egyenként feljutottak a lenti járatokból a farakás alatti lyukon át. Egérszemeiknek, amelyek általában jól alkalmazkodtak a sötéthez, most nehézséget okozott áthatolni a szoba árnyain, amik körbe vették őket. A zene hirtelen elhallgatott.

„*Vigyázzatok!”* szisszent fel Maginos. ”*Valami csalárdság készül itt.*” Mintha egy furcsa előadás közönsége lettek volna, hirtelen robajjal tűz lángolt fel a kandalóban. Lili felsikoltott és eltakarta szemeit a hirtelen fényforrástól, és az ágyon egy ismerős fény jelent meg, egy romlott és beteges fény.

Ő megközelítette az ágy szélét és lenézett az egerekre. A táncoló tűz fénye furcsa árnyakat rajzolt az arcára. Csuklyája most nem takarta a fejét, a kandalló narancs fénye megvilágította a szentjánosbogár sebekkel borított arcát. Torka mélyéről ziháló recsegés hallatszott.

„*Szogár”,* mondta Maginos, „*a terved kudarcot vallott. Még mindig élek és te még mindig nem. Engedd, hogy segítsek, tudom a módját.”*

Ismét feltört a recsegő hang Szogár torkából, miközben ujjával fenyegetően intett Maginos felé. „*Kudarcot vallottam?”* kérdezte nyugodtan. „*Nem kedves bolondom, ebben tévedsz. Azt gondolod, csak mert ki tudtál eddig tartani, már legyőztél? Nem mondtam talán, hogy a szenvedés bálját készítettem elő neked? Minden, ami eddig történt veled, a terveim szerint alakult. Aprólékosan elismételtem annak a szörnyű éjszakának a történéseit, az éjszakáét, amelyen a szerelmem meghalt, így te is megtapasztalhattad az érzést. Átélhetted annak a fájdalmát, hogy egyedül vagy a járatokban, elszakítva társaidtól, ahogy én is. A kedvencem, Fáklya megtanított félni a tűztől, ahogy én is megtanultam azon az éjszakán. Az egyetlen különbség az kedves Maginos, hogy a te társaid élnek, most még. De itt az ideje, hogy ez megváltozzon. Tőlem eltérően te láthatod, amint egyenként hullanak el.”*

Ezzel Szogár széttárta számos karját és kitátott szájából bánatos dallam csendült fel. Az egerek hátratántorodtak, de mégis csodálva figyelték a szentjánosbogárból feltörő hangzavart. Korábban csak a zeneszerszámok előadását hallották, de most, hogy a muzsika forrása állt előttük, felismerték, hogy a dal valójában szavakból áll. Mik voltak e szavak, azt nem tudták volna megmondani, de egyenként térdre rogytak a kíntól.

Az ágy alól nyáladzó lesipatkányok tűntek fel, akik ide-oda ringtak a gazdájuk dallamára. Nez szemei könnyekkel teltek meg, Collin kardja egy csattanással a földre hullott.

„*Álljatok ellen!”* kiáltotta Maginos, aztán maga is zokogni kezdett a hatalmas szomorúság súlyától. De hirtelen Neré hangja tört át a szomorúságon. A saját dalát énekelte. Bár hangja egyszerű susogás volt, amely meg sem próbálta elnyomni Szogár dalát, mégis a kellemes dalocska semlegesítette a gonosz dallam bűbáját. Ő a mindent elmosó esőről dalolt, és az újra kihajtó növényekről, amelyek a termékeny föld mélyéből táplálják az életüket. A dal nem volt mágikus, de mégis segített. Collin megragadta a kardját és felállt a padlóról. Nez rámarkolt a kalapácsára és vad morgást hallatott. Csenő megpörgette késeit mancsában és farkincájában. Maginos botja pedig felizzott a mágikus energiától. Lilly nyílvesszője csillogott a tűz fényében, ahogy íját célra emelte. Tilda pedig rácsapott a kőre buzogányával, apró szikrákat pattintva, mintha kihívná magát a fénytelenséget.”

1. Különleges ellenfél: Rakd fel Szogárt az ágyra és 3 lesipatkányt normálisan.
2. Különleges szabály: Szogár csak speciális módon győzhető le. Szogár mezőjén kell lenni egy csiga pajtinak, és az egér, aki legyőzi Szogár utolsó kalandkártyáját az Igazság nyilával és a lélekmelengető itallal kell felszerelve lennie.
3. Mese esemény: Ha sikerrel járnak az egerek, olvasd fel a következőt:

Szogár könnyedén lerázott minden támadást magáról. Az egerek újra és újra lecsaptak rá, de mikor már úgy tűnt sarokba szorították, csak eltűnt egy sóhajjal és megjelent egy kicsit arrébb. A sebei bezárulták, bár sosem tűntek gyógyultnak, és mindvégig folytatta az énekét.

Neré is folytatta a dalát, magas hangján, miközben harcolt, és dala nem csak kivédte Szogár bűbáját, de mintha meg is változtatta volna a gonosz dallamot. Szogár szomorú dala egyre inkább szánalmas önsajnálatnak hangzott. Már egyáltalán nem volt fennkölten félelmetes, sokkal inkább hangzott egy hisztiző, toporzékoló kisgyereknek. A csalódottság látszott Szogár arcán, mégsem adta fel a harcot. Azonban nem vette észre a szobába érkező új vendégeket.

Az árnyak közül kicsusszantak a csigák, az egerek barátai. Neré néma utasítására elfoglalták a helyüket a csatázók körül. Ártatlanul vigyorogtak, örülve, hogy ilyen izgalmas dologban vehetnek részt. Neré, éneklés közben, majdnem elnevette magát, ahogy hallotta Csuszi elmélkedését arról, hogy vajon az ágytakaró finom étel-e.

Végül Collin a Szogár felé vágott, de az ismét eltűnt egy fájdalmas sóhaj kíséretében és megjelent a szoba egy másik részében, pontosan Csuszi előtt.

„*Ez meg…*” kezdte Szogár, miközben Csuszi bután rávigyorgott.

„*Most!”* kiáltotta Tilda.

„Kéregvárért!” kiáltotta Lilli, és kilőtte az igazságnyilát, amelynek hegyét beborította a lélekmelengető ital. Ahogy a nyílvessző egy pendüléssel útjára indult, mintha lelassult volna az idő. A Szogár felnézett Csusziról, ajkain elhalt a dala, és alig volt ideje meglátni a vesszőt, mielőtt az egy félelmetes csattanással mellkason találta.

Mindenki megmerevedett, kissé ijedten, hogy egy óvatlan zaj megzavarhatja a pillanatot. Szogár döbbenten nézett le a mellkasából kiálló vesszőre.

*„Találtam valamit”* mondta csakúgy a levegőbe, és hirtelen a nyílvessző arany csillámporrá omlott, amely körbeölelte Szogárt, majd ráhullott Csuszi fejére. Szogár furcsán nézett egy pillanatra a kicsi csigára, majd azt mondta. „*Szervusz, úgy tűnik eltévedtem. Meg tudnád mondani, hogy…”* majd a hangja elillant.

*„Akkor indulj már!”* ripakodott rá Csenő, mielőtt a többiek elcsendesítették.

*„Az a magasságos!”* kiáltotta Szogár a csigának, akinek hirtelen szélesre nyíltak a szemei. „*Te csodásan nézel ki. Te vagy a legszebb e világon!*” Ezzel odarohant a csigához és átölelte számos karjával. Az egerek megdöbbenve látták, hogy a Szogár fénye kihunyt majd még fényesebben feltűnt újra. Elmúlt a sötétség és fény beteges csábító játéka, most aranyszín világosság vette őt körül. Zajt hallottak, mintha egy gyertyát fújnának el és a patkányok porrá omlottak a szobában. *„Az istenek révén találtunk egymásra kedvesem,”* mondta Szogár Csuszinak, *„te vagy a szerelmem*.”

*„Hm, más is sajnálja a csigát, rajtam kívül?*” kérdezte Tilda.

„*Én hallom a gondolatait,”* mondta Neré, „*megnyugtathatlak sosem volt ennél boldogabb.”* Szogár egyik karjával felemelte a Csigát és elindult vele az ajtó felé. Közben ezt mondta: „*Tavaszi esküvőt javaslok, a bárdok évszázadokig dalolnak majd róla!”*

*„Na ebben nem téved.”* sóhajtotta Csenő.

**Utószó**

**A** hajnali nap fénye hatalmas világítótoronyként mutatott utat a járatban lévő egereknek.

„*Na ez a beszéd,*” kiáltotta Nez. „*egy jó kis igazi napsütés.*”

„*És a friss levegő.*” sóhajtotta Neré. „*Szinte megfulladtam abban a kőépületben. Rejtély számomra, vajon az emberek, hogyan képesek ilyen helyen lakni.*”

*„Elhiheted, régebben sokkal kellemesebb hely volt.”* mondta Collin. A kis csapat megállt, hogy megvárják, amíg Kéregvár egerei eltakarítják a kapuk elől az utolsó makkokat.

*„Induljunk!*” mondta Lili és előresietett a kapun át, kilépve a vakító reggeli napfényre. A várudvaron mindenfelől örömujjongás köszöntötte a hősöket. Neré a fénytől pislogva meglepetten látta, hogy mennyi egér jött el a fogadásukra.

*„Na mit szósz hozzá Neré?”* kérdezte Nez, ahogy átölelte őt az egyik izmos karjával. „*Van ám előnye a városi életnek is, igaz-e?”*

*„Elismerem, az összetartás ilyen szintű kifejezését valóban csodásnak tartom.”* mondta Neré. *„De én mégis a vadon szülöttje vagyok.”*

Az udvari ünneplés lélekemelő volt, de rövid, mert a hősök fáradtak és éhesek voltak, és még a sebeiket is el kellett látni. Ezért elindultak Linéra palotája felé. Boldogok voltak, hogy vár rájuk az otthonuk, bár Kéregvár fáját borító sebek láttán kissé elcsendesedtek. A látvány Lilit különösen megrázta.

Másnap a csapat a város főterén ült egy asztalnál, élvezve a napsütést. Mókáztak, kártyáztak, és fogadták az arra járókat, akik mind megköszönték a hőstetteiket. Collin jót nevetett, mikor Csenő egy csapatnyi egércsemetét oktatott zsonglőrködésre. Neré csendesen üldögélt, nem lehetett tudni min elmélkedik. Linéra délben ebédet hozatott nekik, bár vidáman tömték magukba a sajtot és a diót, de észrevették, hogy Neré és Linéra aggódó pillantásokat vált.

„*Miről van szó, anya?”* kérdezte Lili. Linéra sóhajtva Nerére nézett, aki szomorúan bólintott.

„*Sajnálom, hogy el kell rontanom a kedveteket,*” mondta Linéra, „*de van valami, ami nem várhat. Megmentettetek minket, de attól tartok a várost nem mentettétek meg*.”

„*Ezt meg hogyan érted?”* kiáltotta megdöbbenten Collin.

„*A fa haldoklik*.” válaszolta csendesen.

„*Ez az igazság*,” mondta Neré. ”*Tegnap az ősi fa szellem megmutatta a sorsát. Szogár megmérgezte a gyökereit, és ez terjed. A gyökerek elvesztésével az első vihar kidöntheti a fát.”*

„*Tudtam.*” mondta Lili. „*Amikor tegnap érkeztünk… láthatóan szörnyű állapotban volt a Fa.”*

„*Igen.*” értett egyet vele Linéra. „*Ez pedig azt jelenti, hogy meg kell szerveznünk a város teljes lakosságának az áttelepítését. Ehhez pedig először is találnunk kell egy új otthont*.”

Collin körbenézett a barátain, akik egyenként bólintottak, még Csenő is. „*Megtaláljuk.*” ígérte Collin Linérának. „*A vadon veszélyes hely az egereknek, ezért csak annak van értelme, ha mi derítünk fel egy új helyet, azonban*…” hangja elhalt, ahogy felnézett a hatalmas tölgyfa kivájt belsőjén túl annak ágaira és az azon túli napfényre.

Lili a vállára tette a mancsát, és megkérdezte, „*Mi a gond?”*

„*Fura ez,*” válaszolta Collin. „*Épp a múlt héten mondtam nektek, hogy készen állok elmenni innen. Amit mondtam igaz is volt, de ez azt is jelenti, hogy örökre itt kell hagynunk a kastélyt. Viszont azóta sem tudom, ki fogja uralni a királyságot. Továbbá apámról és Miz Maggie-ről sem hallottam még. Az az érzésem, ha itt hagyom ezt a helyet, lemondok mindenről, ami emberként fontos volt a számomra.*”

Maginos bíztatóan rámosolygott, és azt mondta. „*Tévedsz, hercegem. Jó atyád elhagyta a kastélyt, ha itt maradsz sosem lelsz rá. Ami pedig a királyságot illeti, meg lennél lepődve, ha tudnád a korábbi alattvalóid milyen gyorsan képesek új uralkodót választani. Akárhogy is, a sors furcsa dolog, a sajátodra csak akkor lelsz rá, ha elindulsz az utadon.”*

Collin a társaira nézett, és elmosolyodott. *„Legalább együtt megyünk az úton.”*

 *(A kalandok a balsafa erdőben folytatódnak, a Kerekerdő meséiben (Downwood Tales).)*

**Egyéni hőstettek**

**Tűzálló**: Az első egér, akit egy fejezettben égésjelzővel a kalandkártyáján esik fogságba.

*Képesség:* a fejezetben nem kaphat több tűz jelzőt.

**Mesterlövész**: Az egér, aki 3 nyilat dob egy távolsági támadásnál.

*Képesség*: Feláldozva a jelzőt egy támadásnál minden kockája nyilat mutat automatikusan.