

Mice *and* Mystics



Book One

Sorrow & Remembrance

Bemutatás

Ez az Egerek és Igézetek sztori-könyve. Az oldalain megtalálhatod az utasításokat, hogyan kell az egyes fejezeteket előkészíteni és milyen speciális szabályokkal kell lejátszani, valamint a győzelem és a vereség eseteinek meghatározását.

Minden fejezetet, mint az Egerek és Igézetek különálló részjátékát, szekcióját kell lejátszani. A játékosok végigjátszhatják az egész sztori-könyvet fejezetről fejezetre több szekción keresztül. Ezt hívjuk a sztori kampányszerű végigjátszásának.

A Gyász és Emlékezés sztori a Prológussal indul. Amennyiben az Egerek és Igézeteket kampányszerűen játsszuk végig, javasoljuk, hogy valaki hangosan olvassa fel a Prológust, mielőtt az első fejezet-nek nekivágnánk.

Játéktáblák jelzései

Számos speciális körülmény adódhat, miközben végigjátsszuk az egyes fejezeteket. Ez lehetőséget nekünk arra, hogy zamatos, narratív hangulatot adjunk a játékhoz. A sztori-könyv ezeket a speciális körülményeket a következő csoportokra osztja:

Alkalmi keresés: Némely lapon vagy mezőn engedélyezett, hogy egy bizonyos tárgyat kikeressünk a kereső pakliból sikeres keresés esetén. Minden ilyen alkalmi keresés után keverjük meg a kereső paklit. Sikeres keresés után ugyanezt az alkalmi keresést, az adott fejezetben nem lehet még egyszer végrehajtani.

Felbukkanó ellenfél: Egy felbukkanó ellenfél mindig az aktuális találkozáskártyán megadott alkalmi ellenfél helyébe lép.

Helyi beállítás: Ha felfedezünk (rálépünk) egy olyan térképrészletre ahol helyi beállítás van, kövessük a beállítás lépéseit egy összetűzőskártya húzása helyett.

Különleges szabály: Néhány térképrészleten különleges szabály lép életbe, amikor egy egér rálép.

Sztori esemény: Sztori esemény akkor lép életbe, amikor valami különleges történik a játék során. Például felfedezünk egy konkrét térképrészletet. Sztori esemény esetén mindig fel kell olvasni hangosan egy adott szövegrészt a többi játékosnak. Néhány sztori esemény jutalmat is tartogat.

Opcionális melléktörténet: Néha a játékosok találkozhatnak olyan lehetőséggel, amely nem szükséges a fejezet megoldásához. Az ilyen melléktörténetek legtöbbször valamilyen jutalmat adnak, ha megoldjuk őket.

Kampány specifikus szabályok

Ha kampányszerűen játsszuk végig a Gyász és Emlékezés sztorit, a következő szabályokat kövessük:

Meeps: A Meeps képességekártya csak a 3. fejezet után választható az egerek számára.



A Bánat kardja: Vegyük ki a kereső kártyák közül a Bánat kardja kártyát. A játékosok csak az itt leírt feltételek megléte mellett használhatják ezt a kártyát.



Az emlékezés gyűrűje: Vegyük ki a kereső kártyák közül az Emlékezés gyűrűje kártyát. A játékosok csak az itt leírt feltételek megléte mellett használhatják ezt a kártyát.





Prológu

Tip esti meséje

Válassz egy játékos, aki hangosan felolvassa.

Daz Bellows fenyegetően intett ujjával fia felé. - Gyorsan be az ágyba, fiam! - mondta szigorúan. A kis Tip hosszú ásítás közepette má-szott be szalmafészek ágyába, nagyot nyújtózkodott, majd a farkát maga köré kunkorította. Jeges szél süvöltött a faodún kívül és kis halmokat hordott össze a hóból. De bent száraz volt és meleg. Daz betakarta Tipet egy vastag takaróval.

- Az én fiam - mondta lágyan és megvakargatta Tip fején a borzas szőrt egérfülei között.

- Álmodj tavaszról és virágos szép dolgokról.

Megfordult, hogy elfújja a hatalmas gyertyát, amely ott állt a hálószoba sarkában, de Tipp felült.

- Ne hagyj még itt, papa, - kérlelte - olyan félelmetesen zúg a szél ma este. Maradj még és mesélj egy történetet, kérlek!

Daz felhúzta a szemöldökét.

- Egy történetet, mi? És melyikre gondolsz?

Tip farkincája izgatottan rezgett.

- Mesélj a bátor Collin hercegről és az emberek királyságáról.

Daz kuncogott és leült a dióhéj hintaszékbe, amely a fészek mellett állt. Gyertyafény táncolt az izgatott fiú arcán.

- Rendben, egérfi. - mondta - Feküdj vissza szépen, akkor elmesélem Neked.

- A történet egy fiatal ember-lénnyel kezdődik, aki ugyanolyan korú volt, mint Te. De a történet nem télen kezdődött - ő nem! A történet egy gyönyörű, meleg nyáron kezdődött.

És Daz belekezdett a történetbe szóról szóra, az összes részlettel együtt, ahogyan azt az ő apjától hallotta sok-sok éjszakával ezelőtt.

Egyszer régen volt egy emberi királyság, a jó Andon király uralma alatt. Andon király egy kedves és nagylelkű ember volt, akit az egész nép szeretett. Ám a fiát Collin herceget magányosan, egyedül kellett nevelnie. Collin herceg kiváló fiatalemberré cseperedett már, és a király nagyon büszke volt rá, de a királynő, aki sok évvel ezelőtt elhagyta, nagyon hiányzott neki.



Andon király sok időt töltött bölcs tanácsadóival, akikkel egyetértésben döntöttek el, hogyan lehet a legjobban kormányozni a királyságot és megvédeni a népet. Hatalmas tárolók építését rendelték el, hogy legyen bőségesen élelem Erős szövetséget kovácsoltak a szomszédos országokkal, mint a gazdag Nextorral.

Ám egy nyáron egy látogató érkezett egy távoli országból. A hölgy a sötét egek és csipős szelek előhírnöke volt. Ő volt a gyönyörűsége Vanestra, egy ismeretlen ország, Sötétia királynője. Sok század éjfekete páncélba öltözött katonával utazott. Andon király régi barátja, a hegyes orrú, kackiás bajuszú Vurst kapitány kísérte mindenhol. Vurst azt mondta, hogy utazásai során találkozott a királynővel, és ragaszkodott hozzá, hogy találkozzon a királlyal.

Vanestra látogatása, úgy tűnt, elfújja Andon király búskomorságát és ezért mindenki hálás volt a várkastélyban. Mindössze két hét elteltével Andon király nem is titkolta Vanestra iránti szerelmét. Collin és a tanácsadók aggodalmaskodni kezdtek. A következő héten a király kihirdette, hogy feleségül veszi Vanestrát. Collin és a tanácsadók ezt még aggasztóbbnak találták.



A házassági bejelentést sötét napok követték, Andon király megbetegedett. A betegség kezdetben enyhe volt, – alig több reszelős köhögésnél és levertségnél, de hamarosan nagyon sápadt lett és nem bírt felkelni az ágyból. Tilda a várkastély gyógyítója minden ismert praktikát megpróbált, de nem talált megoldást a király betegségére. Csak a fejét csóválta és azt hajtogatta: „Itt valami nagyon furcsa készül.”

Ahogy a király egyre betegobb lett, a háló-szobából kezdett el uralkodni, de aztán lassan átadta a hatalmat Vanestrának. A sötét királynő Vurst kapitányt tette meg az örök vezetőjének és lecserélte a helyőrséget a saját gonosz katonáival, akik terrorizálták és zaklatták a háztartási alkalmazottakat. Így hamarosan majdnem mindenki elmenekült a kastélyból, csak olyanok maradtak, mint a kedves Miz Maggie a szakácsnő. Éjszakánként különös hangok verték fel az üres kastély csendjét és Miz Maggie csak a fejét csóválta és annyit mondott: „Itt valami nagyon furcsa készül.”

Vanestrát napközben sűrűn lehetett látni, ahogy átsuhan a várkastélyon és szidja a katonáit, akik láthatóan alig voltak képesek többre, mint dulakodni meg törni-zúzni. A királynő sok időt töltött a kovácműhelyben, ahonnan sziszegő gőz és kalapálás hangjai törtek elő. Maginos a kastély misztikusa szakállát simogatva mondogatta: „Itt valami nagyon furcsa készül.”

Collin herceg úgy érezte, nem tartható ez így tovább és a király legközelebbi tanácsadóival egy titkos tanácskozásra gyűltek össze Maginos laboratóriumában. Természetesen Nez Bellows az ezermester is velük volt, akit kiraktak a kovácműhelyből, ahol már sok éve dolgozott. Meg Tilda a gyógyító is, és persze maga az öreg Maginos

is, aki már generációk óta szolgálta Collin családját. Ők négyen együtt tervelték ki hogyan távolítsák el Vanestrát és embereit a várból vissza az akármilyen szörnyű vidékre, ahonnan jöttek.

De elkéstek.

A laboratórium ajtaját berúgták és ott állt Vurst kapitány egy csomó őrral. Mind a négyüket letartóztatták a király elleni összeesküvés vádjával és Vurst kapitány arcára kegyetlen vigyor ült ki, amikor behajították őket a várbörtönbe az ország legszörnyűbb csirkefogói közé.

Amikor már egyedül maradtak, csak Maginos tűnt rendíthetetlennek. Furcsán összefonta ujjait, nagy levegőt vett és befújta a kezébe. Lágy sípoló hangot hallatott, amelyre kis idő múlva hasonló hangot hallatva megjelent kis házi állatkája, – Meeps a kis rubinvörös sárkány. Meeps láthatatlanul repült el magasan az örök feje felett, átevicckelt a rácsok között és Maginos kezén landolt. Kis álkapcsában egy koromfekete hajszálat hozott. Maginos megveregette Meeps fejcskáját és a hajszálat magasra tartotta, hogy mindenki láthassa.

– Ez Vanestra egy hajszála, – mondta nekik.

– Ő kétségtelenül egy nagyhatalmú mágus. Ez a hajszál elegendő energiát tartalmaz, hogy átváltozzunk és így kiszabaduljunk innen. De milyen evilági lénné válnánk? Bármit választunk, nem fogjuk tudni magunkat visszaváltoztatni. Collin és társai csendben maradtak, nem tűnt túl boldogítónak a kilátás, hogy többé nem lehetnek emberek.

– Egérre – hallatszott egy hang a sötétből. Filch volt az a hírhedt tolvaj. Élete nagy részében embereket rabolt ki, amíg Andon király csendőrei el nem fogták. Az ő cellájába kerültek.

– Ki tudunk szabadulni innen a csatornákon keresztül – mondta rámutatva a rácsra az egyik padlóra a közeli helyiségben.

– Senki sem kérdezett, csirkefogó! – mordult rá Nez. Ekkor azonban zaj hallatszott az őrszoba felől.

– Nincs idő a vitatkozásra! – kiáltotta Maginos. Szabad kezével végigsimított Vanestra hajszála fölött, – ősi, rég elfeledett szavakat mormolt. Ragyogó kék porszemek fénylettek fel a hajszálon, mintha víz lenne és örvényleni kezdtek a padlón, mintha láthatatlan szél fújna, sodorná őket. Nemsokára a börtöncella ragyogó, természetfeletti forgataggal lett tele, majd minden figyelmez-tetés nélkül megtört és eltűnt. És ott, ahol az őt fogoly volt az előbb, most már csak öt kicsi egér szaladgált.

– Hát ez szörnyű! – visította Nez.



Első fejezet

Menekülés Kéregvárba

Válassz egy játékos, aki hangosan felolvassa:

Pollin herceg és csapata rácsodálkozott az új apró testre, amivé átváltoztak és az egykor ismert várkastélyra, mely most egy óriás otthonaként magasodott fölélük.

Maginos riasztotta fel őket a merengésből.

— Azonnal indulnunk kell! — sziszegte. A csapat átiskolt a cella rúdjai között, óva-osan lépkedve, nehogy zajt csapjanak. Egy alvó őr széke alatt osontak át és elindultak egy nagy zsák felé, amelyik a kö-zeli falnak támaszkodott. Vurst kapitány ebbe pakolta be a letartóztatáskor elkobzott fegyvereket és egyéb tárgyakat.

— Szerezzük vissza, ami a mienk! — suttogetta Maginos miközben Tildával kinyitották a zsákot.

— Meg kell neveznetek, ami a tietek, de ne feledjétek, nagyon halkan. — Collin herceg ugrott a zsákhoz és csakhamar megtalálta a kardját, amely most sokszorosan nagyobb volt, semhogy használni tudta volna.

— Ez az enyém — suttogetta, és a kard azonnal a jelenlegi apró kezeihez idomult. Nemsokára Collin, Tilda, Nez és Maginos újra teljesen felszerelve és felfegyverkezve álltak ott. Ahogy kifelé msztak a zsákból, látták, hogy Filch vigyorogva egy újonnan „beszerzett” tört tart a farkával.

— Honnan szerezted ezt, Te kis settenkedő? — kérdezte Nez. Filch az alvó őr felé bökött a hüvelykével.

— Nem fog neki hiányozni — mondta Filch — vagy vissza akarsz mászni és visszaadni neki? — Már nem teheted — mondta Maginos — a varázslatnak vége és mostantól a felszerelésünk is így marad, mint amilyenné változott.

Hirtelen riasztó kiáltás hallatszott a cella felől, ahonnan éppen kiszabadultak és az alvó őr meglepetten felriadt.

— Gyorsan a csatornákhöz! — süvített Maginos hangja.



— Egerek! — kiáltotta az éppen felébredt őr, azután — Várjunk csak,... egerek?! Ők az egerek! — A csapat nekilódult a csatorna rostély felé, de megdermedtek, amikor egy szörnyű sikolyt hallottak maguk mögöl. Amikor megfordultak, rémülten látták, ahogy az őr egyre zsugorodik és formája átalakul a testével és ruhájával együtt.

— Vanestra! — kiáltotta Collin herceg — Tudja!

A Fejezet célja

Az összes egér kimenekítése a várkastélyból az udvari öreg göcsörtös fához.

Győzelmi feltételek

Tisztítsd meg az összes ellenféltől az udvart és az összes el nem fogott egeret vidd a fa bejárat me-zőre az várudvar lapon mielőtt a homokóra jelző eléri a fejezet vége jelzőt.

Vereség esetei

Ha a homokóra jelző eléri a fejezet vége jelzőt, mielőtt az egerek elérik a fa bejárat mezőt, illetve, ha az összes egér egy időben fogságba kerül, — az egerek vesztek.

Fejezet előkészítése

Fejezet vége jelző

Rakd a fejezet vége jelzőt a sztoritáblán a fejezetszámláló 6. oldal mezőjére.

Csapat összeállítás

Válaszd ki azt a 4 egeret, akik részt vesznek ebben a fejezetben. Lily nem szerepelhet, mivel ő még nem csatlakozott a csapathoz.

Összetűzések pakli összeállítása

Az összes standard szintű találkozás kártyát keverd meg és színével lefelé tedd az történet táblamegfelelő helyére. A nehéz szintű találkozás kártyákat nem használjuk ebben a fejezetben.

Térképlapok

Az alábbiak szerint rakd le a következő 3 lapot: Helyezd el a 4 egeret, amelyek részt vesznek ebben a fejezetben a starhelyükre, ahol az egérfej jelzi (lásd 'Ellenfelek elhelyezése a táblán' szabálykönyv 14. oldal).



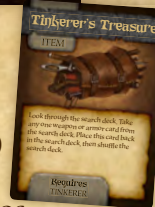
A fehér egérfej mutatja a kiindulási mezőt.

A fejezet helyi szabályai

Űrszoba



1 Alkalmi keresés: Ezermester kincse (Megjegyzés: Ezzel kártyával egy ezermester tetszőleges fegyvert vagy páncélt kereshet ki a pakliból.)

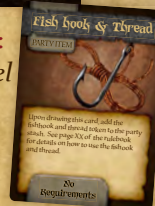


2 Felbukkanó ellenfél: 2 patkányharcos.

Szennyvízcsatorna



1 Alkalmi keresés (a vizes mezőkön): Horog és damil. (Megjegyzés: Ezzel a kártyával elérhetetlen magas helyekre lehet könnyen eljutni.)



2 Különleges szabály: A szennyvízcsatornaelhagyása: Mielőtt egy egér

elhagyja a csatornát, (felfedezés akcióval) minden egérnek a víz azonos oldalán kell lennie.

Konyhajáratok



Teljes lapka

1

1 Sztori esemény: Amikor egy egér felfedezi a konyhajáratokat, válassz egy játékost, aki hangosan felolvassa a következőket:

Nez állát tartva vette szemügyre a homályos járatot, ahova most léptek be.

— Arra tippeltek ezeket a járatokat egerek vájták — elmélkedett — ki tudja hány évszázaddal ezelőtt.

Hirtelen ismerős kiáltás hallatszott messziről. — Ez Miz Maggie hangja — kiáltotta Collin.

— A konyha közelében lehetünk — ismerte fel Tilda. — A kedves hölgy hangja egyre halkabb. Gyorsan keressük meg.

2 Opcionális mellék-történet: Mentsétek meg Miz Maggiet (a megfordított mezőn át): Miután megtisztították a konyhajáratokat az ellenfelektől, az egerek eldönthetik, hogy a megfordító mezőn keresztül felfedezik-e a konyhát, ahol figyelmeztethetik Miz Maggie-t Vanestra árulására, avagy, e veszélyes hely mostani elkerülésével az egérlyuk felé mennek tovább.

(A játékosok megkaphatják a Miz Maggie Szövetség jelzőt, ha most segítenek. Ez a későbbi fejezetekbe még hasznos lehet. A 3. fejezetben újra lesz lehetőség erre.)



Konyha



Teljes lapka

1

2

3

5

1

Sztori esemény: Amikor egy egér felfedezi a konyhát, válassz egy játékost, aki hangosan felolvassa a következőket:

Filch félretolta a kilazult csempét és a csapat kidugta fejét a padlón. Ott volt előttük a konyha és Miz Maggie ott tornyosult előttük. Olyannak tűnt a kényes öreg hölgy, mint aki éppen felmosta a padlót, de most kétségbeesetten próbálta leütni a bosszantó csótányokat, amelyek megszállták a konyháját.

— Gyerünk, segítsünk neki! — húzta ki bátran a kardját Collin.

— Talán meg kéne ezt előbb beszélnünk. — mondta Filch.

— Ijesztő mi, Filch? — ugratta Nez. Fűlsiketítő sikoltás fagyasztotta meg mindannyiukban a vért és hirtelen Miz Maggie árnyéka vetült a rejtekhelyükre a padlón. — Egééééé! — sikította.

— Igen, — mondta Filch — nagyon ijesztő.

2

Helyi beállítás: Helyezz el a padlón lévő starthelyekre 6 csótányt alapszabály szerint, Rakj 6 sajtot a pultra és melléjük még 2 csótány figurát.

3

Felbukkanó ellenfél: Brodie.

4

Különleges szabály: Éhes csótányok: Amíg van sajt és nincs egér a konyhapulton, a csótányok nem mozognak az egerek felé. Ehelyett enni próbálnak a konyhapulton lévő sajtból. Minden sajtevő csótánynak dobjatok egy-egy akciókockával. Rakjunk át annyi sajt lapkát az

ellenfél-számlálóra, amennyi sajt jelet dobtunk. Ha már nincs több sajt, a csótányok fő szabály szerint támadnak.

Különleges szabály: Miz Maggie figyelmének felkeltése: Ha egy egér legyőz egy csótányt, dobj egy kockával:

5

— Ha csillagot ✨ dobsz, az egér felkeltette Miz Maggie figyelmét, aki fel is ismeri őket. A csapat megkapja a Szövetség Miz Maggie-vel jelzőt. Told a "fejezet vége" jelzőt eggyel feljebb. Többet nem kell dobni Miz Maggie figyelméért.

— Ha NEM dobsz csillagot ✨, Miz Maggie fejbe csap a felmosó ronggyal. Az egér kiütött állapotba kerül és a csótány, amelyiket éppen legyőzött pedig vissza a konyhapultra.

Várudvar



1

Sztori esemény: Amikor egy egér felfedezi a várud-vart, válassz egy játékost, aki hangosan felolvassa a kö-vetkezőket:

Az egerek apró rést törtek a várfalon és kiju-tottak a vakítóan fényes várudvarra. Collin, elárnyékolva szemét az erős naptól, a szemben levő magas, göcsörtös tölgy felé intett a fejével.

— Gyerekként rengetegszer másztam fel rá, — mondta, — kétlem, hogy így most képes lennék rá megint.

— Nem vagy még olyan öreg, fiam.

— bökte meg Maginos — Az új körmeink pedig valószínűleg elég élesek ahhoz, hogy felkapaszkodjunk a törzsén.

— Talán fedezékbe kellene bújnunk a fánál — mondta Tilda és az udvart körülvevő várfal egy pontjára mutatott. A vakolt kőfal tetején egy hatalmas varjú ült. Fejét oldalra billentve figyelte az egereket előbb az egyik, majd a másik szemével.

— A fához, gyorsan! — kiáltott Maginos.

2

Különleges szabály: Fa bejárat: Ez a mező a fejezet célmezője. Ide (vagy innen) csak a szomszédos, gyökerek közötti várudvari mezőről (vagy mezőre) léphet a játékos. A többi, akár a gyökerekkel érintkező mező nem számít szomszédosnak. Amíg egy egér a fa bejárat mezőn tartózkodik, biztonságban van a varjútól, de innen nincs rálátása a várudvar többi mezőjére, csak a szomszédos mezőkre. Az ellenfelek sem léphetnek a fa bejárat mezőre.

3

Különleges szabály: Az aljas öreg varjú: Valahányszor mozgásért dobunk az akció kockákkal (akár egérnek, akár ellenfélnek) ha a figura 1-es mozgást dob, a varjú lecsap a mozgó figurára és 1 nem védhető sebet ejt rajta.

A sztori folytatása

Ahogy a csapat közeledett az öreg fa árnyékos odvához, ijedten vették észre a magas fűből kiemelkedő szőrös egérfejeket.

— Erre! — sziszegte egyikük és az idegenek eltűntek egy kicsi odúban a kettéágazó gyökerek között. Ez az új segítség megnyugtatta a csapatot, pedig még hallották a gonosz öreg varjú káromgatását és a patkányok félelmetes sikolyait, amelyeket áldozatul kiszemelt.

Áthaladtak az öreg fa törzsébe vajt szerteágazó folyosókon. Elég fény szűrődött be mögülük a várudvar bejárata felől, hogy Collin láthassa új vendéglátóik fiatal, barátságos arcát. Mindketten kihegyezett, nyers gallyakból készített dárdát és egyikük, a fehér szőrű, dióhéj mellpáncélt is hor-dott.

— Nem a környékről valók vagytok, igaz? — kérdezte a világosbarna szőrű egér.

— Nem — válaszolta Collin és kérdően nézet Maginosra. Maginos beleegyezően bólintott és a herceg folytatta.

— A várkastélyból jöttünk.

— Ó, értem, — mondta a világosbarna szőrű. Fe-hér szőrű társa odahajolt hozzá és talán kicsit túl hangosan sutto-gta oda.

— A kastélybeli egerek nem túl okosak, mi? —
De a társa gyorsan lepisszegte.

— Nem javaslom, hogy nappal átvágjatok az
udvaron. — folytatta a világosbarna szőrű, — Az
öreg varjú ritkán hibázza el és elég nagy az
étvágya.

— Nagyon köszö, skacok, hogy segítettetek
kijutni onnan? — mutatott hátra Nez — Ti honnan
vagytok?

— Kéregvárból — mondta a fehér szőrű.

— És az merre van? — kérdezte Tilda.

— Éppen itt van benne, hölgyem!

A falak meredeken lejtettek és a
kastélybelieknek elakadt a lélegzete, ahogy a
barlangszerű kamra feltárult előttük. A barlang
messzebbre nyúlt felfele tovább, semhogy kicsi
egérszemükkel beláthatták volna, bár egy vékony
csikban a napfény beszűrődött a magasból. Ám a
barlang nagysága eltörpült a csodálatos egér-város
látványa mellett; mindenféle kis épületeket láttak,
legtöbbjük az élő fába beleépítve. Volt ott egy
nyüzsgő piactér, mindenféle, a kastélyból elcsent
áruval. A levegő tele volt gabona, faforgács és a
számtalan rágcsló pénzmaillatával.

Jó néhány ór csatlakozott a csapathoz és
Collin és barátai egy hatalmas lépcsőhöz vezették,
amely a barlang szélén körbe vezetett fel. Kíváncsi
egérszemek követték őket, ahogy átvágtak a
városon. Filch láthatólag kényelmetlenül érezte
magát ennyi szempár keresztútjében.

— Semmi rosszat nem tettem. — nyugtatta
magát.

A lépcső egy nagy parókiához vezetett, amely
kiemelkedett fa falából. A csapat érkezését egy
idősebb egér hölgy várta. Beletörölte mancsát a
kötényébe és vörös szemével körbepásztázott a
csapaton, mintha egy bizonyos arcot keresne. Az
egyik ór valamit súgott a fülébe és ő helyeslően
bólintott.

— A kastélyból, igaz? — kérdezte.

— Igen, hölgyem. — mondta Collin — Azaz,
igen asszonyom?

— Itt nincsenek címek, kedves kastélybeli
egereim, de sokan Anyának szólítanak szeretetből.
A nevem Linera, én vagyok Kéregvár
polgármestere.

— Lenyűgöző város. — szólt Maginos
meghajolva.

Linera büszkén mosolyodott el, és rögtön
betessékelte látogatóit. Megkínálta őket

sajtmorzsákkal és makk csészébe szervírozott
teával, de valami nyugtalanság lebegett
körülötte.

— Nagyon kedves velünk, Linera, de látom, —
Nagyon kedves velünk, Linera, de látom, valami
felkavarja — állapította meg Tilda. Linera
elmosolyodott, de kicsi keze reszketett.

— A városunk abból él, amit a kastélyból
szerzünk be. — mondta a polgármesternő. — Ez
természetesen sose volt rizikómentes, de az utóbbi
időkben a legtöbb jó cserkészünket elvesztettük. —
És egy könnycsepp gördült le Linera szőrös
pofikáján.

— Kérlek benneteket, — könyörgött —
derítsétek ki, mi történt a lányommal, Lily-vel?





Második fejezet

Lily farka

Válassz egy játékost, aki hangosan felolvassa.

Collin herceg szorosabbra húzta a csatot az övéen és megigazította a kardját majd magára öltötte bíbor palástját. Nez felsóhajtott:

— A szíved a helyén van, fiú, — az biztos. De visszamenni abba a kastélyba — az örülség!

— Az apám biztosan visszamenne, — szólt Collin ünnepélyesen — Ő helyesen cselekedne.

— Az ő számára ez volna a helyes dolog. Ám apád már veterán, te fiam viszont még alig-alig próbált fiú.

— Felnőtt férfi vagyok, Nez!

— Lehetséges, de még olyan zöld a füled, mint a fű odakint.

Ekkor az öreg Maginos is odalépett, majd Tilda és Filch is követte.

— Én azt mondom, ez a fiú már jól megfelelt. — mondta Maginos. — És ahogy az acél erősödik az üllőn az ütések alatt, mi is vagy megkeményedünk és felerősödünk vagy összetörünk és semmivé válunk.

— Kösz a bátorítást, öreg — motyogta Filch.

— Maginosnak igaza van — mondta Tilda — Collin kialakított egy szoros baráti viszonyt a Kéregváriakkal, és én azt mondom, a mi sorsunk összefonódik az övékkel. Ezen kívül, ha e királyság hercege azt mondja, meg kell mentenünk Linera lányát melyikünknek van joga bármi mást mondani?

Filch felemelte a mancsát, de erre senki nem figyelt.

A faodún kívül a Kéregvár egereinek sokasága fogadta a csapatot. Hangosan éljenezték, bátorították őket, a reménybeli hősokeket.

— Rángassátok meg a bajsom — mondta Nez — nem lehet visszautasítani egy ilyen barátságos népet. Egy pici egérke totyogott oda Maginoshoz és felemelt egy négylevelű lóherét, akkorát, mint saját maga.



— Nagyon köszönöm kedves fiam. — mondta Maginos átvéve a lóherét. — Szükségünk lesz rá ott, ahová megyünk.

A fejezet célja

Három egérnek be kell mennie a kastélyba, meg kell találnia Lily-t. Lily farkát becsípte egy egérfogó. Az egereknek fel kell kutatni és meg kell menteni Lily-t. Lily-nek túl kell élnie, amíg megérkeznek.

Győzelmi feltételek

Ha az egerek legyőzik az ellenfeleket a kristálybarlangban és kiszabadítják Lily-t, megoldották a fejezetet.

Vereség esetei

Ha Lily túl sok sebzést kap és elfogják, vagy a fejezetszámláló eléri a fejezet vége jelet, mielőtt kiszabadítanák Lily-t, az egerek vesztek.

Fejezet előkészítése

Fejezet vége jelző

Rakd a fejezet vége jelzőt a sztori-táblán a fejezet-számláló 5. oldal mezőjére.

Csapat összeállítás

Válaszd ki azt a 4 egeret, akik részt vesznek ebben a fejezetben, Lily legyen az egyik. Lily-nél a hőskártyán megadott felszerelésen kívül egy sajt és az intenzív elrejtés kereső kártya is van.

Összetűzések pakli összeállítása

Az összes standard szintű találkozás kártyát keverd meg és színével lefelé tedd az történet tábla megfelelő helyére. A nehéz szintű találkozás kártyákat nem használjuk ebben a fejezetben.

Összetűzések pakli összeállítása

Az alábbiak szerint rakd le a következő 3 lapot: Várudvar, Étkezőjáratok, Kristálybarlang.



Helyezzünk el egy egérfogót a felfordító mezőre a Kristálybarlang lapon, majd Lily-t az egérfogóra. A maradék 3 egeret a start mezőre a várudvaron (ahol az egérfej jelzi). Helyezzünk el szabály szerint, a várudvarra 3 patkányharcost és a kristálybarlangba egy csótányt. (lásd 'Ellenfelek elhelyezése a táblán' szabálykönyv 14. oldal).

A fejezet helyi szabályai

Lily csapdában

Lily a csapattól elkülönítve kezdi a játékot. Amíg csapdában van a következő szabályok érvényesek rá:

1. Lily nem része a csapatnak.
2. Lily nem tud mozogni vagy keresni.
3. Ha ellenfelet rakunk fel az összetűzés kártyáról, eggyel kevesebb kis ellenfelet rakjunk csak fel, helyette helyezzünk el egy csótányt Lily-től legtávolabbi helyre a kristálybarlang lapra. Ha a kártyán csak nagy ellenfél szerepel, akkor is fel kell raknunk egy csótányt a kristálybarlang lapra.

Fontos megjegyzések

Ha csapatban nincs ezermester, fel kell menniük az étkezőbe egy konyhai villáért, hogy kiszabadíthassák Lily-t az egérfogóból.

Alkimista kamra: Az alkimista kamrát nem fedezhetik fel ebben a részben az egerek.

Várudvar



Teljes lapka:



1 Különleges szabály: Fa bejárat: Egy figura ide (vagy innen) csak a szomszédos, gyökök közötti várudvari mezőről (vagy mezőre) léphet. A többi, akár a gyökerekkel érintkező mező nem számít szomszédosnak. Amíg egy egér a fa bejárat mezőn tartózkodik, biztonságban van a varjútól, de innen nincs rálátása a várudvar többi mezőjére, csak a szomszédos mezőkre. Az ellenfelek sem léphetnek a fa bejárat mezőre.

2 Különleges szabály: Az aljas öreg varjú: Valahányszor mozgásért dobunk az akció kockákkal (akár egernek, akár ellenfélnek) ha a figura 1-es mozgást dob, a varjú lecsap a mozgó figurára és 1 nem védhető sebet ejt rajta.

3 Alkalmi keresés: Macskamenta: A mérges gomba helyeken található. (Megjegyzés: Ezzel az egerek megszabadulhatnak Brodietől, nem kell harcolniuk.)

4 Felbukkanó ellenfél: 1 Pók.



Étkezőjáratok



1 Alkalmi keresés: Szőlő:
(Megjegyzés: Használható csótány csalinak vagy katapult lövedékként a konyhai villával együtt.)



2 Opcionális melléktörténet: A konyhai villa megszerzése: Miután az étkezőjáratokat megtisztították az ellenfelektől, az egerek dönthetnek úgy, hogy a megfordító mezőn keresztül felfedezik az étkezőt is, ahol megtalálhatják a konyhai villát. Ha a csapatban van ezermester vagy már megszerezték a konyhai villát, dönthetnek úgy, hogy elkerülik ezt a veszélyes helyet és a kristálybarlang felé mennek tovább.

Étkező



Teljes lapka:

3

1 Alkalmi keresés: Konyhai villa: (Megjegyzés: A konyhai villával tudják Lily-t kiszabadítani az egérfogóból.) Amint az egerek megtalálták a konyhai villát, feljebb tolhatják 2 mezővel a fejezet vége jelzőt a fejezetszámlálón.

2 Alkalmi keresés: Kristályhab elixír: (Megjegyzés: ezzel meg tudnak gyógyítani egy egeret.)

3 Felbukkanó ellenfél: Brodie.



Kristálybarlang



Teljes lapka:

1

2

4

1 Helyi beállítás: Helyezz el szabály szerint 3 patkányharcost és Skitter-Clak-ot.

2 Sztori esemény: Amikor egy egér felfedezi a kristálybarlangot, válassz egy játékost, aki hangosan felolvassa a következőket:

Nagy körületekintéssel közeledtek a fénylő barlanghoz. A titokzatos, zafírokkal berakott folyosó pattanásig feszítette idegeiket.

— Ez nem természetes fény — dörmögte Nez.

— Teljesen igazad van barátom — értett egyet Maginos.

És ekkor, előttük, alig kivehetően, egy kicsi egérforma sziluettje küzdött. A farka becsípődött egy lecsapott egérfogó keresztrúdja alá és minden erőfeszítése kevés volt, hogy kiszabadítsa magát.

— Ez Lily — kiáltotta Cillin és a csapat gyorsan elindult feléje. Ám amint beléptek a kristály-barlangba, fura vízió jelent meg előttük, egy gyönyörű, fiatal, beteg hölgy, Tilda nővérkéi nyüzsögtek körülötte és kétségbeesetten

hajoltak fölé. És aztán, amilyen gyorsan jött a vízió, olyan gyorsan el is tűnt.

— Mi az isten volt ez? — sziszegte Filch. Tilda és Nez ideges pillantásokat váltottak egymással.

— Nincs semmi baj most már — mondta Maginos — azonnal el kell jutnunk Lily-hez.

3

Különleges szabály: Lily kiszabadítása: Egy ezermesternek (vagy bármelyik egernek, ha a csapat birtokában van a konyhai villa) ugyan arra a mezőre kell állnia ahol Lily van, és ekkor egy akcióval kiszabadíthatja. Amíg Lily nem szabadul ki, nem tagja a csapatnak. Amikor sikerül kiszabadítani, az egerfogót el lehet távolítani a lapról.

4

Felbukkanó ellenfél: 1 patkányharcos.





Harmadik fejezet

Patkánygerezdek

Válassz egy játékost, aki hangosan felolvassa.

Hősök lettek Kéregvér egerei szemében. De bármilyen szép is volt ez, a menekültek tudták, szembe kell nézniük nehéz döntésekkel. Collitnt bántotta a gondolatot, hogy apja Vanestra gonosz karmai közt sínylődik. Maginos is aggódott a gonosz királynő tervei miatt.

— Valami szörnyű dolgot forgat a fejében! — mondta egyszer, miközben a csapat szalmakupakból teát iszogatót Linera tanácstermében.

— Ha Vanestra csak a királyságot tervezi megkaparintani, megvárhatja amíg Andon király elveszi feleségül, és utána ártalmatlaníthatja.

Nez és Tilda ijedten felkiáltott, de Maginos rázta a fejét.

— Sajnálom barátaim, de ez az igazság. Szerencsénkre úgy tűnik, nem szeretné holtan látni Andon királyt, ez egyelőre túl kockázatos. De fel nem foghatom mit tervelt ki ez a kegyetlen elme.

— Akkor ezen túl vagyunk! — mondta Collin.
— Lehet, hogy csak centiméterekre vagyunk attól, hogy kitaláljuk, mi az igazság. De meg kell mentenünk apámat és a királyságot

Vanestra terveitől, bármik legyenek is azok.

— Én is jövök, — mondta Lily — ez a legkevesebb, amit megtehetek cserébe, hogy megmentettetek. — Rámosolygott Collinra, aki remélte, hogy az egérszörök elrejtik pirulását.

— Mit szólsz Filch? — ugratta Nez — Kész vagy kockáztatni a drágalátos irhád valami magasztos dologért?

A tolvaj csak egy unott pillantásra méltatta majd vállat vont.

— Kéregvárban nincs semmi értékes, amit ellophatnék, így akár mehetek is. — válaszolta.



A fejezet célja

Az egereknek vissza kell menniük a kastélyba, legalább 2 részinformációt megszerezni Vanestra terveiből. Le kell győzniük Vurst kapi-tányt, hogy megmentse Meeps-et mielőtt a homokórajelző eléri a fejezet vége jelzést.

Győzelmi feltételek

Az egerek nyertek, amint 3 információtöredék-ből 2-őt megszereztek és legyőzték az ellenfeleket a alkimista kamrában. Győzelem estén Maginos használhatja a Meeps képesség kártyát szintlépés akcióval bármikor a kampány során.

Vereség esetei

Ha a homokóra jelző eléri a fejezet vége jelzőt, illetve, ha az összes egér egy időben fogságba kerül, — az egerek vesztek.

A fejezet célja

Fejezet vége jelző

Rakd a fejezet vége jelzőt a sztori-táblán a fejezetszámláló 5. oldal mezőjére.

Csapat összeállítás

Válaszd ki azt a 4 egeret, akik részt vesznek ebben a fejezetben. Maginos legyen az egyik. Maginos nem használhatja a Meeps képesség kártyát, amíg nem ment be az alkimista kamrába.

Találkozások pakli összeállítása

Az összes standard szintű találkozás kártyát keverd meg és színével lefelé tedd az történet tábla megfelelő helyére. A nehéz szintű találkozás

Térképrészlet lapok

Az alábbiak szerint rakd le a következő 3 lapot: Konyha-járatok, Étkező, Kristálybarlang. Az egerek a starthelyről indulnak. Fordítsunk fel egy összetűzés kártyát.



A fejezet helyi szabályai

A fejezet kezdetén válassz egy játékost, aki hangosan felolvassa:

A csapat lopakodva kúszott a kastély ősi egér-járatain, amikor ismerős kiáltást hallottak.

— Megint Miz Maggie! — mondta Tilda — Siessünk a konyhába!

— Egy ilyen testes asszonyosság lehetne kevésbé gyámoltalan! — nyögte Filch.

Konyha



Teljes lapka:

1

2

3

4

6

1 Helyi beállítás: Helyezz el a konyhapulton 2 elit patkányharcost, majd 2 normál patkányharcost alapszabály szerint.

2 Sztori esemény: Amikor egy egér felfedezi a konyhát, válassz egy játékost, aki hangosan felolvassa a következőket:

A konyha kész csatatér és Collin még sosem látta Miz Magie-t ennyire felzaklatva.

— Egy nő az egereknél jobban csak a patkányokat utálja. — mondta Tilda. — És most úgy látszik, mindkettőből kap bőséggel.

Vanestra patkányai ámokfutásba kezdtek és nagy örömet lelték az idősödő szakácsnő gyötrelmeiben.

— Ez nekem való — mondta Nez és megmarokolta hatalmas kalapácsát. — Nem sokat tudok a takarításról, de hoztam egy kis különlegességet a patkányoknak.

3

Különleges szabály: Miz Maggie figyelme: Ha az egerek még nem szereztek meg a Miz Maggie Szövetség jelzőt, a következő szabályok érvényesek: Ha egy egér legyőz egy patkányt, dobjon egy kockával. Ha NEM dob ✱-ot, Miz Maggie leüti a felmosófával ezt az egeret. Az egér kiütött állapotba kerül. A patkány, amellyikkel éppen harcolt visszakérül a konyhapultra. Ha ✱-ot dobott, sikerült felkelteni Miz Maggie figyelmét, a csapat megkapja a Miz Maggie

Szövetség jelzőt. A fejezet vége jelzőt eggyel feljebb tolhatja. Többet nem kell dobálni Miz Maggie figyelméért.

- 4 Alkalmi keresés:** Konyhai villa vagy Álca (Megjegyzés: A konyhai villát katapultként lehet használni, az álcával elkerülhető a harc patkányokkal.)



- 5 Különleges szabály: Némi fedezék:** Ha az egerek a felborult vödör mezőn állnak, távolsági fegyverek ellen +1 védekező kockával dobhatnak.

- 6 Felbukkanó ellenfél:** Brodie.

Térképrészlet lapok



Teljes lapka:

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

- 1 Sztori esemény:** Amikor egy egér felfedezi az étke-zót, válassz egy játékost, aki hangosan felolvassa a következőket:

Az étkező tele volt izgatott, visító patkányokkal. Egy maroknyi csapat az asztal tetején ült és kockázott egérfejnyi dobókockákkal. A patkányok egyike két kézzel felemelte magasra a kockákat és zöröggetve dobta a fa felületre. A másik patkány felvihogott, amikor meglátta az eredményt és a kockadobó kelletlenül nyújtott át egy sajtdarabot neki. Collin és csapata eddig az árnyékban állt, most közelebb lopózott. A patkányok folytatták a kockázást, nem is figyelve a behatólókra. Egyfolytában panaszkodtak mindenféle dologra: Vanestra, mondták, szörnyen hatalmaskodó s morogtak a parancsai miatt.

Halálos csend borult a teremre, amikor egy hangos tüsszentés jött az árnyékból.

— Francba! — mondta Filch orrát fogva.

A csapat felnézett és látták, ahogy a patká-nyok mérgesen pillantanak le az asztalról.

- 2** — Filch! — sziszegte Nez a fogai közt — Ha ezt túléljük, megöllek!

Helyi beállítás: Ha NINCS az egereknél álca (keresőkártya), akkor helyezzünk az asztalra 2 elit patkányharcost és a szőlőt, valamint 3 normál patkányharcost a szabályok szerint.

Ha az egereknél VAN álca (keresőkártya) akkor az álcával becsapva a patkányokat, játszhatnak kockajátékot velük. Helyezzünk 6 patkányharcost és az egereket az asztalra. Nem kell kalandkártyát felrakni a patkányoknak. Az egerek cselekvési sorrendje maradjon úgy, ahogy volt.

Különleges szabály: Kockajáték szabályok:

- 3** Ha az egerek álcázták magukat, kockajátékot játszhatnak. A cselekvési sorrendben minden egér kiválaszt (kihív) egy ellenfelet.

A soron következő egér 0-3 sajtot rak fel tétként. Ezután 4 kockával dob. Ha akar, újradozhat legfeljebb annyi kockával, amennyi a képesség pontja, de az új dobás marad érvényben. Megszámoljuk a dobott ★-okat. Ezután patkány számára dobunk 5 kockával és neki is összeszámoljuk a dobott ★-ok számát.

Ha az egér több ★-ot dobott, nyert, azt a patkányt le lehet venni a tábláról és annyi sajtot nyer, amennyit tétként feltett. Ha 0 sajtot tett fel, 1 sajtot kap. A következő egér jön.

Ha ugyanannyi vagy kevesebb ★-ot dobott, veszített. Elveszti a feltett sajtokat és a következő egér jön, kivéve, ha 0 sajtot tett fel. Ekkor a patkányok rájönnek a csalásra és támadnak. Rakjuk fel a cselekvési sor tetejére (az első helyre) a patkányharcos kalandkártyáját.

Addig folytassátok a fent leírtakat, amíg nem marad patkány a táblán vagy mert levezíték őket a tábláról vagy mert mert legyőzitek a harcban.

4

Sztori esemény: Ha az egerek játszottak kockajátékot, és eltávolították vagy legyőzték az összes patkányt, válassz egy játékost, aki hangosan felolvassa a következőket:

Ahogy azt mindenki tudja, a mértéktelen ivás és a szerencsejáték megoldja a nyelveket még a legtitoktartóbb rágcslóknál is. Mulatozás közben az egyik patkány elkotyogta, hogy Vurst kapitány különleges küldetést kapott Vanestrától. Megparancsolta, hogy kutasson fel egy misztikus kötetet, amelyben félő, hogy megtalálható sebezhetőségének titka. Minden patkány parancsba kapta, hogy a kötetet óvja az egerektől és barátaiktól.

Az egerek megszerezték 1 információtöredéket. Toljuk a fejezet vége jelzőt eggyel tovább.

5

Felbukkanó ellenfél: Brodie.

Étkezőjáratok



Teljes lapka:

1

1

Alkalmi keresés: Pihenőhely. (Megjegyzés: Ez a kártya egerek gyógyítására szolgál.) Ez az alkalmi keresés csak akkor hajtható végre, ha már nincs ellenfél a járatban.



Kristálybarlang



Teljes lapka:

1

1

Különleges szabály/Sztori esemény: Vízio: **ellenfél:** Ha az egerek először fedezik fel a kristálybarlangot, miután szabály szerint beállították az ellenfeleket, minden egér egyszer, cselekvés sorrendben, annyi kockával dob, amennyi a tudásszintje. Minden egér, amelyik legalább egy ✨-ot dobott, víziója lesz és elkábul (rakjunk kábult jelzőt a hőskártyájára).

Ha bármelyik egérnek víziója lett, válassz egy játékost, aki hangosan felolvassa a következőket:

Ahogy a mancsával megkapaszkodott a barlang falában, a pici egér megtántorodott, mintha rettenetes víziók töltének be a fejét. A látomásban Nextor csodálatos elf városának ragyogó, messzire ellátzó tornyai voltak. De Nextor veszélyben volt, aranyozott falait Vanestra hadserege ostromolta. Betolakodók hordái rajzottak a védelmek körül, és jaj! a támadók között van egy rettenetes gőzt köpködő szörnyeteg vasból és acélból. Ez a szörnyűség lángot okádva tépi szét Nextor gyönyörűséges falait. Csak idő kérdése, mikor esik el a város.

Az egerek megszerezték 1 információtöredéket. Toljuk a fejezet vége jelzőt eggyel tovább.

Alkimista kamra



Teljes lapka:



1 Helyi beállítás: Rakjuk az alkimista asztalra Vurst kapitányt és 2 elit patkányharcost és a könyvespolcra még 2 elit patkányharcost.

2 Különleges szabály: Vezető elvesztése: Ha az egerek legyőzik Vurst kapitányt minden elit patkányharcosnak dobj 1 akciókockával. Amelyiknek ✱-ot dob sz azt leveheted a lapról. A vezérük elvesztése túl sok a patkányoknak.

3 Sztori esemény: Ha az egerek legyőzik Vurst kapitányt, válassz egy játékos, aki hangosan felolvassa a következőket:

Vurst kapitány szemébe nevetett egér ellenfeleinek. Úgy tűnt attól, hogy legyőzték, 18 még dacosabbá vált ez a füstös képű patkány.

— Mit tehettek ti, vacak kis egerek Vanestra erejével szemben? Amint Őfelsége megtudja a titkokat, gondoskodik rólatok, biztosíthatlak benneteket.

— Megállítjuk, Vurst! — csattant fel Collin, de a kapitány ismét csak nevetett.

— Meg fogtok halni inkább — vicsorgott Vurst.

— A Szörnyeteg majdnem elkészült

és, ha kész Vanestra háborúba küldi. Na, ez hogy tetszik, fiam? Tudni, hogy apád mennyit küzdött, hogy béke legyen Nextor elfeivel. Mit gondolsz, mit tesznek, ha megjelenik a kapuiknál egy hadsereg a családi zászlóitokkal?



— Értem már! — kiáltott fel Maginos — Ezért nem ment hozzá feleségül és nem ölte meg Andon királyt Vanestra. mind csak bonyolult csel, hogy háborút indítson. Anarchiát szít, aztán lelép. De miért Vurst?

— Ez minden, amit kiszedhettek belőlem, szűrkeszűrűek — vicsorogta Vurst, ahogy talpra küzdötte magát. — De egyszer még a királynőm karmai közé kerültek. Biztos, hogy akkor sokkal többet szed ki belőletek. Tilda észrevett egy kis zsákot Vurst övén, amelyben valami mozgott.

— Ejnye! — kiáltott fel — Mi van abban a zsákban? Maginos kíváncsian pillantott oda — Lehetséges, hogy... — mondta hangosan és késével felhasította a zsák oldalát. Egy kis rubin piros katicabogár repült ki belőle és néhány kis kör után megtelepedett Maginos vállán.

— Meeps, — kiáltotta az öreg varázsló, — de jó újra látni téged, öreg barátom! És szeretetteljesen megsimogatta. Vurst kihasználta a figyelmetlenséget, ellökte Collint, és a magas patkány eliszkolt. Lily most gyorsabb volt és célba vette a kapitányt, mielőtt az eltűnhetett volna. Collin azonban a vállára tette a kezét.

— Ne, hadd menjen. Egykor apám barátja volt és évekig hűségesen szolgált. Bármennyire is helyrehozhatatlan dolgokat művel most, nem szeretném hátba löni egy nyíllal.

Egyébként is többet adott ő nekünk, mint amennyit szeretett volna, így most tudjuk, mi a következő lépés.

4 Az egerek megszerezték 1 információtöredéket. Toljuk a fejezet vége jelzőt eggyel tovább.



Alkalmi keresés: Kristályhab: (Megjegyzés: ezzel meg tudnak gyógyítani egy egeret.)

5 **Alkalmi keresés:** Bármelyik tekercs: (Megjegyzés: tekercssel az egerek valamilyen mágikus varázslatot használhatnak.)



6 **Felbukkanó ellenfél:** 1 Elit patkányharcos.



Negyedik fejezet

A szörnyeteg kovácsolása

Válassz egy játékost, aki hangosan felolvassa.

Nez szégyenlős arckifejezéssel nézte a cipőjét.

— Kicsit gyávának érzem magam, ahogy ezt csináltuk. — panaszkolta, de Collin mosolygott és megveregette Nez vállát.

— Nincs semmi baj, öreg barátom. — biztosította a herceg — egyébként mindkét bevetés ugyanolyan kritikus volt.

Az egerek elhatározták, hogy két fronton támadják Vanestrát. Collin herceg két társával az apja hálósobá-ába megy, hogy megmentse. Mindenki egyetértett abban, hogy Andon királyt azonnal ki kell szabadítani, nehogy Vanestra túszként felhasználhassa. Nez vezet egy csapatot a kovácsműhelybe, hogy megnézzze, Vanestra milyen szörnyű mechanikus találmányt kovácsol. Az ezermester gondolataiba beleégett, hogy az ő munkája fogja elősegíteni Vanestra vesztét. A két csapat a kovácsműhelynél találkozik majd. A társaság kicsit feszült volt, hogy szét kell válniuk, de tartották magukat az elhatározásukhoz. Búcsút intettek egymásnak és Nez biztatásul még odaszólt Collinnak:

— El ne csellengj, fiam!

A fejezet célja

Az egerek két csapatra oszlanak és meg kell kockáztatniuk a járatokon át eljutni a kovács-műhelybe, hogy megtudják, milyen vészjósló gépszörnyet épített Vanestra.

Győzelmi feltételek

Az egerek nyernek, ha legyőzik az ellenfeleket a kovácsműhelyben mielőtt a homokóra jelző eléri a fejezet vége jelzést.



Vereség esetei

Ha a homokóra jelző eléri a fejezet vége jelzést, mielőtt az egerek teljesítik a célt, vesztek. Akkor is vesztek, ha egy csoport mindhárom egere egyszerre fogságba kerül.

Fejezet előkészítése

Fejezet vége jelző

Rakd a fejezet vége jelzőt a sztori-táblán a fejezet-számláló 6. oldal mezőjére.

Csapat összeállítás

Mind a hat egér részt vesz ebben a fejezetben két csapatra osztva. Mindkét csapat 3-3 egérből áll. Az egyik csapatban Neznek a másikban Collinnak mindenképpen benne kell ennie.

Összetűzések pakli összeállítása

Az összes standard szintű összetűzéskártyát keverd meg és színével lefelé tedd az történet tábla megfelelő helyére. A nehéz szintű összetűzéskártyákat nem használjuk ebben a fejezetben.

Térképrészet lapok

Az alábbiak szerint rakd le a következő 4 lapot: Alkimista kamra, Királyi hálósoba, Csatorna-lefolyócső, Kovácsműhely.



Az egereket tegyük az Alkimista kamra asztalára. Tegyük fel 5 patkányharcost szabály szerint. (lásd 'Ellenfelek elhelyezése a táblán' szabálykönyv 14. oldal).

A fejezet helyi szabályai

Pók-rajzás szabály

Miután az egerek legyőzték a Királyi hálósobában a 2 pókot, minden további alaklommal, ha egy egér legyőz egy pókot, toljuk a fejezet vége jelzőt egygel feljebb a fejezetszámlálón.



Alkimista kamra



Teljes lapka:

1
2
3

- 1 Sztori esemény:** Ha az egerek megtisztítják az Alkimista kamrát az ellenfelektől, válassz egy játékost, aki hangosan felolvassa a következőket:

Az egerek lankadó lélekkel pillantottak fel a könyves polcra. Ahol valaha a hatalmas kötet állt, most semmi más nem volt csak szeméttel körbevett üresség.

— A kötetem — zihálta Maginos — a dohos sötétben lehet a válasz a dilemmánkra. Megvagyok győződve róla.

- 2 Különleges szabály: Szétválva:** Miután minden ellenfelet legyőzték az Alkimista kamrában, helyezzük Nezt és két másik egeret a felfordító mezőre, a maradék két egér Colinnal a kijárat melletti mezőre kerül. Collin felfedezés akciójával kell kezdeni, hogy a csapat átmehessen a király hálósobájába. Utána Nez csapatából az egyik egérnek kell felfedeznie, hogy a lapot megfordíthassák, és a kristályalagútba jussanak.

Bár két csapat különvállik, közösen használják a kezdeményezési serrend jelzőt, de minden egyéb tekintetben, beleértve a felbukkanó ellenfeleket, csapat tárgyakat és képességeket, az egerek két különálló csapatként fognak funkcionálni. Ellenfelek csak azon a lapon bukkannak fel, amelyiknél betelik a sajtkerék. Csapat tárgyat egyszerre csak az egyik csapat használhatja, mint ahogy a képességek is csak az azt használó csapatra hatnak.

- 3 Felbukkanó ellenfél:** 2 patkányharcos.

Királyi hálószoba



Teljes lapka:

2

4

1 Helyi beállítás: Helyezzünk egy pókot a királyi ágyra. Rakjuk a pók kalandkártyáját a következő üres helyre a cselekvési sorban és folytassuk a játékot. Amint az egerek legyőzték a pókot, azonnal helyezzük azt vissza az ágyra, a kalandkártyáját tegyük vissza üresen (sebesülések nélkül) és ne változtassunk a cselekvési soron. (Azaz két pók jön egymás után azonnal.)

2 Sztori esemény: Amint az egerek legyőzték a két pókot, a Collin herceggel játszó játékos hangosan olvassa fel következőket:

Collin feltornázta magát apja párnájára és nagyon kétségbeesett a látványtól. Andon király arca nagyon sápadt volt és alig lélegzett, Collin azt hitte, már nem is él. Megbökte Andon király arcát, de nem érkezett semmi reakció. A vörös csíkok a király nyakán és a számtalan pók a falakon és a plafonon igazolták Collin gyanúját.

— Méreg — suttogta és rádöbbsent, egyelőre semmit nem tehet, hogy megmentse az apját.

3 Alkalmi keresés: Szőlő. (Megjegyzés: Használható csótány csalinak vagy katapult lövedékként a konyhai villával együtt.)



4 Felbukkanó ellenfél: Ha felbukkan egy új ellenfél, Andon király megmozdul álmában. Ez annyira felbátorítja az egereket, hogy mindenki +1 harcértékkel rendelkezik, (+1 kockával támad,) amíg a Királyi hálószobában vannak.

Kristálybarlang



Teljes lapka:

1

1 Helyi beállítás: Amikor felfedezzük a Kristálybarlangot, fordítsunk fel egy összetűzés-kártyát normálisan. Ám, ha bármilyen pók jönne, helyette százlábú érkezik. A Kristálybarlang kristályai a csótányokat megőrjít. Ha van csótány a lapon, amikor egy felbukkan egy új ellenfél, tegyük a csótányok kalandkártyáját az első helyre, a többi kártyát hátrébb csúsztatva.

Királyi háló járatai



Teljes lapka:

1

2

1 Különleges szabály: A Királyi háló járatai elhagyása: Mielőtt felfedezés akcióval az egerek elhagynák a járatokat, minden egérnek a víz ugyanazon oldalán kell lennie, mint a felfedezőnek.

2

Alkalmi keresés: Sajt-tároló.
(Megjegyzés: Ez a kártya extra sajtot ad az egereknek.) Ez az alkalmi keresés csak akkor hajtható végre, ha már nincs ellenfél a lapon.



Csatorna-lefolyócső



Teljes lapka:

2

1

Sztori esemény: Az első alaklommal, amikor Nez a felfordító mezőn keresztül felfedez erről a térképlapról, válassz egy játékost, aki hangosan felolvassa a következőket:

Nez izmai megfeszültek, ahogy a kalapácsát feszítőként használva rést próbált nyitni a kőfal és a csőszervély között. A szervély kiugrott és Nez épphogy elkapta, mielőtt vélhetőleg hangos csattanással a földre eshetett volna.

— Ez közel volt — lihegte. A rés, ami a hiányzó szervély nyomán keletkezett, pont elég volt, hogy az egerek átférjenek és bejussanak a csővezetékek közé.

2

A fejezet vége jelző 1 oldalt előre lép a fejezetszámlálón.

Alkalmi keresés: Konyhai villa.
(Megjegyzés: A konyhai villával az egerek katapultot készíthetnek.)



Csővezetékek



Teljes lapka:

1

2

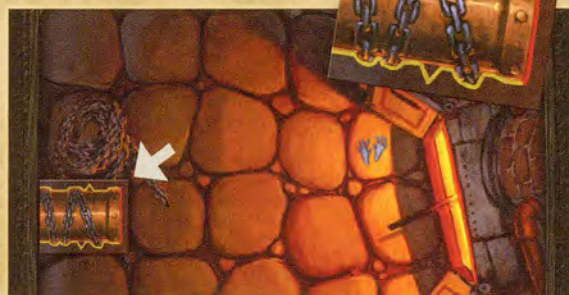
1

Alkalmi keresés: Pihenőhely.
(Megjegyzés: Ezzel a kártyával egereket lehet meggyógyítani.) Az alkalmi keresés csak akkor hajtható végre, ha már nincs ellenfél a táblán.



2

Különleges szabály: Átjutás a csővezetékekből a kovácműhelybe: Akkor is átmehetünk a kovácműhelybe felfedezés akcióval, ha nincs azonos színű átjáró a két lap között. Amikor átmegyünk a kovácműhelybe, helyezzük a csőcsonk jelzőt a lánc halom melletti mezőre. Ezután rakjuk az egereket a csőcsonkra. A csőcsonk speciális mezőnek minősül (sárga és piros keret-részekkel).





Teljes lapka:

1

2

3

1 Helyi beállítás: Amikor felfedezik a kovácsműhelyt, fordíts fel egy összetűzőskártyát és helyezzük fel az ellenfeleket, majd rögtön húzzunk még egy összetűzőskártyát és arról is helyezzük fel az ellenfeleket. Ha elfogytak a kezdőhelyek az ellenfeleknél, használjuk a szénhalmot kezdőhelynek.

2 Sztori esemény: Amikor felfedezik a Kovácsműhelyt, válassz egy játékost, aki hangosan felolvassa a következőket:

Szentséges zsemle, ezt nézzétek — zihálta ámulva Nez. A műhely barlang méretű terem

lett, amelyet egy kegyetlen gépszörnynek

látzó dolog uralt, amely akkor is följük magasodott volna, ha még mindig

ember méretűek lettek volna. Vanestra patkányai kúsztakmászta a vas és acél iszonyaton szegecseket kalapálva, csavarokat forgatva. Hitvány egy munka volt. Nez fejét csóválta a pontatlanul hajlított acél lapokkal összetákolat fércművön, de még ő is rácsodálkozott a puszta félelmet keltő készülékre. Rámutatott

két alaktalan forraló tartályra a dolog hátulján.

— Ezek lehetnek a gőztartályok — vélte, — de vajon mire szolgálnak?

Hat rákszerű acélkar lógott a szörnyeteg

A műhely telis-tele volt munkásokkal. Egyesek acélt olvasztottak, mások lemezt kalapáltak vagy szemet lapátoltak, és megint mások hatalmas kerekkel szaladtak, amelyek bonyolult fogaskerékrendszert működ-tettek. Az egerek lenyűgözve álltak a csoda előtt, elképedve Vanestra gyártmányának mindent elsőprő hatalmán.

Ekkor egy patkány felmászott egy közeli kerékre és azonnal észrevette őket.

— Hé! Kik ezek?! — kiáltotta.

3

Felbukkanó ellenfél: Vurst kapitány. Ha az egerek legyőzik Vurst kapitányt, minden játékban lévő patkányharcosnak dobjunk egy kockával. Ha ✱ -ot dobunk, azt a figurát vegyük le. A vezetőjük elvesztése túl sok a patkányoknak.



Macska s Egér

Válassz egy játékost, aki hangosan felolvassa:

A jó hír, — mondta Maginos, — hogy Andon király még él, bár még mindig életveszélyben. A rossz hír, hogy Vanestra háborút készül indítani Nextor ellen, úgy tüntetve fel, mintha a király lenne az okozója. Nem vagyok biztos benne, hogy megállíthatjuk, de figyelmeztethetjük az elfeket, hogy a királyság irányítását átvették.

— Hogy az ördögbe tehetnék meg. — mondta Filch szemét forgatva — Már a szakácsnővel is elég bajunk volt.

— És egyikünknek sem áll módjában, hogy Nextorba idejében odaérjen. — mutatott rá Tilda.

— Igaz — értett egyet Maginos, — de én tudok valakit, aki meg tudja tenni. Igaz, rávenni, hogy segítsen az nehéz lesz, és szükség lesz egy teljesen esélytelen győzelemre is.

— Micsoda jó kezdet! — csattant fel Filch.

— Halgass már! — vakkantotta Nez — Ha az öreg Maginos azt mondja, van egy lehetőség, akkor mindannyian boldogan kivesszük a részünket. Folytasd Maginos!

— Köszönöm Nez. — mondta Maginos — Egyszerű. Brodie-ra van szükségünk.

Mint kiderült, Neznak nem volt igaza. Senki nem volt különösen boldog, hogy kiveheti a részét.

A fejezet célja

Megtalálni és legyőzni Brodie-t.

Győzelmi feltételek

Az egerek akkor győznek, ha legyőzik Brodie-t, mielőtt a homokórajelző eléri a fejezet vége jelzést. Miután Brodie-t legyőzték, amennyiben kampányszerűen



játsszuk a játékot, tegyük Brodie karma jelzőt a csapat felszerelésekhez karommal felfelé és válasszunk egy játékost, aki hangosan felolvassa a következőket:

A győztes egér hevesen zihálva, de diadalmasan állt a vicsorgó öreg macska előtt.

— Idefigyelj te szörnyeteg! — mondta a letört karmot Brodie pofája felé lendítve. — Csak bosszúság vagy nekünk! De most kegyesen úgy döntöttünk, hogy megjutalmazunk az ööö... hűséges macskattitűd éveidért. Találtunk egy macskamenta lelőhelyet itt a közelben a vár mellett. Ha meghallod a hívásunkat, azonnal rohanva jössz, és mi megmutatjuk a helyet neked. Áll az alku?

Brodie morcosan kihátrált, majd gyorsan elrohant, de az egerek látták mohón fénylő szemeit, ahogy gondolatban már rá is tette mancsát némi ízletes mentára.

Vereség esetei

Ha a homokóra jelző eléri a fejezet vége jelzést, mielőtt az egerek teljesítik a célt, vesztek, vagy, ha mindegyik egér egyszerre fogságba kerül.

Fejezet előkészítése

Fejezet vége jelző

Rakd a fejezet vége jelzőt a sztori-táblán a fejezetszámláló 6. oldal mezőjére.

Csapat összeállítás

Válaszd ki azt a 4 egeret, akik részt vesznek ebben a fejezetben.

Összetűzések pakli összeállítása

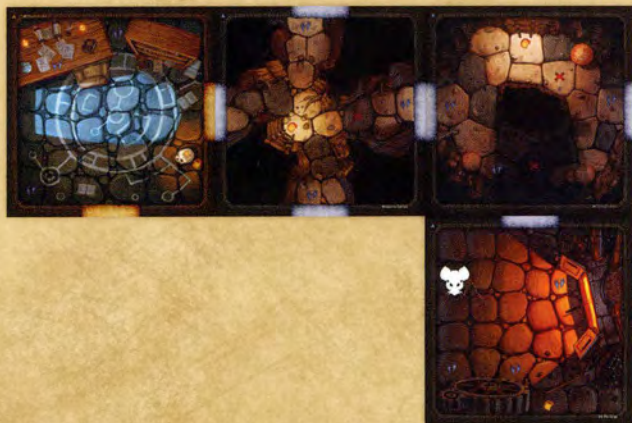
Az összes nehéz szintű összetűzésekártyát keverjük meg és színével lefelé tegyük a történet tábla megfelelő helyére. Utána 2 véletlenszerűen választott standard összetűzésekártyát tegyünk a pakli tetejére.

Főnök pakli összeállítása

Ehhez a fejezethez külön főnök pakli tartozik. Gyűtsd össze Vurst kapitány, Skitter-Clak és Brodie egyik kalandkártyáját, keverd meg és színével lefelé tedd az összetűzések pakli mellé.

Térképrészlet lapok

Az alábbiak szerint rakd le a következő 4 lapot: Étkezőjáratok, Konyhajáratok, Alkimista kamra. Az egerek a lánc halomról indulnak. Rakjunk fel 3 elit patkányharcost szabály szerint. (lásd 'Ellenfelek elhelyezése a táblán' szabálykönyv 14. oldal.)



A fejezet helyi szabályai

Kristálybarlang: Az egerek nem fedezhetik fel a kristálybarlangot ebben a fejezetben.

Kovácsműhely



Teljes lapka:

1

2

1

Alkalmi keresés: Álca.
(Megjegyzés: Az álcával elkerülhető a harc patkányokkal.) Csak tolvaj végezhet itt alkalmi keresést.



2

Felbukkanó ellenfél: 2 Patkányharcos.

Konyhajáratok



1

1

Alkalmi keresés: Sajt-tároló.
(Megjegyzés: Ez a kártya extra sajtot ad az egereknek.)



Étkezőjáratok



Teljes lapka:

1

- 1 **Alkalmi keresés:** Szőlő. (Megjegyzés: Használható csótány csalinak vagy katapult lövedékként a konyhai villával együtt.)



A királynő kamrája



Teljes lapka:

1

2

3

5

- 1 **Helyi beállítás:** Amikor felfordítunk egy összetűzés-kártyát ehhez a térképlaphoz, rakjunk fel még egy pókot, akármilyen is van a kártyán.
- 2 **Sztori esemény:** Amikor felfedezik a Királynő kamráját, válassz egy játékos, aki hangosan felolvassa a következőket:

Nehezen ment, de az egerek egymást segítve haladtak felfelé a csavarodó csigalépcsőn. A tetején átjutottak egy meggondolatlanul nyitva

maradt titkos ajtón Vanestra privát kamrájába.

— Ez valaha anyám szobája volt, — köpte keserűen Colin — Vanestra jelenléte bemocskolja anyám emlékét!

Az egykor elegáns szoba most pók-iszonyat színhelye volt. Vastag szálú csillogó pókháló feszült minden lehetséges állványról és néhány helyen olyan vastag volt, hogy nem lehetett átlátni rajta. Egészségtelen zöld fény lüktetett a szoba egyik sarkából kiindulva mindenfelé. Lily egy sárgarézből készült pipereszekrényt vett észre. A pipereszekrény mellett tornyosult egy bonyolult óramű, amely vészjóslóan tik-takkolt.

3

Különleges szabály: Pókháló mindenhol: Amíg van ellenfél ezen a térképlapon, valahányszor 1-es mozgást dob egy egér, pókhálózott lesz. (Tegyük fel a behálózott jelzőt a kalndkártyájára.).

4

Alkalmi keresés: Vanestra kefeje

Keresőkártya húzása helyett, ha egy egér sikeres keresés akciót hajt végre Vanestra pipereszekrényén állva, felrakhatja a Vanestra kefeje csapatjelzőt a csapatárgyak közé.



Ha az egerek megtalálják Vanessa kefejét, akkor a fejezetszámláló egy oldalt előre lép.

5

Felbukkanó ellenfél: Helyezz egy pókot Vanestra pipereszekrényére.

Étkező



Teljes lapka:

2

1

1

Alkalmi keresés: Konyhai villa.
(Megjegyzés: A konyhai villával tudják Brodie-t hívni az egerek.)

2

Felbukkanó ellenfél: Az első alkalommal a főnök pakliból 27 kell húznunk egy lapot. Minden esetleges további felbukkanásnál 3 elit patkányharcos érkezik.



Konyha



Teljes lapka:

2

1

Különleges szabály: Macska hívása: Egy akció helyett, az az egér, amelyik a konyhai villát használja és a konyha asztalon áll megpróbálhatja egy sajttal megcsörrenteni Miz Maggie étkezőcsengőjét, hogy Brodie-t odahívja. Ahhoz hogy ez sikerüljön, az egérnek el kell dobnia egy sajtot a kalandkártyájáról és egy kockával ✱ -ot kell dobnia. Siker esetén Brodie-t az egértől legtávolabbi starthelyre kell helyezni.

2

Felbukkanó ellenfél: Az első felbukkanó ellenfélnél a főnök pakliból húzzunk egy lapot. Minden esetleges további felbukkanásnál 3 elit patkányharcos érkezik.

Alkímista kamra



Teljes lapka:

1

3

1

Sztori esemény: Amikor felfedezik az alkímista kamrát, válassz egy játékost, aki hangosan felolvassa a következőket:

— Ó, a régi kamrá — sóhajtott a Maginos, de hirtelen beléfagyott a szó. Felemelte a kezét és a csapat megállt, rémület futott át kicsi szívükön. Maginos karosszékében ülve. Vanestra maga keresgélt valamit a rendetlen asztalon.

Jeges félelem járta át tagjaikat, és gyorsan egy könyvespolc takarásába lopakodtak. Ott rejtőzködtek, amíg a távolból meghallották a királynő lakosztályából a mechanikus óramű harangozását. Vanestra felpattant a hangra és kivi harzolt a kamrából valami olyasmit motyogva maga elé: A vén bolond Maginos.

2

Alkalmi keresés: Bármelyik tekercs.
(Megjegyzés: tekercssel az egerek valamilyen mágikus varázslatot használhatnak.)



3

Felbukkanó ellenfél: Az első alkalommal a főnök pakliból kell húznunk egy lapot. Minden esetleges további felbukkanásnál 3 elit patkányharcos érkezik.



Hatodik fejezet

Kéregvár mezőin

Válassz egy játékost, aki hangosan felolvassa.

Az egerek reményei törékeny terven nyugodtak. Üzenetet kellett küldeniük Nextorba és hamarabb kellett kézbesíteniük, mint ahogy Vanestra hadserege felvonul, ami azt jelentette, hogy saját maguk nem tehettek ezt meg.

— Azonban, — mondta Maginos — ahhoz, hogy Brodie-t sikeresen odacsaljuk egy kis macskamenta ígéretével, kicsit ki kell egyenlíteni az erőviszonyokat az öreg varjúval szemben.

— Kiváló terv, — bökte oda Filch — macska vagy varjú, mindenképpen szinte biztos halál vár ránk.

— Utálom ezt mondani, — nyögte Nez — de az egyszer a tolvajnak igaza lehet.



A fejezet

Le kell győzni az öreg varjút Kéregvár-mezőn mielőtt a homokóra eléri a fejezet vége jelzést.

Győzelmi feltételek

Az egerek győznek, ha legyőzik az öreg varjút Kéregvár-mezőn, mielőtt a homokóra eléri a fejezet vége jelzést.

Vereség esetei

Ha a homokóra jelző eléri a fejezet vége jelzést, mielőtt az egerek teljesítik a célt, vagy, ha mindegyik egér egyszerre fogságba kerül, az egerek vesztek.

Fejezet előkészítése

Fejezet vége jelző

Rakd a fejezet vége jelzőt a sztori-táblán a fejezetszámláló 6. oldal mezőjére.

Csapat összeállítás

Válaszd ki azt a 4 egeret, akik részt vesznek ebben a fejezetben. Nez legyen benne a csapatban.

Megjegyzés: Ha a játékosok még nem szerezték meg Brodie karma jelzőt, akkor most helyezzékkarommal felfelé a csapat tárolóra.

Összetűzések pakli összeállítása

Az összes nehéz szintű összetűzésekártyát keverjük meg és színével lefelé tegyük a történet tábla megfelelő helyére. Utána 3 véletlenszerűen választott standard összetűzésekártyát tegyünk a pakli tetejére.

Térképrészlet lapok

Az alábbiak szerint rakd le a következő 4 lapot: Órszoba, Konyha, Udvari kijárat, Étkező.



Az egerek a starthelyről indulnak. Ha játékosok Brodie-t az Étkezőben győzték le, (vagy nem játszották le az 5. fejezetet,) akkor az Étkező felfordító mezőjén kezdenek.

Ha a Konyhában, vagy az Alkimista kamrában győzték le az 5. fejezet során, akkor a Konyha felfordító mezőjén kezdenek. Fordítsunk fel egy összetűzés kártyát.

Fordítsunk fel egy összetűzés kártyát.

A fejezet helyi szabályai

Macskakarom-kürt készítése

Ha Neznél van az „Ezermester kincse” kártya, (amelyet a konyhában találhat,) megpróbálhatja elkészíteni a Macskakarom-kürtöt Brodie letört karmából. Ez azonban időigényes és nagy zajjal járó tevékenység, amely figyelmezteti az ellenfeleket. Ha Nez megpróbálja, dobjon annyi kockával, amennyi a tudásszintje. Adjuk össze a dobott számokat:

Ha összesen ötöt vagy annál többet dob, sikerült. Az „Ezermester kincse” kártyát keverjük vissza a kereső pakliba és fordítsuk meg Brodie karma jelzőt a Macskakarom-kürt oldalára a csapat tárolón.



A fejezet vége egerek a starthelyről indulnak. Ha játékosok Brodie-t az Étkezőben győzték le, (vagy nem játszották le az 5. fejezetet,) akkor az Étkező felfordító mezőjén kezdenek, jelzőt 1-gyel feljebb tolhatjuk.

Ha 5-nél kevesebbet dob, tegyük fel annyi sajtot a sajtkerékre amennyit dobott.

A macskakarom-kürt elkészítésével a fejezet vége jelző egy oldalt előre lép.

Étkező



1 **Alkalmi keresés:** Bármelyik tekercs. (Megjegyzés: tekerccsel az egerek valamilyen mágikus varázslatot használhatnak.)



Udvari kijárat



Teljes lapka:

1

1 **Alkalmi keresés:** Pihenőhely. (Megjegyzés: Ez a kártya egerek gyógyítására szolgál)



Konyhajáratok



Teljes lapka:

1

- 1 **Alkalmi keresés:** Konyhai villa.
(Megjegyzés: Egér-katapultként használható.)



Étkezőjáratok



Teljes lapka:

1

- 1 **Alkalmi keresés:** Szőlő.
(Megjegyzés: Használható csótány csalinak vagy katapult lövedékként a konyhai villával együtt.)



Szennyvízcsatorna



- 1 **Különleges szabály:** A szennyvízcsatorna elhagyása: Mielőtt egy egér elhagyja a csatornát, (felfedezés akcióval,) minden egérnek a víz azonos oldalán kell lennie.

- 2 **Alkalmi keresés:** Halpikkely páncél. (Megjegyzés: Ez extra védelmet ad egy egérnek.)



Konyha



Teljes lapka:

2

- 1 **Alkalmi keresés:** Horog és Damil.
(Megjegyzés: Ezzel a kártyával elérhetetlen magas helyekre lehet könnyen eljutni.)
- 2 **Alkalmi keresés:** Ezermester Kincse.
(Megjegyzés: Nez használhatja a



Teljes lapka:

1

Helyi beállítás: Rakjunk fel 6 patkányt és 8 csótányt szabály szerint. Ha nem férnek el a starthelyeken, akkor a szomszédos mezőkre.

2

Sztori esemény: Amikor felfedezik a várudvart, válassz egy játékost, aki hangosan felolvassa a következőket:

Ahogy az egerek felbukkantak a kastély fal egérlyukán, ellenséges fogadtatás várta őket a várudvaron. Előttük, soha nem látott számban, Vanestra csatlósai sorakoztak.

— Az égiek segítsenek — fohászzkodott Tilda és egy hatalmas árnyék takarta be őket, ahogy a varjú körözve elszállt felettük.

— És itt a varjú is. — vette észre Filch. — Óriási! Túl késő már visszafordulni?

Collin előrelépet és kihúzta a kardját.

— Te azt csinálsz, amit akarsz Filch, — mondta a herceg feszülten és a levegőbe suhintott, — de én keresztülviszem a tervet, ha egy halom ellenfelet kell is legyőznöm érte!

— Na, erről beszéltem! — kiáltotta Nez és előkészítette kalapácsát. Ekkor hirtelen villogó fényre lettek figyelmesek az öreg tölgyfa felső ágai felől.

— Egy jelzés! — kiáltotta Lily a fára mutatva, — A mieink velünk vannak!

— Nagyon remélem — mondta Filch, — mert már itt is vannak. Egy vad üvöltés hallatszott az ellenfelek felől és rögtön meg is indultak több hullámban a jól felfegyverzett patkányok és a gonosz, harapós állkapcsú bogarak.

3

Különleges szabály: Fa bejárat: Ez a mező a fejezet célmezője. Ide (vagy innen) csak a szomszédos, gyökek közötti várudvari mezőről (vagy mezőre) léphet a játékos. A többi, akár a gyökerekkel érintkező mező nem számít szomszédosnak.

Amíg egy egér a fa bejárat mezőn tartózkodik, biztonságban van a varjútól, de innen nincs rálátása a várudvar többi mezőjére, csak a szomszédos mezőkre. Az ellenfelek sem léphetnek a fa bejárat mezőre.

4

Különleges szabály: Az aljas öreg varjú:

Valahányszor mozgásért dobunk az akció kockákkal (akár egérnek, akár ellenfélnek) ha a figura 1-es mozgást dob, a varjú lecsap a mozgó figurára és 1 nem védhető sebet ejt rajta. Brodie túl nagy hogy a varjú megtámadja, rá nem érvényes ez a szabály.

5

Különleges szabály: Brodie és Macskamenta:

Az egerek nem használhatják addig Macskamentát, amíg a varjút le nem győzik.

6

Különleges szabálysabály/Sztori esemény:

Macskakarom-kürt használata: A Macskakarom kürtöt az egerek egyetlen egyszer használhatja bármelyik egér a Várudvar lapon állva. A lépése helyett leveszi a Macskakarom-kürt jelzőt a csapattárolóról, így jelezve Kéregvár egereinek, ők jönnek. Válassz egy játékost, aki hangosan felolvassa a következőket:

A Macskakarom-kürt magas hangon, kísértetiesen szólt.

— Reméljük Brodie és a Kéregváriak meghallották. — mondta Collin ahogy átvágta magát az ellenfeleken. Egy hatalmas vicsorgó patkány közeledett feléje. Ám mielőtt harcba kezdetett volna, elterült, amikor egy nagy barna makk széttört a fején. Odébb egy másik makk süvített át a levegőn, kiütve a csótányt, amelyik épp Tildával csatázott.

— Kéregvárért! — hangzott a fa koronája felől a kiáltás, az ellenfelek lendülete lelassult és aggódva néztek fel. És máris dió és makkok zápora érkezett, amelyek leütötték, akit csak eltaláltak.

— Csapda! — kiáltotta egy patkány, de rögtön össze is esett, ahogy egy makk fejen találta.

Dobj egy távolsági támadást 3 akciókockával. Ez minden ellenfél ellen érvényes lesz. A most dobott sajtok nem érvényesek. Minden ellenfél egyesével védekezik ellene. A védekezéshez dobott sajtok



szabály szerint a sajtkerékre kerülnek. Rakjunk fel még 3 sajtot a sajtkerékre, ha minden ellenfél támadása megvolt.

Sztori esemény: Amint az aljas öreg varjú megtámad egy egeret vagy ellenfelet, amikor Brodie az udvaron van, rögtön helyezzük el a figurával szomszédos mezőre a Brodie-tappancsot. A figura nem kap sebzést. A varjú lesz legyőzve. Válassz egy játékos, aki hangosan felolvassa a következőket:

7

Ádáz harc dúlt az udvaron az egerek és ellenfelek között foggal, körömmel a túlélésért. A záporozó makkok és az elesett testek nehezé tették a mozgást. És ekkor egy fekete árnyék csapott le az magasból és az öreg varjú kiválasztotta első áldozatait: rovarok a harapós csőrében és patkányok a karmaiban. *mEz túl sok volt az ellenfelek legtöbbjének.*

— Varjú! — kiáltotta egy százlábú — Fussunk az életünkért!

Egy természetes patkány verte fejbe és rákiáltott:

— Tartsd a pozíciód. Mindegyikőtökre... — de mondandója félbeszakadt, ahogy Brodie ráugrott a bokrok közül és mancsával leterítette. Brodie újra ugrott. Vadászösztönétől vezérelve a földre rántotta az öreg varjút. Cirmos szőrök és fekete tollak röpködtek a rágcslók és bogarak tömegében. Ez megtörte az ellenséges támadást. A tömeg teljesen összezavarodott és minden irányba menekülni kezdtek.

Brodie diadalittasan ült a madáron. A varjú sokkal kevésbé élvezte a helyzetet. Egy gyenge próbálkozással megpróbált kivergődni a szorításból, de egy fenyegető sziszegés Brodie-tól elég volt, hogy felhagyjon vele. Az egerek, kimerültségük ellenére, gyorsan cselekedtek. Egyikük egy kis tekeracet kötözött a varjú lábára, míg a másikuk odaállt a feje mellé és elmagyarázta neki, mit kell tennie.

A varjúnak el kell repülnie Nextorba és személyesen kell átadnia az üzenetet az elfek királynak. A varjú ezen túl birodalmi hősként lesz számon tartva és egy varjú szimbólum rákerül Collin herceg családi címerére. Azonban soha többet nem vadászhat a kastély udvarán.

A varjú persze azonnal beleegyezett a feltételekbe, bár ez nem okozott senkinek meglepetést.

8

Alkalmi keresés: Macskamenta. (Megjegyzés: Ezzel az egerek megszabadulhatnak Brodie-tól, nem kell harcolniuk vele, de csak, ha legyőzték az öreg varjút.)



9

Felbukkanó ellenfél: Brodie.

A sztori folytatódik...

Válassz egy játékos, aki hangosan felolvassa:

A csatatér egy rögtönzött ünnepség helyszínévé vált.

— Kéregvár hősei! — kiáltotta Linera torkaszakadtából. Ujjongó üvöltés harsant fel az odacsődült tömegből és Collin és barátai a levegőbe emelkedtek. Sok egér kellett, hogy Nezt megemeljék. Filch egyáltalán nem bánta most, hogy annyian hozzáértek, ám volt egy kis apróság, ami visszafogta az örömmámort, amely végigsöpört a Kéregvár-lakókon.

Az ünneplés azonnal félbeszakadt, ahogy két ór odaszaladt Linerához és a fülébe suttogtak valamit. Linera arca komor lett és intett a csapatnak, hogy kövesse.

— Ezt látnunk kell — mondta. A fa megmászása nem egy gyors dolog, mint ahogy az ágról ágra mászás a hatalmas fakoronán se, de végül eljutottak az örteraszra, amely a kastély túlsó felére nézett.

— Jaj nem! — mondta Tilda amikor meglátta aggodalmuk tárgyát. — Ez szörnyűség!

A kastélyon kívüli terület nyüzsgött a táborozó katonáktól. Sátrak sora húzódott, ameddig a szem ellátott. Szörnyű volt az a látvány, amelyet sok éve nem láthatott a királyság, ahogy a táborban sorra magasodó zászlórudakon Collin családi címeres lobogója lengett.



Hetedik fejezet

A mágikus könyv keresése

Válassz egy játékost, aki hangosan felolvassa:

Megtettük, amit lehetett Nextorért — mondta Maginos komolyan.
— Most a királynőre kell a figyelmünket fordítani.

— Mit lehet kezdeni Vanestrával? — kérdezte Tilda.

— Ez most egy nehéz helyzet. — vallotta be Maginos. — Mindazonáltal meggyőződésem, van megoldás. — És Maginos elmondta azon meggyőződését, hogy az ősi mágikus kötet rejt a gonosz feletti győzelem kulcsát. Évek teltek el azóta, hogy utoljára felütött a bőrkötéses könyvet, ám kézzel írt oldalain mindenféle háborzongató titkok lapultak, amelyeket régi idők nagy tudósai és varázslói találtak meg és jegyeztek le.

Sajnos Vanestra csatlósainak heves fosztogatása következtében, a kötet bárhol lehetett. A csapat csak azt remélhette, a becses könyv még egy darabban van.

A fejezet célja

Megtalálni a mágikus könyvet, amely eltűnt Maginos könyvespolcáról.

Győzelmi feltételek

Az egerek nyernek, ha megtalálják a mágikus könyvet és legyőzik az ellenfeleket az adott térképlapon, mielőtt a homokóra eléri a fejezet vége jelzőt.

Vereség esetei

Ha a homokóra jelző eléri a fejezet vége jelzést, mielőtt az egerek teljesítik a célt, vagy, ha mindegyik egér egyszerre fogságba kerül, az egerek vesztek.



Fejezet előkészítése

Fejezet vége jelző

Rakd a „fejezet vége” jelzőt a fejezetszámláló 4. oldal mezőjére a sztori-táblán.

Csapat összeállítás

Válaszd ki azt a 4 egeret, akik részt vesznek ebben a fejezetben.

Összetűzések pakli összeállítása

Az összes nehéz szintű összetűzőskártyát keverjük meg és színével lefelé tegyük a történet tábla megfelelő helyére. Utána 2 véletlenszerűen választott standard összetűzőskártyát tegyünk a pakli tetejére.

Küldetés pakli összeállítása

Ebben a fejezetben küldetés paklit is használunk. Keresd ki a keresőkártyák közül a „Misztikus kötet”-et, valamint még 2 választott kártyát és egyet

véletlenszerűen. Keverjük ezeket össze, és tegyük a keresőkártyák mellé.

Térképrészlet lapok

Az alábbiak szerint rakd le a következő 2 lapot: Udvari kijárat, Konyhajáratok.



Ezek után keverjük meg a többi térképrészlet lapot és rakjuk őket egymásra, paklit alkotva.

Tegyünk 4 egeret az Udvari kijárat fordítólapkájára. Rakjunk fel 6 éhes csótányt szabály szerint. Rakjuk fel az egércsapda jelzőket is a jelölt helyekre.

A fejezet helyi szabályai

Udvar

Az udvart nem lehet ebben a fejezetben felfedezni.

Véletlen felfedezések

Ebben a fejezetben az egerek felfedezhetnek akkor is egy szomszédos lapot a kijáratnál, ha ott éppen nincs előre elhelyezett térképrészlet. Amikor ilyen helyen végez felfedezés akciót egy egér, vegyünk elő egyet véletlenszerűen a lapokból és helyezzük a szabályok szerint a mostani lap mellé. (Azonos színű legyen és az irányjelző is azonos irányba mutasson a sarokban.) Ha nincs átjáró a most lerakott lapon, akkor ez a felfedezés akció elvész és az egér sem csinálhat már többet. (Vége a fordulójának.)

Optionális lehetőség

Maginos Vanestra legyőzéséhez keres információt. Minden alkalommal, amikor megtalálnak egyet a három előre kiválasztott keresőkártya közül,

amelyet a küldetés pakliból találnak meg, egyet tovább tolhatják a fejezet vége jelzőt.

Különleges keresés

Az első egér, amelyik sikeres keresést hajt végre a narancssárga oldalú térképlapon, húzhat a küldetés pakliból a kereső pakli helyett. Ezt minden narancssárga oldalú lapon egyszer tehetik meg az egerek.)

Alkalmi keresés: Horog és damil

Ezt az alkalmi keresést bármelyik vizes mezőn végre lehet hajtani ebben a fejezetben. (Megjegyzés: Ezzel a kártyával elérhetetlen magas helyekre lehet könnyen eljutni.)



Satori esemény

Amikor egy egér megtalálja a „Misztikus kötet” keresőkártyát válassz egy játékos, aki felolvassa a következőket:



Az egerek egymást segítve nyitották ki a súlyos kötet fedelét és Maginos lassan lapozta a törékeny oldalakat egyesével. Egy örökkévalóság-nak tűnt, ahogy ott vártak az egy szem gyertya pislákoló lángja mellett arra, hogy Maginos megtalálja, amit keresett. És végül fellapozott egy oldalt és Maginos farka izgatottan rezegni kezdett, majd intett a többieknek egy bekezdésre mutatva. Ezt olvasták:

És így kezdődött a nagy háború az Igézők Szent Tanácsa és a legendás Alakváltók faja között. Kilencvenkilenc évig és kilencvenkilenc napig tartott a mágikus végeláthatatlan harc, de egyikük sem tudott felülkerekedni a másikon. Bár a Tanács tagjai kiemelkedően erős mágiát használtak, az alakváltók beszívárogtak a ma-gasztos testületbe és minden előnyös ígérest megvétőztak, így semelyik bűvölés nem bizonyult elég erősnek, hogy szétverje az alakváltók seregét. Ám amikor úgy tűnt az alakváltók kerülnek előnybe, Zednezz Zardinezz igézőmester befejezte és rájuk olvasta a mozdulatlanság ígézetét és minden létező alakváltó elvesztette az átváltozás képességét és mindenki számára láthatóvá vált a szörnyűséges valós kinézetük. És így történt, hogy ezt a mágikus fajt kipusztították az egyetlen lehetséges eszközzel: tűzzel, amely csakis akkor volt hatásos, amikor valódi alakjukban látszottak.

Végül sok ezer varázsló elveszett, ám a Tanács úgy ítélte meg, hogy ez szükséges áldozat volt, hogy véget vethessen az alakváltók fenyegetésének. Ám még e győzelemmel sem tudta a Tanács az Árnykirálynőt legyőzni, így mágikus energiáikat egyesítve a föld mélyére temették őt, remélve, hogy örökre ott marad.

— Én mindjárt rosszul leszek — mondta Filch hasát fogva.

— Hogy a fészkes fenébe érjük el, hogy az alakváltó megmutassa eredeti formáját? — kérdezte Nez.

— Itt a válasz — mutatta Maginos a könyv megfelelő passzusát. — A könyv azt írja, hogy éjfélkor minden alakváltónak vissza kell változnia egy óra hosszára eredeti formájára.

— Akkor ez a megoldás a gondjainkra. — mondta Lily.

— Nem teljesen, — válaszolta Maginos — de kezdetnek nagyszerű.

Üdvari kijárat



Teljes lapka:

1

1

Felbukkanó ellenfél: Barlangi százlábú.





Nyolcadik fejezet

Bánat keresése

Válassz egy játékos, aki hangosan felolvassa.

Mi ez a megnyúlt arc? — kérdezte Nez. — Egyszerűnek tűnik, elegendő az idő. Fogunk néhány fáklyát és éjjelkor megsütjük az alakváltó királynőt. — De Maginos csak a fejét ingatta.

— Ha ez ilyen egyszerű lenne, Nez, az Igézők Tanácsa már réges-régen megtette volna. Azonban biztos vagyok benne, hogy a tűz lesz a kulcs. Vanestra erős hatalommal bír, amely kétséget kizáróan védelmezi őt. Először meg kell őt törnünk, elrabolni az energiáját, hogy végül megadja magát a lángoknak. Egy nagyhatalmú fegyverre van szükségünk.

— Van ilyen fegyvered? — kérdezte Lily.

— A Bánatpenge — válaszolta Maginos. Collinon és Lilyn kívül minden egér összerendezte és Tilda óvó kört rajzolt a levegőbe. — Ezt nem gondolhatod komolyan! — kiáltotta Nez. — Az a penge meg van átkozva. Mögötte Filch teljesen egyetértve bólogatott.

Lily kérdésére, mi az a Bánatpenge. Collin így válaszolt:

— Apám kardja. Bár nem tudtam, hogy el van átkozva mostanáig. Hogy lehet, hogy rajtam kívül ezt mindenki tudja? — A többiek szomorúan néztek rá, de csak Tilda volt képes válaszolni.

— Attól tartok, a történetet mindenki ismeri a királyságban. A kardnak egykor más neve volt, hercegem. Azon a távoli tavaszi napon, amikor édesapád fiatal harcos volt, amikor édesanyád, hmm... eltávozott, ő nem volt itthon. Két nappal a halála után ért haza. Rettenetesen bánkódott és önmagát hibáztatta, hogy a háborút választotta a családja helyett. Az iskolai igazgatónőm ott volt és látott mindent. Azt mondta, a király kihúzta a kardot és a magasba tartva átkokat szórt rá és az égiekre. Szörnyű szavakat mondott és ezek után azt mondták a kard meg van átkozva. Ugyanolyan sebeket ejt a használóján, mint aki



— Ki lenne olyan őrült ilyen fegyvert használni? — kérdezte Filch.

Collin herceg fáradt sóhajjal nézett a többiekre:

— Én megteszem. Ez az én felelősségem.

A fejezet célja

A Bánatpenge megtalálása, a király meggyógyítása Kristályhab Elixírral, és a király kamrájának megtisztítása az ellenségtől.

Győzelmi feltételek

Az egerek győznek, ha megtalálják a Bánatpengét, meggyógyítják a királyt és megtisztítják a Királyi Hálót az ellenfelektől, mielőtt a homokóra jelző eléri a fejezet vége jelzőt.

Vereség esetei

Ha a homokóra jelző eléri a fejezet vége jelzést, mielőtt az egerek teljesítik a célt, vagy, ha mindegyik egér egyszerre fogságba kerül, az egerek vesztek.

A fejezet célja

Fejezet előkészítése

Rakd a fejezet vége jelzőt a fejezetszámláló 6. oldal mezőjére a sztori-táblán.

Csapat összeállítás

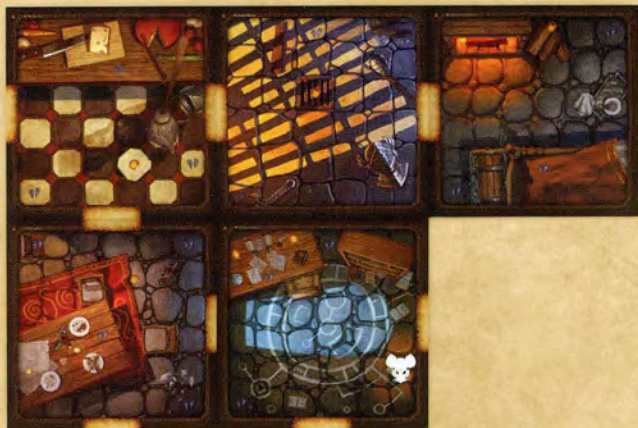
Válaszd ki azt a 4 egeret, akik részt vesznek ebben a fejezetben.

Összetűzések pakli összeállítása

Az összes nehéz szintű összetűzésekártyát keverjük meg és színével lefelé tegyük a történet tábla megfelelő helyére. Utána 2 véletlenszerűen választott standard összetűzésekártyát tegyünk a pakli tetejére.

Térképrészlet lapok

Az alábbiak szerint rakd le a következő 5 lapot: Konyha, Órszoba, Királyi háló, Étkező Alkimista kamra.



Az egerek az Alkimista Kamrából indulnak. Fordítsunk fel egy összetűzés kártyát.

A fejezet helyi szabályai

Több lehetséges útvonal

Az órszoba a királyi háló előtt erősen védett. Az egerek bölcsen teszik, ha elkerülik azt. Szerencsére vannak más útvonalak is a Királyi Hálóba.

Legendás felszerelés

Tegyük a Bánatpenge kereséskártyát képpel felfelé a Történettábla mellé. Ezt kell az egereknek megszerezniük ebben a fejezetben.



Alkimista Kamra



Teljes lapka:

1 Alkalmi keresés: Egy tekercs kártya. (Megjegyzés: tekercssel az egerek valamilyen mágikus varázslatot használhatnak. A levitációs tekercs hasznos lehet ebben a fejezetben.)



2 Alkalmi keresés: Kristályhab elixír. (Megjegyzés: Erre szükség lesz a király meggyógyításához.)



Kristály barlang, Étkesőjáratok, Királyi háló járatai, Konyhajáratok



Alkalmi keresés: Csapat tárgy. A patkányfészek a járatokba hasznos tárgyakat rejtenek. A járatokban első alkalommal végzett sikeres keresés esetén az egér kikereshet egy csapat tárgyat a pakliból, ha még van benne. Utána meg kell keverni a paklit.

Őrszoba



Teljes
lapka:



1 Helyi beállítás: Ha az egerek felfedezik az őrszobát helyezzál el 3 elit patkányharcost és 3 normál patkányharcost szabály szerint.

2 Különleges szabály: Könnyen rászédhetőek: Néhány patkányharcos nem egy észkombáján és könnyen rászédhető. Ha az egerek álcázva vannak, amikor belépnek az őrszobába, 2 (normál) patkányharcost le lehet venni a térképlapról. Utána az álca jelzőt is le kell venni a csapattárolóról.

3 Felbukkanó ellenfél: 2 patkányharcos.

Szennyvízcsatorna



Teljes
lapka:



1 Helyi beállítás: Helyezzünk el 3 patkányharcost és Skitter-Clak-ot szabály szerint.

2 Sztori esemény: Amikor az egerek felfedezik a szennyvízcsatornát, válassz valakit, aki hangosan felolvassa a következőket:

Ott álltak a szennyvízcsatorna szélén és az orrukat fogták.

— Emberi orr számára is elég bűdös lehet — morogta Filch — Ez itt elviselhetetlen! Senki sem volt hajlandó ellentmondani. Egy kevés fény hullt a rácson át a cuppogó szennyves helyszínre. Csontok heverték itt is ott is, többnyire rágcsálóké és mindegyik tisztára volt csupaszítva. Ugyanarra gondoltak mindannyian, bár senki nem szólalt meg: Skitter-Clak.

Ha legyőzik Skitter-Clak-ot, a fejezet végejelzőt eggyel tovább lehet tolni.

3 Különleges szabály: A Levitációs tekercs használata: Lebegő, levitáló egér felfedezés akciót végezhet a befolyócső melletti mezőkön, fordítsuk a Királyi háló járatai oldalra a megfelelő térképlapot és rakjuk az egereket a legközelebbi száraz területre a víz kifolyásánál.



4

Sztori esemény: Amikor egy egér levitációs tekercs segítségével fedezi a Királyi háló járatait, válassz valakit, aki hangosan felolvassa a következőket:

Az egerek hirtelen pehelykönnyűek lettek és fellebegtek a levegőbe, míg Filch hasikáját fogva nyöszörgött.

— Ha lehet, ne most legyél rosszul! — sziszegte Tilda, aki éppen Filch alatt lebegett.

— Gyorsan be a csőbe! — kiáltotta Collin. A vízáram csapta széllel harcolva lassan araszolva emelkedtek felfelé. Amikor elérték a Királyi háló alatti járatot, megragadták a legközelebbi száraz terület kiálló köveit, amit csak elértek. Azután ott álltak levegő után kapkodva és pislogtak egymásra. Mindannyian tudták nemsokára vége a lebegő kalandnak.

5

Alkalmi keresés (víz mezők): Horog és damil. (Megjegyzés: Ezzel a kártyával elérhetetlen magas helyekre lehet könnyen eljutni.)



Űrszoba



1

Különleges szabály: A királyi háló járatainak elhagyása: Minden egérnek a víz ugyanazon az oldalán kell lennie, amikor valamelyikük felfedezés akciót hajt végre.

Étkező



Teljes lapka:

2

3

1

Alkalmi keresés: Levitációs tekercs. (Megjegyzés: A levitációs tekercssel magasan lévő helyeket érhetnek el. Ez hasznos lehet ebben a fejezetben.)



2

Alkalmi keresés: Szőlő. (Megjegyzés: Használható csótány csalinak vagy katapult lövedékként a konyhai villával együtt.)



3

Felbukkanó ellenfél: Brodie.

Konyha



Teljes lapka:

1

2

1

Különleges szabály / Sztori esemény: Miz Maggie megnyerése: Ha az egerek birtokában van Miz Maggie Szövetség jelző (amit az 1. vagy a 3. fejezetben lehetett megszerezni) és amelyik egérnél ott van a Kírályhab elixír, az megnyerheti Miz Maggie-t segítségnek. Az egérnek fel kell ugrania az asztalra és gyorsan el kell bújni. Fordítsuk a Királyi hálószoba oldalra a megfelelő térképlapot. Helyezzük az összes egeret a felszolgáló asztalka mezőre a Királyi hálószobában. Toljuk egyfeljebb a fejezet vége jelzőt. Válasszunk egy játékost, aki hangosan felolvassa a következőket:

Miz Maggie kezét tördelve sopánkodott: —

Nem tudom megtenni! Sehogy sem megy! —

Minden rendben lesz. Biztosíthatlak. —
szólt Maginos a legtürelmesebb hangján. —
Vanestra csatlósai azt hiszik teljesen megfélemlítettek téged és nem mersz majd velünk kapcsolatba lépni.

— Ők már teljesen megfélemlítettek. —
állapította meg Miz Maggie. — Annyira félek,
amennyire csak lehet, éjjel és nappal. És ha
csak megneszelik, hogy mi összejátsszunk...

— Szükségünk van rád Maggie! — mondta
Collin. — A királyi család élete a Te kezében
van.

— A Te vaskos, ügyes kezében. — mondta
Filch. Miz Magie kicsit felvidult ettől és
letörölte a nem létező verejtéket a homlokáról
és a felszolgáló asztalka felé intett. A csapat
nekiiramodott és fürgén az ezüst felszolgáló
asztalkán termett, ahol Andon király ebédje
gőzölgött. Összekuporodtak, ahogy Miz
Maggie egy szalvétával betakarta őket, aztán
Maginos utasítása szerint egy csepp elixírt
cseppentett a király teáscsészéjébe.

— Rendben Margaret Hudgins, megtetted
a magadét — mormogta Maginos.

2

Alkalmi keresés: Konyhai villa.
(Megjegyzés: Egér-katapultként
használható.)



Királyi hálószoba



Teljes
lapka:

1
2
3
5

1

Helyi beállítás: Két módon következhet be
összetűzés ezen a lapon.

Felfedezés akcióval: Tegyük egy pókot az
ágyra, 2 elit patkányharcost a kandallóra, (a
piros keretes speciális területre,) és 2 normál
patkányharcost szabály szerint.

Miz Maggie felszolgáló kocsiján: Nincs még
ellenfél a szobában. Az összes egérnek át kell
lopakodnia a király ágyára. Valahányszor egy
egér 1-est dob mozgáskor, egy sajtot kell
helyezni a sajtkerékre, amíg az első ellenfél (a
pók) fel nem bukkan. (Utána alapszabály
szerint folytatódik a játék.)

2

**Különleges szabály / Sztori esemény: Beadni
az elixírt a királynak:** Ha az összes aktív egér
az ágyon van és már nincs ellenfél a
szobában, az egerek beadhatják a gyógyszert
a királynak. Amelyik egérnél van a Kírályhab
elixír, beleszórja a király teájába (eldobja) és
segít a királynak felhőrpinteni. Válasszunk
egy játékost, aki hangosan felolvassa a
következőket:

Andon király szemhéja megrebbent aztán
szép lassan kinyílt, bár még nedves volt és
homályos.

— Apám — szólította meg Collin. — A
király ajkai nehezen nyíltak szét, mivel még
nagyon szárazak és töredezetek voltak, a
hangja is nagyon halkán és bágyadtan szólt.

— Fiam...

— Itt vagyok, apa.

A király vörös szemével erőltlenül nézett körbe.

— Hol? — zihálta Andon, és Collin ellépett a király párnájától, ahol a fülét hegyezte.

A király homályos szeme kikerekedett, és alig észrevehetően elfordította a fejét, hogy jobban lássa a fejénél lévő pici egeret.

— Hogyan? — krákgotta.

— Nincs idő elmagyarázni, apa,— mondta Collin, tudva, hogy ez kevés lesz, apja tudni akarta az árulás minden részletét — királyság súlyos veszélyben van. Meg kell találnom a bánat kardját.

Andon király lehunyta szemét, arca kétségbeesett volt, de bólogatott.

— A törzsem,— nyögte, és kinyitotta szemét.

Collin látta apja arcán a büszkeség és a komoly kínlódás keveredését.

— Én bátor fiam... de te nem tudsz bánni a védtelen karddal. A gyűrűt kell megtalálnod anyád ékszeres dobozában. Ez egy titán szalag arany lemezekkel, minden lemezén egy zafírral. Egyszer régen, az anyád...

A király megrázta a fejét, mintha fájna a távoli emlék.

— Úgy illik, hogy a gyűrű most a fiamat védje. Békével halok meg, ha tudom, hogy viseled.

— Nem fogsz meghalni, apa! — cincogta Collin, de a király szeme lecsukódott, és horkolni kezdett.

— Nem fogsz meghalni, — suttogta Collin.

3

Különleges szabály/Sztori esemény: Megmenteni a királyt: Ha Maginos egér játszik, és Vanestra kefeje megvan, akkor használhatjuk a kefét, miután a királynak odaadtuk az öt egérré változtató orvosságát, és segítettünk neki az alagutakban. Vegyük ki a Vanestra kefejét a csapat-tárgyak közül. Tegyük a király története jelzőt a csapat-tárgyak közé. A Maginost irányító játékos olvassa fel hangosan a következőket:

—A király borzasztóan gyenge,— mondta Maginos, hangja sürgető volt.—Soha nem menekül meg egyedül Vanestra markából, és nem reménykedhetünk a kihívásban, amíg túszként fogva tartja.

—Miről beszélsz, Maginos?— kérdezte Nez. —Világos, hogy túl nagy a mozgáshoz.

Maginos feltartotta a Vanestra kefejéből vett hajszálakat.

—Nem!— sziszegte Filch. —Ez az egyetlen lehetőség, hogy újra emberré váljunk!

A többiek csak nézték.

—Nem,— mondta újra Filch, és megrázta a fejét. —Ez túl nagyérés. Annyi képtelen dolgon mentem

már keresztül, a kéréseitek miatt. De ezt nem. Engedjétek, hogy újra ember legyek.

—Oké,— mondta csendesen Collin.

Filch sóhajtott, és lenézett egérmancsaira. Ökölbe zárta, majd ellazította, arca megnyúlt és szomorú volt. Ránézett az alvó királyra.

— Mentsük meg, — mondta.

Amikor a varázslat befejeződött semmi nem maradt a hajból, és ahogy a varázslatos fény utolsó kék szikrái is kihunytak, Andor király már egy törekeny fehér egér volt. Nez a karjaiba vette a királyt, majd együtt, csapatmunkában letették a padlóra. Egyszer csak a földön Meginos Filch vállára tette a kezét.

—Találunk egy más utat,— mondta gyengéden. Majd a csapat eltűnt a tűzifa kupac mögötti falon lévő lyukban.

Alkalmi keresés: Bánat kardja. Keresés kártya húzása helyett az első egér, aki sikeres keresés akciót hajt végre, amíg a király ládája a királyi hálószobában van, a király meggyógyulása után megkapja a Bánat Kardja keresés kártyát. Azonnal tegyél 3 sajtot az ellenség sajtkerékére. Ha emiatt ellenfél bukkan fel, akkor tegyél 3 patkány harcost és egy pókot a királyi ágyra.



4

Felbukkanó ellenfél: Tegyél 1 pókot a királyi ágyra.

5





Kilencedik fejezet

Vurst megtérítése

Válasszatok egy játékost, aki hangosan felolvassa a következőket:

V Az egerek szeme egy pillanat alatt alkalmazkodott az alagutakban lévő sötétséghez. Hirtelen egy árnyék suhant át rajtuk hátulról. Ahogy megfordultak, meglátták henegeő Vurst kapitányt gyúnyos mosollyal az arcán.

— Pont ahogy vártam, — mondta Vurst. — A boszorkány nem hitte, hogy itt leszték, de a katonák tudták, hogy bízhatnak a megérzéseikben. Most, Hercegem, eljött az ideje, hogy ember legyél, és becsülettel megadd magad.

Collin erre csak kihúzta a kardját.

— Te ne oktass ki engem a becsületről, Vurst, — vicsorgott a herceg. — Ez számodra ismeretlen dolog. Apám bizalmas barátja voltál. Hogy árulhattad el őt, az esküd és a királyságot, mely a szárnyai alá vett?

Vurst farka megrándul erre, és valami megbánáshoz hasonló érzés futott át az arcán.

— Hercegem... Én nem árultam el a királyságot, hát nem látod? Apád úgy nevezett békés útja, rabszolgává tett minket. Valamikor harcos volt, bátor volt és hűséges. De anyád halála összetörte, gyenge és szánalmas lett.

— Ne légy bolond! — ugatta Nez. — A király kétségtelenül kitűnő harcos volt, de túlságosan is szerette a harcot. Csak a vak nem látja, hogy a király békekötései nem hozták el a birodalom fellendülését. Soha nem vesztette el az erejét - a szánalom és a méltányosság fogta vissza. Ekkor történt, hogy a király elfelejtette, milyen is a vérontás, hogy olyan igaz királlyá válhasson, amilyenre valóban szükségünk van.

— ?????????? — mondta Vurst. Collin megrázta a fejét.

— Vége van, Vurst, — mondta szomorúan. — Állj félre, és engedd, hogy elfelejthessük ezeket a szörnyűségeket, amiket itt tettél.



A fejezet célja

Segíts, hogy Miz Maggie elhagyja a kastélyt, majd osonj be Vanestra szobájába, hogy éjfélre állítsd az órát, és szerezd meg az Emlékezés Gyűrűjét. Az egereknek, ha eddig nem tették meg, még Vanestra fejét is meg kell szerezniük, hogy a király megmentésénél használhassák.

Győzelmi feltételek

Az egerek győznek, ha a fordulója végén minden aktív eger el tud menekülni Vanestra szobájában lévő megfordító mezőn állva. *Megjegyzés: Ha folytatjátok a 10. fejezettel, akkor 2, ebben a fejezetben szereplő eger, a normál kampányjáték szabályait figyelmen kívül hagyva, megtart minden felszerelést és sajtot*

Vereség esetei

Ha a homokóra jelző eléri a fejezet vége jelzőt, vagy ha minden egeret egyszerre elkapnak, akkor az egerek vesztenek.

Fejezet előkészítése

Fejezet vége jelző

Tedd a fejezet vége jelzők a fejezet számláló 5. oldalára.

Csapat összeállítás

Válassz két egereket, aki ebben a fejezetben a csapatban lesz. Nezt nem választhatod ebben a fejezetben. A 2 választott egér egyike, Collin herceg kell hogy legyen. Normál fegyvere helyett Collin a Bánat Kardjával kezd. Az egyik játékosnak Vurst kapitányt kell választania, hogy ő is része legyen a csapatnak ebben a fejezetben. Lásd lent a Vurst kapitányra vonatkozó különleges szabályokat.

Összetűzés pakli összeállítása

Az összetűzés pakli összeállításánál az összes alap összetűzés kártyát keverd meg és tedd képpel lefelé a fejezet tábla összetűzés területére. A nehéz összetűzés kártyák ehhez a fejezethez nem kellenek.

Térképlapok

Tedd le a következő 4 lapot, ahogy lent látható: Konyhajáratok, Ebédőjáratok, Királyi háló járatai, Királynő szobája.



Tedd az egereket a Király háló járataiban a megfordító mezőre, és Vurst kapitányt az ék alakú mezőre, mely a föld alatti folyót ketté szakítja. Tedd Collin herceg kalandkártyáját az első Vurst mezőre, majd a 2. egér kártyáját és végül Vurst kalandkártyáját. A játékot Collinnal kezd.

A Fejezet helyi szabályai

Legendás tárgy

Tedd az Emlékezés Gyűrűje kereső kártyát képpel felfelé a történet tábla közelébe. A fejezet alatt az egereknek meg kell szerezniük ezt a kereső kártyát.



Játék Vurst-tal

Az egyik játékos ebben a fejezetben Vurst Kapitányt irányítja. A fejezet azzal kezdődik, hogy Vurst Kapitány szövetkezett az ellenséggel. Amíg Vurst az ellenséggel van, a Vurst-ot irányító játékosnak mindent meg kell tennie, hogy lépéseivel és támadásaival vereséget mérjen az egerekre. A Vurst-ot irányító játékos dönt, hogy hová lép Vurst, és melyik egeret támadja meg.



A fejezet alatt Vurst elkötelezettsége változhat, és a továbbiakban az ellenséghez tartozás és az egerekhez tartozás között áll. Amikor Vurst az ellenség szövetségese, akkor a legyőzött Vurst által okozott sérüléseket eltávolítjuk, és Vurst átáll az egerek oldalára. Amikor Vurst az egerekkel van, akkor a csapat tagjaként kell kezelni, és nem tekintjük olyan egernek, akinek célja, hogy ártson az egereknek. A következő szabályokat alkalmazzuk, amíg Vurst az egerek szövetségese:

Lépés a jó Vurst-tal: Vurst fordulójában dobj egy kockával. Az eredménynek megfelelő lépése van az adott fordulóban. Vurstra hatástalanok a vizes mezők, és úgy lép át a sárga és piros határokon, mint az ellenség. Vurst áthaladhat és megoszthatja a mezőt az egerekkel, de meg kell állnia, amikor ellenséges figura mezőjére lép.

Akcio végrehajtása a jó Vurst-tal: Vurst csak a következő akciók közül választhat: sietés, harc és pihenés.

A jó Vurst és a sajt: Amíg a csapat tagja, minden Vurst által dobott sajt lehetővé teszi, hogy minden támadásnál használhatja a fegyveres képességét. Minden Vurst Kapitány által dobott sajt védekezésnél hozzáadódik az ellenség sajtkezekéhez.

A királyi háló járatai



Teljes lapka:

1

3

1

Különleges szabály: A királyi háló járatainak elhagyása: Mielőtt egy egér arra használhatna egy felfedezés akciót, hogy elhagyja a királyi háló járatait, Vurstnak szövetségnie kell az egerekkel. Vurnak és az összes többi egérnek a felfedező egérrel a víz mező azonos oldalán kell állnia.

2

Alkalmi keresés (a víz mezőn): Horog és fonál. (Megjegyzés: Ez az eszköz lehetővé teszi, hogy az egerek gyorsan elérjék a magas helyeket.)



3

Felbukkanó ellenfél: Vurst átáll. Vurst felbontja az egerekkel való szövetségét, és elkezd harcolni az ellenség oldalán. Ha Vurst már csatlakozott az ellenséghez, attól a homokórajelző amíg lép, de semmi más nem történik.

A konyhajáratok és az ebédlőjáratok



Teljes lapka:

1

2

1

Alkalmi keresés: Horog és fonál. (Megjegyzés: Ez az eszköz lehetővé teszi, hogy az egerek gyorsan elérjék a magas helyeket.)

2

Felbukkanó ellenfél: Vurst átáll. Vurst felbontja az egerekkel való szövetségét, és elkezd harcolni az ellenség oldalán. Ha Vurst már csatlakozott az ellenséghez, attól a homokórajelző amíg lép, de semmi más nem történik.

A konyha és az ebédlő



Teljes lapka:

1

2

3

1

Sztori-esemény: Miután az ebédlőben és a konyhában már nincs ellenség, vegyétek ki a Miz Maggie jelzőt a csapat felszerelések tárolójából. A Vurst-ot irányító játékos olvassa fel hangosan:

Nem kis győzködés után végül Miz Maggie egyet értett, hogy a kastély szörnyű és veszélyes hely, és a Vanestrával való közlgő összetűzés csak tovább rontja a helyzetet.

A fejezet vége jelző 1 oldallal előre lép a fejezet számlálón.

2

Különleges szabályok/sztori-esemény: A király megmentése: Ha az egerek csapat-tárgyak közt van a Király története jelző, akkor megkérhetik Miz Maggie-t, hogy csempéssze ki a kastélyból, amikor szökik. Vegyétek ki a király története jelzőt a csapat-tárgyak közül. Válasszatok egy játékost, aki hangosan felolvassa a következőket:

Miz Maggie lehajolt, és gyengéden megpuszilta a király bolyhos fehér fejét. A király felemelte csenevész állát, és így szólt:

— Köszönöm.

Ezzel Miz Maggie becsomagolta szalvétájába, és óvatosan becsúsztotta köténye zsebébe.

Elindult, könnyes volt az arca ahogy készült elhagyni gyerekkora jól ismert otthonát, megragadva kedvenc fakanalát, elhagyta a kastélyt, vissza se nézett.



A király megmentésénél a fejezet vége jelző 1 oldalt előre lép a fejezetszámlálón.

3

Felbukkanó ellenfél: Vurst átáll. Vurst felbontja az egerekkel való szövetségét, és elkezd harcolni az ellenség oldalán. Ha Vurst már csatlakozott az ellenséghez, attól a homokórajelző amíg lép, de semmi más nem történik.

A királynő szobája



Teljes lapka:

1

2

3

6

1

Helyi beállítás: Tegyük le két patkány harcos a normál szabályok szerint. Mindaddig, amíg ezt a két ellenséget le nem győztük, a kalandkártyájukat nem vesszük le a cselekvési sorról. Tegyük még 2 patkány harcost a normál szabályok szerint. Folytassuk így a patkányharcosok felrakását, amíg az óra el nem űti az éjfél (lásd lent).

2

Különleges szabály: 3 feladatot kell teljesíteni a királynő szobájában: Az Emlékezés

Gyűrűjének megkeresése: Kereső kártya húzása helyett a Vanestra pipereszekrényén sikeres keresést végrehajtó egér megkaphatja a képpel felfelé fordított Emlékezés gyűrűje keresőkártyát.



Vanestra keféjének megszerzése: Ha az egerek már megmentették a királyt a 8. fejezetben, akkor ezt a feladatot átugorhatják.

Egyébként, ha az egerek még nem szerezték meg a Vanestra kefeje csapatjelzőt, akkor azt most kell megtenniük.

Kereső kártya húzása helyett az az egér, aki sikeres keresést hajtott végre Vanestra pipereszekrényén, hozzáteheti a Vanestra kefeje csapatjelzőt a csapat tárgyakhoz.

Vanestra keféjének megszerzésénél a fejezet vége jelző 1 oldalt előre lép a fejezet számlálón.



Az óra éjfélre állítása: Az egerek csak addig harcolhatnak Vanestrával, amíg eredeti formájában van. Az alakváltók éjfélkor eredeti

formájukba alakulnak. Az egereknek fel kell mászniuk az órára, és éjféltre kell állítaniuk. Az óra mezőn lévő egér beállítja az órát a csata akcióra. Az egér tudásszintjével megegyező számú kockával dob. Az egérnek egy 1-es és egy 2-es dobásra van szüksége, hogy elérje az éjfelet. Ha a játékos a két szám közül az egyiket dobta, akkor azt az akció kockát az óra mezőre teszi. Az egyik mutató már jó helyen van.

3 Sztori esemény: Amikor az egereknek megvannak a 12-höz szükséges számok, és beállították az órát, akkor válasszunk egy játékost, aki hangosan felolvassa a következőket:

Hangos kattanással lépett működésbe a szerkezet, és a rozsdás fém visszacsúszhatott a helyére. Valahol az óramű belsejében megmozdult egy kalapács, mely fűlsiketítő hangot adva ütközött neki egy sárgaréz harangnak. Az egerek kezüket a fülükre szorítva tántorogtak el az órától, ahogy a kalapács újra és újra lecsapott, elütve a tizenkettőt.

Majd csönd volt, eltekintve a készülék harangjától.

A távolban egy nyíló, majd csukódó ajtó hangja hallatszott, és hamarosan megjelent Vanestra a királynő szobájában. A szoba közepére surrant, testét pókháló vette körül, mely óriás rémisztő uszályként lógott rajta. A boszorkány felemelte kezét, mintha esőért könyörögne. Majd a teste kezdett átalakulni. Csontok recsenéséhez hasonló hanggal a zsugorodás hatására teste előre és hátra rándult, míg egy pillanattal később már nem egy emberi nő, hanem csupán egy manókéz méretű furcsa pókfajzat volt.

Filch futásnak eredt, de Tilda megragadta a farkát, és elkapta. A csapat összenézett, készen álltak életük feláldozására, de akkor Vurst Kapitány odalépett Vanestrához. Az arcán iszonyat vagy talán szégyen tükröződött, és csak egy rövidke pillanatig az egerek iránti elkötelezettség, amikor felnézett fölé tornyosuló teremtményre.

— Kegyelem ... kegyelem, — mondta.

— Vurst, — nyögte a pók királynő.

— Én ... én sajnálom. De ..., — Vurst kihúzta a kardját. Védekező állásba helyezkedett, bátran állt Vanestra és az egerek közé. — Nem hagyhatom ezt tovább. A hatalmad most véget ér, királynőm.

Vegyünk le minden patkányharcost a térképlapról. Tegyük a pók figurát ék alakba a térképlap bal felső sarkába az ellenség belépő mezőjéhez, ez felel meg Vanestra pók alakjának,

és tegyük Vurstot a 3, vele szomszédos mező valamelyikére. A normál főnök ellenség szabályaitól eltérően csak a Vanestra marása kalandkártyát keressük ki, és tegyük a cselekvési sor következő elérhető helyére, majd folytassuk a játékot.

4

Különleges szabály: Az óra területe: Az óra mezőn lévő figurákat csak az óra mezőn lévő többi figura támadhatja meg.

5

Különleges szabály: Menekülés: Amikor egy egér ezt a fordulót a megfordító mezőn fejezi be, akkor ezt az egér figurát vegyük le a térképlapról. Ez az egér megmenekült. Megjegyzés: Vurst Kapitány nem menekülhet el ezen a lapkán, mivel megpróbálja Vanestra figyelmét elterelni, amíg az egerek meglépnek.

6

Felbukkanó ellenfél: Ha felbukkan valaki a királynő szobájában, akkor a homokóra szabály szerint mozog. Bár nem kerül fel felbukkanó ellenfél, és Vurst támogatása sem változik.





Vissza az oroszlán barlangjába

Válassz egy játékost, aki hangosan felolvassa.

Bekísérve Collin-t a járatokba, Nez megigazította az övét, és a társaira nézett.

— Visszatértünk az oroszlán barlangjába, — mondta. — Nincs visszaút. Az alakváltók nem olyanok, mint a tűz, de azért bőven el van látva. Tervem, hogy akkora tüzet gyújtunk, amekkorát ez az öreg kastély még soha nem látott. Elmagyarázta a csapatnak, hogy elég nagy zűrzavart kell okozniuk, hogy Vanestra a kovácsműhelyhez húzódjon, de először meg kell várniuk, hogy az óra elüsse a tizenkettőt. Küldetésüket szem előtt tartva az egerek elhatározták, hogy felkeresik az őrszobát, hogy keressenek valami robbanékony anyagot.



A fejezet

Neznek terveznie kell egy gránát időzítőt mely a fenevad gépezetében zavart keltve Vanestra-t csapdába Győzelmi feltételek csalja.

Győzelmi feltételek

Az egerek győznek, ha sikerül felrobbantaniuk a bombát, és megtisztítják az ellenség kovácsműhelyét, mielőtt a homokóra jelző eléri a fejezet vége jelzőt. *Megjegyzés: Ha folytatólagosan haladtok a 11. fejezetre, akkor 4 egeret használjatok ebben a részben, és a korábbi fejezetben használt 2 egérre nem vonatkozik a normál kampányszabály, megtartanak minden felszerelési tárgyat és sajtot.*

Vereség esetei

Ha a homokóra jelző eléri a fejezet vége jelzőt, vagy ha minden egeret egyszerre elkapnak, akkor az egerek vesztenek.

Fejezet előkészítése

Fejezet vége jelző

Tedd a fejezet vége jelzők a fejezet számláló 7. oldalára.

Csapat összeállítás

Válassz 4 egeret a csapatba, ehhez a fejezethez. Collin és a többi, a 9. fejezetben használt egér nem szerepelhet ebben a fejezetben. Nez-nek kell lennie az egyik egérnek ebben a fejezethez. Nez a Gránát Időzítő keresés kártyával a csomagjában kezd. (Vigyáznia kell erre az eszközre, hogy a kovácsműhelyben használhassa.)

Összetűzés pakli összeállítása

Az összes nehéz összetűzés kártyát keverd meg, és képpel lefelé tedd a történet tábla megfelelő helyére. Utána 2 véletlenszerűen választott standard összetűzés kártyát tegyél képpel lefelé fordítva a pakli tetejére.

Térképlapok

Tedd le a következő 4 lapot, ahogy lent látható: Őrszoba, Kristály Barlang, Csatorna lefolyócső és kovácműhely.



Ne fedj fel semmilyen összetűzés kártyát a fejezet kezdetén. Helyette tegyél 4 egereket az Őrszoba sisak mezőjére, és tegyél 4 patkányharcost az Őrszobába a normál szabályok szerint (lásd *Ellenfelek* elhelyezése a táblán, szabálykönyv 14. oldal).

A fejezet helyi szabályai

A királynő szobája

Az egerek nem fedezhetik fel a királynő szobáját ebben a fejezetben.

Őrszoba



Teljes lapka:

1

1 Felbukkanó ellenfél: 2 patkányharcos.

Csatorna-lefolyócső



1 Különleges szabály: A Csatorna-lefolyócső elhagyása: Mielőtt egy egér felfedezés akciót hajthatna végre, hogy elhagyja a csatorna-lefolyócsövet, a többi egérnek a felfedező egérrel a víz mező azonos oldalán kell állnia.

2 Alkalmi keresés (víz mezők): Konyhai villa. (Megjegyzés: A Konyhai villát katapultként lehet használni).



Kristálybarlang



Teljes lapka:

1

- 1 Sztori esemény:** Amikor az egerek felfedezik a Kristály Barlangot, válassz egy játékost, aki hangosan felolvassa a következőket:

Hirtelen egy kísértetszerű kép tűnt fel a kristályban, minden oldala ugyanazt a képet mutatta különböző szögekből. A kristályban

egy gyönyörű fiatal nő volt, halálosan betegen, várandós pocakján megemelkedett ágyának takarója. Tilda csapatát vonzotta a nő, ideges pillantásokat váltottak egymással. Egy fiatal férfi lépett a látomásba, és megállt az ágy mellett. Letérdelt, arcán aggodalom látszott, úgy tűnt, mintha a fiatal Andon Király lenne.

A beteg nő felnézett rá, mosolygott, noha fájdalmai voltak. Lehúzta a zafírköves gyűrűt

az ujjáról, és odaadta a királynak, aki megrázta a fejét. A kristályból kísérteties hang hallatszott.

— Nem, szerelmem, — mondta Andon király. — Szükséged van a gyűrű védelmére. Őrizd meg magadnak és a gyermeknek.

— Bolond, — suttogta a királynő. — A családom gyűrűje nem védi a tulajdonosát. Csak a tulajdonos szereteteit védi. Vidd magaddal, és térj vissza győztesen feleségedhez és újszülött

Ezzel a király megcsókolta a hölgy homlokát, és a látomás elhalványult.

Alkímista kamra



1

- Alkalmi keresés:** Bármelyik tekercs. (Megjegyzés: Tekercssel az egerek valamilyen mágikus varázslatot használhatnak.)



Csővezetékek



Teljes lapka:

1

2

1

- Különleges szabály: Átjutás a csővezetésekről a kovácsműhelybe:** Az egerek a felfedezés akcióval a Csővezetésekről a Kovácsműhelyre léphetnek, még akkor is, ha nincs egyező színű kijárat. A Csővezetésekről a kovácsműhelybe lépésnél tegyűk a csőcsonk jelzőt a kovácsműhelyben a lánc halom melletti üres mezőre. Ezután rakjuk az egereket a csőcsonkra. A csőcsonk speciális mezőnek számít.

2

Alkalmi keresés: Pihenőhely.
(Megjegyzés: Ez a kártya az egerek gyógyítására szolgál.)



Kovácsműhely



Teljes
lapka:

1

2

3

4

1

Sztori esemény: Amikor az egerek felfedezik a kovácsműhelyt, válasszunk egy játékost, aki hangosan felolvassa a következőket:

Az egerek és ellenségeik megálltak, amint meghallották az óraütesek távoli zaját valahol a kamrák felett. Nez végignézett társain, és bólintott.

2

Különleges szabály: A bomba telepítése: Csata helyett Nez eldobhatja a gránát időzítőt, amikor a patkány kerék mellett áll, letéve azt a kerékre, mint egy bombát.

3

Különleges szabály/Sztori esemény: A bomba robbanása:

A bombát a telepítés után bármelyik egér felrobbanthatja a térképlapon egy akció helyett. A bomba felrobbanásakor tegyél le 6 patkányharcost a normál szabályok szerint, és válassz egy játékost, aki hangosan felolvassa a következőket:



A kis robbanás átszakította a kerék korhadt fáját, lángoló fadarabkák repültek. A dübörgő robbanás visszhangzott a kastélyban. A hatalmas kerék rázkódva megállt, ahogy az égő törmelék eltömítette a szerkezetet, és a keréken dolgozó patkányok lerepültek.

Ismeretlen helyekről, magasan a kastélyon belül, borzalmas földöntúli bosszús sikoly hallatszott.

Nez szőrszállai égneek álltak a nyakán és a karján, úgy mondta:

— Úgy tűnik valaki felfigyelt a robbanásra. Nem tudom megmondani, mennyire vártam ezt a választ.

Vicsorgó patkányok bukkantak fel a bestia árnyékából, mintha a kovácsműhely távoli sarkaiból érkeznének. Az egerek farkukkal összekapaszkodva álltak, készen a támadásra, miközben fentről izzó törmelék hullott.

4

Felbukkanó ellenfél: Ha a kovácsműhelyben ellenfél bukkan fel, akkor a felrobbant szerkezet egy darabkája hullik a földre. A cselekvési sor legalján álló egér és a vele egy mezőn lévő összes figura automatikusan kap 1 sérülést.





Tizenegyedik fejezet

Az utolsó tűzvész

Válassz egy játékost, aki hangosan felolvassa:

A A kovácsműhelynél vívott csata a végéhez közeledett, az egerek felülkerekedtek Vanestra csatlósain. A tűz és a hűséges szövetségesek ádáz elszántságát félelmetes volt látni, és a csatlósok lassan visszaszorultak az ostrom alatt.

— A királyért! — kiabálta Nez, miközben kalapácsütésével lesántított egy menekülő patkányt.

Ijedt vinnyogás járta át a kovácsműhelyt, Nez kinézett Collin-ra és a feléjük rohanó csapatra.

— Nyugalom! - kiáltott Nez a többieknek. — Tudjuk mi következik, de attól tartok nem mi vagyunk az egyetlenek. Ez a mi kastélyunk, és ezeknek a teremtményeknek, akik a hercegért jöttek, megtanítjuk, hogy valójában mit jelent az igazi harag!

A tomboló tűz izzó ragyogásában a kovácsműhelyt mintha a lemenő nap világította volna meg, és az idő csak vánszorgott, amint Collin és a többi visszatérő egér rohant ahogy csak bírt, hosszú árnyékokat vetve a kövezeten.

Végül meglátták őt. Jött görbe bütykös lábain — egy óriási, földönkívüli szörnyeteg az egerek üldözve. A tűz fénye visszaverődött furcsa szemeiről, és megtorpant, amint meglátta saját két kezi munkájának lángoló romjait. A fejét rázta, ahogy felfogta és megközelítette a Nez bombája által okozott rombolást. Egy gyenge gurgulázó sikítás tört fel a torkából, és Vanestra folytatta a támadást, ocsmány lábai kopogtak a padlón.

A fejezet célja

Vanestra legyőzése, és menekülés a kastélyból.

Győzelmi feltételek

Az egerek győznek, ha minden aktív egér el tud menekülni a kastélyból, még mielőtt a homokórajelző eléri a fejezet vége jelzőt.



A vereség esetei

Ha a homokórajelző eléri a fejezet vége jelzőt, vagy az összes egér, aki még nem menekült meg egy időben csapdába esik, akkor az egerek vesztenek.

Fejezet előkészítése

Fejezet vége

Tedd a fejezet vége jelzőt a fejezetszámláló 6. oldalára.

Csapat összeállítás

Mind a 6 egeret használd ebben a fejezetben. A normál kezdő fegyvere helyett Collin ebben a fejezetben a Bánat Kardjával kezd, és nála van az Emlékezés Gyűrűje.

Összetűzéses pakli összeállítása

Az összes standard és nehéz összetűzéses kártyát keverd meg, és képpel lefelé tedd a történet tábla megfelelő helyére.

Térképlapok

Kétféleképpen készíthető elő ez a fejezet. Ha a játékosok már játszottak a 8. és 9. fejezettel, valamint valamelyikben megmentették a királyt, vagy ha a játékosok önálló játékrészként játsszák ezt a fejezetet, akkor a lent látható 1. előkészületet válasszák. Ha a játékosok már játszottak a 8. és 9. fejezettel, de még nem mentették meg a királyt, akkor a lent látható 2. előkészületet használják. Nem kell összetűzéses kártyát felfedni a fejezet kezdetén. Helyette tedd le a Nez-t és 3 egeret a kovácsműhely felső szélé mentén lévő valamelyik mezőre. Tedd Collin-t és az utolsó egeret a szoba közepéhez legközelebbi lehetséges mezőre valamelyikére. Majd tegyél le 3 patkány harcost a normál szabályok szerint, és tedd le Vanestrát a megfordító mezőre.

1. előkészület: Tedd le a következő 4 lapot, ahogy lent látható: szennyvízcsatorna, csatorna-lefolyócső és kovácsműhely.



2. előkészület: Tedd le a következő 4 lapot, ahogy lent látható: őrszoba, a király hálószobája, lefolyócsövek és kovácsműhely.



A fejezet célja

A király megmentése: Ha az egerek a 8. vagy a 9. fejezetben még nem mentették meg a királyt, akkor most kell megtenniük megtalálva az utat a király hálószobájába Vanestra keféjével.

Emlékezés Gyűrűje: Amíg Collin herceg felszerelése között van az Emlékezés Gyűrűje, addig nem használhatja a Bánat Kardjának legendás átkát.

Vanestra őrsége: Minden alkalommal, amikor egy egér felfed egy új térképlapot vagy először lép egy térképlapra, 2 összetűzéses kártyát fedj fel 1 helyett.

Ellenfelek mozgása a térképlapok között: Az ellenfelek ebben a fejezetben szabadon mozoghatnak egy térképlapról a következőre a vízi utak összeköttetéseit használva. Ez a helyi szabály csak annál a térképlapkánál alkalmazható, amelyiket éppen van víz. Lásd a térképlapokra bontott részletes leírást a vízi utakkal összekötött lapokról.

Kovácsműhely

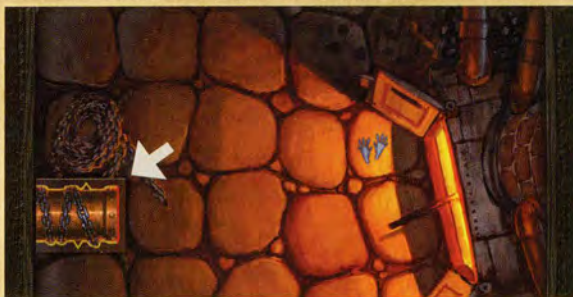


Teljes lapka:



1

Helyi szabály: A csővezeték kijárat: Az első egér, aki a lánc halomra lép felfedi a csővezeték kijáratát. Tedd a csővezeték kijáratát a táblára a lánc halom mellé, ahogy az látható.



A csővezeték kijárat nem tehető foglalt mezőre. Az egerek nem mászhatnak a lánc halomról a csővezeték kijáratára, amíg a kovácműhelyben ellenfél van.

2

Helyi szabály: Vanestra: Vanestra ennek a történetnek az utolsó főnöke, így van néhány további szabály a csatáiban.

Vanestra kalandkártyái: Vanestrának 4 kalandkártyája van. A 2, normál főnök szabályok szerint letett kalandkártya után tedd le a megmaradt 2 kártyáját képpel felfelé, egyet-egyét a már a történeti soron lévő kártyákra. Amikor Vanestra egyik kártyája le lett győzve, akkor csak a felső kártyát vedd le. Az alsó kártya addig nem mozdítható, amíg mindkét felső kártya le nincs győzve.

Vanestra és a Bánat Kardja: Vanestrát visszaveri a Bánat Kardjának mágikus energiája. Amikor egy egér Vanestra ellen a Bánat Kardjával harcol, a támadásban dobott minden sérülés (még, ha védekezik is ellenük), egy mezővel távolabb lépteti Vanestrát a támadójától egy szomszédos normál mezőre. Ha Vanestra úgy helyezkedett, hogy ezen a módon nem tud hátrálni, akkor automatikusan kap 1 sérülést, még a támadásban kapott sérüléseken felül.

Vanestra és a távolság: Amikor Vanestra a fordulót egyik távolság kalandkártyájával kezdi, akkor eltávolodik az egerektől az ellenfél belépő mezőjére a tűztér közelébe. Ha így a mozgása valamelyik egér mellett ér véget, akkor már nem lép.

3

Helyi szabály: A Bánat Kardja: Ha Collin herceg csapdába kerül a kovácműhelyben, akkor egy másik egér elveszi a Bánat Kardját, és folytatja a harcot. A kard a térképlapon álló bármelyik aktív egérhez átkerülhet. Az adott egér azonnal felszerelkezhet vele.



4

Sztori esemény: Amint le lett győzve Vanestra mind a 4 kártyája, vedd le a figuráját a tábláról, és válassz egy játékos, aki hangosan felolvassa a következőket:

Az egerek támadást indítottak, mindegyik Vanestrát püfölte, abban a reményben, hogy képesek lesznek kifárasztani. A Bánat Kardja suhogott, ahogy a levegőt hasította, és Vanestrát Collin herceg minden felé küldött suhintása visszatántorította, gennyes váladékot ontva sebeiből. Lily nyilakkal lőtte az alakváltó szemeit, és Maginos bevetette a legborzalmasabb varázslatait. Nez és Filch csépelte, ahogy csak bírta, Tilda pedig küzdött, hogy társai talpon maradjanak. Lassacsckán visszavonulásra kényszerítették Vanestra a tűz felé, mely a bestia roncsait emésztette.

Az alakváltó boszorkány, érezve veszét, kétségbeesetten felágaskodott, és a ragacsos háló vastag szálait kezdte szórni az egerekre. De Collin rendíthetetlenül állt, és előre ugorva mélyen Vanestra védtelen mellkasába dőfte a Bánat Kardját. Borzalmas és fájdalmas sikoly tört fel a torkából, mely hangtól a többi egét megtántorodott. Vanestra most már félig a tűzben volt, majd egy hatalmas süvítéssel a lángok vonala elérte a testét - mely végül már nem tudott ellenállni. Collin felkiáltott, az Emlékezés Gyűrűje kioldotta magát, és saját magától lerepült ujjáról, bele a tűzbe.

— Ne! — kiáltotta, hirtelen a Bánat Kardja elnehezült kezébe, és hideget árasztott, rettegés futott végig a karján, mely tartotta.

Ekkor egy nagy kéz nyúlt ki a tűzből, ember formájú és légies, és megragadta Vanestrát. Az alakváltó elhúzódott a szellemkéztől, de az nem hagyta menekülni. Majd a tűzből egy nő szelleme vált ki. Gyönyörű látvány volt, lenézett Collin-ra, és melegen rámosolygott. Mielőtt még reagálhatott volna rá a nő elkapta Vanestrát, és az üvöltő boszorkányt visszahúzta a tűzbe. Vanestra tehetetlenül sikoltózott, hamarosan egész testét lángok borították, és szemei izzó zseléként durrantak szét, mely aztán végig folyt fején. Rövid kínlódás előzte meg az égő pók összeesését, és eltűnt az egerek szeme elől a kísérteties nővel együtt.

Hirtelen szétrobbant egy cső a szörnyetegen, és a roncs elkezdett zúgni, ahogy a kilövellő forró gőz utat talált.

— Fel fog robbanni! — kiáltotta Tilda.

— Erre! — ordította Maginos, és az egerek ahogy erejükből telt, futottak a kijárat felé.

5 Helyi szabály: Zárt kijárat: Az egerek nem menekülhetnek a kovácsműhelyből a királyi háló járatain keresztül, mivel a tűz elzárja az utat. Helyette a csővezetékeket kell használniuk.

6 Felbukkanó ellenfél: 2 patkányharcos.

Csővezetékek



Teljes lapka:

1

2

1 Helyi szabály: Belépés az őrszobába a csővezetésekről: Amikor egy egér felfedezi a csővezetésekről az őrszobába vezető kijáratot, akkor ahelyett, hogy az egeret a kijárat mezőre tennéd, tegyél egy csőcsont jelzőt az őrszoba egyik, lánc halommal szomszédos mezőjére, majd tedd az egeret a csőcsontokra. A csőcsontok speciális mezőnek minősül.

2 Felbukkanó ellenfél: Robbanás hallatszik a kastély belsejében. Lángnyelvek nyaldossák a kövezetet. A térképlapon lévő mindegyik figura megsérülhet. Dobj külön minden egyes figurának a védekezéshez.

Őrszoba



Teljes lapka:

2

1 Alkalmi keresés: Ezermester. (Megjegyzés: Ezzel a kártyával egy ezermester kaphat egy neki tetsző keresés kártyát.)



2 Felbukkanó ellenfél: Robbanás hallatszik a kastély belsejében. Lángnyelvek nyaldossák a kövezetet. A térképlapon lévő mindegyik figura megsérülhet. Dobj külön minden egyes figurának a védekezéshez. Vedd le a csővezeték térképlapot az asztalról. A lapon lévő minden figura vagy csapdába került vagy legyőzték.

Királyi hálószoba



Teljes lapka:

1

3

1 Helyi szabály/Sztori esemény: A király megmentése: Az egereknek most használniuk kell Vanestra keféjét, hogy megmentsek a királyt. Addig kell használniuk a kefé, amíg

Maginos a király ágyán van, így a király egérré változik, és segítségükkel eljut a járatokba. Vedd ki Vanestra keféjét a csapat tárgyak közül, és tedd a király története jelzőt a csapat tárgyakhoz. Léptesd a fejezet vége jelzőt 2 oldallal előre a fejezet számlálón, és válassz egy játékost, aki hangosan felolvassa a következőket:

Egy megfelelően kidolgozott csodálatos varázslat, és Maginos Andon királyt egy csenevész fehér egérré változtatta. Nez erős karjaiba vette a királyt, és a csapattal együtt megkeresték a felban farakás mögötti egérlyukat.

2 Helyi szabály: Zárt kijárat: Az egerek nem menekülhetnek a királyi hálósobába az őrszobán keresztül, mivel a tűz elzárja az utat. Helyette a megfordító mezőt kell használniuk.

3 Felbukkanó ellenfél: Robbanás hallatszik a kastély belsejében. Lángnyelvek nyaldossák a kövezetet. A térképlapon lévő mindegyik figura megsérülhet. Dobj külön minden egyes figurának a védekezéshez.

Királyi háló járatai



Teljes lapka:

2

1 Helyi szabály: A királyi háló járatainak elhagyása vizes mezőn át: Az egerek megpróbálhatják elhagyni a kastélyt a víz útját használva. Ezért, az egerek nem esnek csapdába a víz miatt, amikor ennek a térképlapnak a nyugati szélére sodródnak. Ehelyett tedd ezt az egeret a következő lehetséges víz mezőre a szomszédos csatorna-lefolyócső lapon. Ha ez az első egér, aki a lapra lép, akkor fedj fel 2 összetűzés kártyát. Ez a térképlap a továbbiakban felfedezettnek vehető.

2

Felbukkanó ellenfél: Robbanás hallatszik a kastély belsejében. Lángnyelvek nyaldossák a kövezetet. A térképlapon lévő mindegyik figura megsérülhet. Dobj külön minden egyes figurának a védekezéshez. Vedd le a kovácsműhely térképlapot az asztalról. A lapon lévő minden figura vagy csapdába került vagy legyőzték.

Csatorna-lefolyócső



Teljes lapka:

3

1

Helyi szabály: A csatorna-lefolyócső elhagyása vizes mezőn át: Az egerek megpróbálhatják elhagyni a kastélyt a víz útját használva. Ezért, az egerek nem esnek csapdába a víz miatt, amikor ennek a térképlapnak a nyugati szélére sodródnak. Ehelyett tedd ezt az egeret a következő lehetséges víz mezőre a szomszédos csatorna-lefolyócső lapon. Ha ez az első egér, aki a lapra lép, akkor fedj fel 2 összetűzés kártyát. Ez a térképlap a továbbiakban felfedezettnek vehető.

2

Alkalmi keresés: Halpikkelyes páncél. (Megjegyzés: ez a tárgy megvédi az egeret.)



3

Felbukkanó ellenfél: Robbanás hallatszik a kastély belsejében. Lángnyelvek nyaldossák a kövezetet. A térképlapon lévő mindegyik figura megsérülhet. Dobj külön minden egyes figurának a védekezéshez. Vedd le a kovácsműhely térképlapot az asztalról. A lapon lévő minden figura vagy csapdába került vagy legyőzték.

Szennyvízcsatornya



Teljes lapka:

2

1

Helyi szabály: A szennyvízcsatorna elhagyása vizes mezőn át: Az egerek megpróbálhatják elhagyni a kastélyt a víz útját használva. Ezért, az egerek nem esnek csapdába a víz miatt, amikor ennek a térképlapnak a nyugati szélére sodródnak. Ehelyett tedd ezt az egeret a karakter kártyájára, és vedd le a kalandkártyáját a történeti sorról. Ennek az egérnek sikerült elhagynia a kastélyt.

2

Felbukkanó ellenfél: Robbanás hallatszik a kastély belsejében. Lángnyelvek nyaldossák a kövezetet. A térképlapon lévő mindegyik figura megsérülhet. Dobj külön minden egyes figurának a védekezéshez. Vedd le a Csatorna-lefolyócső térképlapot az asztalról. A lapon lévő minden figura vagy csapdába került vagy legyőzték.





Epilógus

Válassz egy játékost, aki hangosan felolvassa.

Lecsúsztak a lefolyócsövek végtelennek tűnő hálózatán, szennyvíz örvénylett körülöttük, amíg egyszer csak kipottyantak az éjszakába. Mindegyikük rémülten cincogott mielőtt belecsobbant a várárokba. Kimerültek voltak, ráadásul tele sebesülésekkel, így elcsigázott nyugalomban úsztak a lapos part felé. Filch korábban már számos vizes árkot átszelt a sötétség leple alatt, ő volt az első, aki partot ért, majd felsegítette a többieket. Nez érkezett utoljára, azon mérgelődött, hogy eleget úszott már ebben az életében.

Az egerek nézték otthonuk lángjait az éjszakában, győzelmükből adódó izgatottságukat mérsékelte a látvány, ahogy a kastély teteje a lángok kavargó örvényébe vészett. A kastély körül zűrzavar uralkodott, a letáborozó katonák megdöbbenve nézték, ahogy a torony ledőlt, és ahogy a patkányhordák minden irányba szétszéledve kiözönlöttek a kastélyból. Az egerek lassan tették meg útjukat a kastély körül, amíg egy Barksburgból jövő vadászcsapat fel nem fedezte őket.

A várudvar öreg tölgyfája biztonságot nyújtott. A kastélynak az a területe, melynek közelében nőtt jórészt elkerülte a tüzet, így Collin és a barátai még hajnal előtt biztonságban megérkeztek. A városban ünneplő tömeg üdvözölte őket, fültépő éljenzéssel fogadta Barksburg Hőseit. Az elkövetkező hetek keserédesen teltek. A csapat pihent, és sebei gyógyultak. Bármerre mentek, ünnepelték őket, és köszöntőket mondtak a becsületességükről. De Collin fejében csak Miz Maggie és az apja járt, csak remélhette, hogy jól vannak. Meg természetesen a királyságon elmélkedett. A népnek szüksége van valakire, aki kormányozza, de Collin égerként tehetetlen.

Egy éjszaka, amikor a hold még magasan járt, Collin kiosont Barksburgból, és felmászott a várudvar



sziklafalára. Végig nézett az előtte fekvő vidéken, és egy megnevezhetetlen mély sóvárgást érzett a mellkasában. Valami felcincogott a háta mögött, megfordulva meglátta a falon felfelé kúszó barátait.

— Hercegem, nem lenne szabad kint lenned éjjel egyedül, — korholta Tilda.

— ?????????????? — mondta Filch. — Én már csak tudom. Én is egy voltam közülük.

— Ne hidd, hogy nem tudjuk, hogy itt settenkedsz, — mondta Nez.

— Különböznél hogyan is lehetnének hűséges követőid? — tűnődött Maginos.

Lily keresztbe fonta karjait, úgy mondta:

— Én nem lehetek ember, de nehogy megpróbálj nekem, nélkülém valamilyen kalandba bonyolódni.

Collin szerettel mosolygott mindnyájukra, majd a fal mögött elterülő vidék felé bökött a fejével.

— Eljött az ideje — mondta. — Van még valami, amit meg kell tenni.

— Valóban — helyeselt Maginos. — A történetünk még csak most kezdődik.



Jegyzetek



Jegyzetek

