

# Maus und Mystik



*Buch Zwei*

Herz des Glürny



# Einführung

In den Händen hältst du ein Geschichtenbuch für Maus und Mystik. In diesem Buch erklären wir dir den Aufbau und Ablauf der einzelnen Kapitel dieser Geschichte, wie man sie gewinnt ... und verliert.






Jedes Kapitel eines Geschichtenbuchs ist darauf ausgelegt, als eine Partie gespielt zu werden. Ihr könnt die Kapitel über mehrere Partien hintereinander als zusammenhängende Geschichte spielen. Das nennt sich dann Kampagne.


Das Herz des Glürm beginnt mit einem Prolog. Wenn ihr Maus und Mystik als Kampagne spielen wollt, sollte einer von euch den Prolog vorlesen, bevor ihr das erste Kapitel spielt.

Ihr könnt Das Herz des Glürm als erweiterte Kampagne spielen, indem ihr diese Kampagne mit denen aus anderen Geschichtenbüchern kombiniert. In einer erweiterten Kampagne behalten die Mäuse erworbene und gefundene Karten und Erfolge zwischen zwei Geschichtenbüchern nach denselben Regeln wie zwischen zwei Kapiteln einer normalen Kampagne. Legendäre Gegenstände aus anderen Geschichtenbüchern behalten sie nicht, außer es ist ausdrücklich erlaubt.

## Sechs Arten von Raumsonderregeln

Jedes Kapitel hat seine ganz besonderen Eigenheiten und Sonderregeln. So entsteht eine noch spannendere und abwechslungsreichere Geschichte. Es gibt sechs Arten von Sonderregeln, die in einem Kapitel vorkommen können:

-  **Sondersuchaktion:** In manchen Räumen oder auf bestimmten Feldern können die Mäuse einen besonderen Gegenstand finden. Nach einer Sondersuchaktion mischt ihr den Suchstapel. Wenn eine bestimmte Sondersuchaktion einmal erfolgreich ausgeführt wurde, könnt ihr sie in diesem Kapitel nicht noch einmal ausführen.
-  **Sonderverstärkung:** Die Sonderverstärkung gilt immer anstelle der normalen Verstärkung auf der Begegnungskarte.
-  **Sonderaufbau:** Wenn ihr einen Raum erkundet, der Sonderaufbauregeln hat, befolgt ihr sie, anstatt eine Begegnungskarte zu ziehen.
-  **Sonderregel:** Manche Kapitel oder Räume haben allgemeine Sonderregeln.
-  **Erzählabschnitt:** Erzählabschnitte können vorkommen, wenn etwas Besonderes passiert, z. B. wenn die Mäuse einen bestimmten Raum erkunden. Ein Spieler sollte die Erzählabschnitte vorlesen. Für manche Erzählabschnitte erhalten die Mäuse sogar eine Belohnung.

 **Optionale Nebenhandlung:** Manchmal bekommt ihr die Gelegenheit, eine Aufgabe zu erledigen, die für das Gewinnen dieser Partie nicht zwingend notwendig ist. Diese Aufgaben zu erledigen kostet natürlich Zeit, bringt dann aber oft auch einen Vorteil.

## Kampagnenregeln

Wenn ihr Herz des Glürm als Kampagne spielt, gelten zusätzlich die folgenden Regeln.

### Uhrwerkmörser

Die Mäuse müssen sich gegen eine schreckliche neue Waffe behaupten: den Uhrwerkmörser. Der Uhrwerkmörser wird durch einen eigenen Marker auf dem Spielplan dargestellt. Die Sonderregeln eines Raumes geben an, wo er sich befindet.



### Angreifen mit dem Uhrwerkmörser:

Ein Gegner, der seinen Zug auf dem Feld des Uhrwerkmörser beginnt, bewegt sich nicht. Er greift mit dem Mörser an (Kakerlaken und große Gegner können nicht mit dem Mörser angreifen) und gilt für diesen Angriff als Fernkampfgegner. Mit dem Mörser kann nur einmal pro Runde angegriffen werden. Befinden sich weitere Gegner auf dem Feld des Mörsers, bewegen sie sich normal und greifen normal an. Steht mindestens 1 Maus auf dem Feld des Mörsers, können Gegner nicht mit dem Mörser angreifen. Ein Angriff mit dem Mörser ist ein Fernkampfangriff mit Angriffsstärke 3.



## Zielen mit dem Uhrwerkmörser:

Gegner zielen mit dem Uhrwerkmörser immer auf das Feld mit den meisten Mäusen. Jede Maus auf diesem Feld muss sich gegen den Angriff verteidigen. Gibt es mehrere Felder mit den meisten Mäusen, zielt der Gegner auf das Feld, auf der die Maus steht, die auf der Initiativeleiste am weitesten oben ist.

## Munition für den Uhrwerkmörser:

Wenn ihr einem Uhrwerkmörser begegnet, erklären die Kapitelsonderregeln, welche Munition verwendet wird.

- **Rauchbombe:** Eine Maus, die einen Treffer durch eine Rauchbombe erhält, wird betäubt. Legt einen Betäubt-Marker auf die Initiativekarte dieser Maus.
- **Netzbombe:** Eine Maus, die einen Treffer durch eine Netzbombe erhält, wird eingesponnen. Legt einen Eingesponnen-Marker auf die Initiativekarte dieser Maus.
- **Brandbombe:** Eine Maus, die einen Treffer durch eine Brandbombe erhält, brennt. Legt einen Brennend-Marker auf die Initiativekarte dieser Maus.

## Neuer negativer Effekt

### Brennend

In dieser Erweiterung gibt es einen neuen negativen Effekt: Brennend. Wenn eine Maus brennt, legt ihr einen entsprechenden Marker auf ihre Initiativekarte. Eine brennende Maus kann diesen negativen Effekt auf zwei Arten loswerden. Wenn sie ihre Bewegung auf einem Wasserfeld beendet, wirft ihr Spieler den Effektmarker einfach ab. Alternativ kann sie die Aktion Erholen ausführen. Dazu wirft ihr Spieler 1 Aktionswürfel pro Maus auf dem Feld dieser Maus. Wirft er mindestens 1 ✨, hat die Maus das Feuer gelöscht. Der Effektmarker wird abgeworfen. Wirft er keinen ✨, behält die Maus den Marker und erhält am Ende ihres Zuges 1 Treffer. **Wichtiger Hinweis:** Tilda kann ihre Kraft des Mitgefühls einsetzen, wenn eine Maus im selben Raum anfängt zu brennen.



## Eine neue Heldin

Diese Erweiterung bringt eine neue Maus ins Spiel: Neré. Ihr könnt mit Neré auch Kapitel aus anderen Geschichtenbüchern als Das Herz des Glürm spielen.

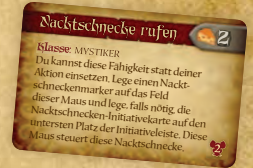


## Neue Such- und Fähigkeitskarten

Diese Erweiterung enthält einige neue Suchkarten. Ihr könnt sie unter die Suchkarten des Grundspiels mischen, bevor ihr ein Kapitel spielt oder eine Kampagne startet. Die Erweiterung enthält auch neue Fähigkeitskarten. Für sie gelten dieselben Regeln wie für die Fähigkeiten des Grundspiels.

**Hinweis:** Für die folgenden Karten gelten besondere Regeln:

**Nacktschnecken rufen:** Diese Fähigkeit kann erst nach Kapitel 2 dieses Geschichtenbuchs gewählt werden.



**Herzerwärmungstrank:** Mischt diese Suchkarte nicht in den Suchstapel. Die Mäuse können sie nur unter bestimmten Umständen finden, die im Geschichtenbuch beschrieben sind.



**Pfeil der Wahrheit:** Mischt diese Suchkarte nicht in den Suchstapel. Die Mäuse können sie nur unter bestimmten Umständen finden, die im Geschichtenbuch beschrieben sind.



**Krämeratte:** Die Mäuse können die Krämeratte im Verlauf der Geschichte treffen. Mischt diese Suchkarte erst in den Suchstapel, wenn die Mäuse den Krämeratte-Geschichtenerfolg haben (wird im entsprechenden Kapitel erklärt).





## Neue Gegner

Diese Erweiterung bringt neue Versionen der bekannten Gegner. Sie alle sind durch dunkle Magie verdorben worden und noch grässlicher als ihre bekannten Versionen. Wenn ihr ein Kapitel aus Herz des Glürm spielt, sollte euer Begegnungstapel nur aus Begegnungskarten dieser Erweiterung bestehen (es sei denn, ein Kapitel besagt etwas anderes). Wenn ihr selbst ausgedachte Abenteuer spielt, könnt ihr die Begegnungskarten natürlich nach Belieben mischen.

## Glühfüßer

In dieser Erweiterung kommt ein großer Gegner namens Glühfüßer vor.

Dieser gefährliche Hundertfüßer ist durch schwarze Magie verdorben worden. Der Glühfüßer hat wie ein Hauptgegner 2 Initiativekarten, gilt aber nicht als Hauptgegner. (Verwendet für den Glühfüßer die Krabbelkriechfigur aus dem Grundspiel.)



### Splitterexplosion:

Auf manchen Begegnungskarten steht das Stichwort „Splitterexplosion“. Solange diese Begegnungskarte im Spiel ist, explodiert jede niedergestreckte Willenlose Ratte, die nach ihrem Wiederbelebungswurf nicht aufsteht, in Millionen scharfer Kristallsplitter. Bevor

ihr sie vom Spielplan nehmt, werft ihr 2 Aktionswürfel als Nahkampfangriff. Jede Maus auf dem Feld oder einem Nachbarfeld der explodierenden Willenlosen Ratte muss sich gegen diesen Angriff normal verteidigen. Dann nehmt ihr die Ratte vom Spielplan.

## Verkleidung in Herz des Glürm

Von den Gegnern aus Herz des Glürm lassen sich nur die Willenlosen Ratten durch Verkleidung täuschen. Schattenratten haben einen geschärften Geruchssinn und riechen die Mäuse, selbst wenn diese verkleidet sind.



## Haustiere

Haustiere ignorieren bei der Bewegung rote und gelbe Linien, Wasserfelder und Mausefallen. Ihr entscheidet, ob und wohin sich ein Haustier bewegt. Nach der Bewegung kann ein Haustier einen Gegner nach den üblichen Regeln angreifen. Haustiere gelten nicht als Mäuse und werden nur von den Gegnern angegriffen, wenn diese keine Maus angreifen können. Haustiere werden normalerweise durch Marker auf dem Spielplan dargestellt. Solche Haustiere nehmen keinen Platz auf Feldern ein. Gegner müssen nicht anhalten, wenn sie ein Feld mit einem Haustier betreten. Einige Haustiere werden z. B. durch Fähigkeiten herbeigerufen. Nehmt diese gerufenen Haustiere vom Spielplan, wenn die Mäuse einen neuen Raum erkunden.

Die Nacktschnecken, die in diesem Geschichtenbuch vorkommen, sind Haustiere, die durch Marker dargestellt werden.

## Mausekopfsymbol

Karten dieser Erweiterung tragen ein Mausekopfsymbol mit einer Zahl. Dadurch kann man sie von den Karten des Grundspiels und denen anderer Erweiterungen unterscheiden. Die Zahl gibt an, zu welchem Geschichtenbuch die Karten ursprünglich gehören.







Prolog:

# Ein Schurke wird geboren

Bestimmt einen Spieler, der den folgenden Text vorliest:

**D**ax und Gildi Balgor waren dabei, ihre gemütliche Höhle im Inneren des Baums aufzuräumen. Ihr Sohn Tip saß auf dem Boden und spielte mit seinen Zinnfiguren. Er hatte alle möglichen Maussoldaten: Bogenschützen und Schwertkämpfer und sogar ein paar Mauseritter, die auf Hamstern saßen. Sie lieferten sich einen erbitterten Kampf mit seinen Zinnratten, die einen – für das Spiel ansonsten unwichtigen – Adligen entführt hatten. Da kam Tips Mutter mit einem Stapel gefalteter Decken auf dem Arm ins Wohnzimmer. Vorsichtig balancierte sie um die Schlacht auf ihrem Fußboden herum, um nicht auf eine der spitzen Figuren zu treten. Sie breitete gerade eine der Decken über dem Sofa aus, als Tip leise anfang, eine Melodie zu summen. Versunken in sein Spiel, begann er schließlich zu singen:

„Schönes Glühwürmchen, funkel, funkel!  
Lass dein Licht leuchten in finsterner Nacht,  
Dass selbst im Schmerz die Liebe erwacht.

Trotze der Trauer und ihrer Macht,  
Pass auf, liebes Glühwürmchen, denn sonst macht  
Der Kummer dein Licht noch dunkel, dunkel.“

Rasch machte Gildi eine kleine schützende Geste und fragte: „Mein Kleiner?“

Tip blickte zu ihr auf und fragte zurück: „Ja, Mama?“

Gildi ließ sich in dem alten Schaukelstuhl neben dem Kamin nieder und faltete die Hände in ihrem Schoß. „Woher kennst du dieses Lied?“, fragte sie.

„Hat der alte Fetty mir beigebracht.“, sagte Tip. „Es gefällt mir. Es ist schön und traurig zugleich.“

„So, so“, sagte seine Mutter. „Jetzt ist aber gut für heute. Und wenn ich das nächste Mal Meister Fettowid sehe, werde ich ihn bitten, dir keine solchen Lieder mehr beizubringen.“



„Solche Lieder?“, fragte Tip. „Aber Mama, es ist doch ein schönes Lied.“

Gildi rieb sich nervös die Hände und sagte: „Ich bin keine abergläubische Maus, aber dieses Lied bringt Unglück. Es stammt aus einer schlimmen Geschichte über schlimme Dinge und Schlimmes wird passieren, wenn man es singt.“

Da lächelte Tip. Seine Mutter war so abergläubisch wie eine Maus nur sein konnte und wenn sie sagte, dass ein Geschichte besser nicht erzählt werden sollte, wusste er, dass er die Geschichte bald in allen Einzelheiten zu hören bekommen würde. „Vielleicht solltest du mir die Geschichte erzählen, Mutter“, sagte er unschuldig. „Damit ich besser verstehe, warum ich das Lied nicht singen soll.“

Gildi warf einen kurzen Blick aus dem Fenster. Draußen wich der rote Schein der Abendsonne bereits der hereinbrechenden Nacht und in ihrer kleinen Baumhöhle knisterte das Kaminfeuer unheimlich.

„Gut, aber nur dieses eine Mal“, flüsterte sie. Sie wandte sich zu Tip und begann: „Es war einmal ein Glühwürmchen. Sein Name war Glürm ...“



Einst war Glürm ein glückliches Glühwürmchen. Er wohnte in einem Einmachglas, das in einem Regal in der Kammer des größten Mystikers des ganzen Landes stand. Jeden Tag ließ der Mystiker eine Fliege oder ein paar Mücken in das Glas fallen und Glürm sagte stets: „Danke, Maginos, für das leckere Essen.“ Glürm verbrachte seine Tage damit, Maginos bei seinem Treiben im Laboratorium zu beobachten. Bisweilen half er dem alten Mystiker sogar, zum Beispiel als Maginos die Minen des Königreichs sicherer zu machen versuchte, indem er magische Lampen schuf, die nie ausgingen.

Eines Tages brachte Maginos eine Glühwürmchendame mit ins Laboratorium und stellte ihr Glas auf dasselbe Regalbrett, auf dem auch Glürms Glas stand. Glürm freute sich riesig über die Gesellschaft und ließ sein Licht leuchten, um ihre Aufmerksamkeit zu erhaschen. Sie sah zu ihm herüber und lächelte sanft, machte jedoch keine weiteren Anstalten, mit ihm zu kommunizieren. Die Tage vergingen und langsam verliebte sich Glürm in die Glühwürmchendame. Er kannte weder ihren Namen noch den Klang ihrer Stimme. Ihre Anmut, ihren träumerischen Blick und ihr melancholisches Lächeln jedoch kannte er bald ebenso gut wie sich selbst. Jeden Tag ließ er sein Licht zärtlich und liebevoll pulsieren, auf dass sie seine Gefühle für sie erkennen möge. Doch entweder verstand sie seine Signale falsch oder erwiderte seine Gefühle nicht. Jedenfalls leuchtete sie nie zurück.

Eines Tages jedoch wurden die beiden Glühwürmchen Zeugen eines schrecklichen Unheils. Maginos und einige seiner Freunde wurden von Fremden ergriffen und verschleppt. Tage vergingen und Glürm bekam Hunger. Er wurde zu schwach, um zu seiner Angebeteten hinüber zu leuchten, und schmerzlich musste er mit ansehen, wie ihr Interesse an ihm angesichts von Hunger und Durst noch weiter schwand. Als Maginos zurückkehrte, musste Glürm mit Schrecken feststellen, dass der Mystiker kein Mensch mehr war. Dennoch bestand kein Zweifel daran, wer die tapfere Maus war, die dort unten auf dem Steinboden gegen Ratten und Insekten kämpfte. Geschwächt wie er war, konnte Glürm seinem Freund kein Signal senden und Maginos schien sich nicht an den kleinen Glühwurm zu erinnern. Bald war er mit seinen Mausgefährten wieder verschwunden.

Ungezählte Stunden vergingen und Glürm verlor immer wieder das Bewusstsein. Nur schwach nahm er die Geräusche einer erneuten Schlacht wahr. Eines Nachts erwachte er von dem Klang einer ihm unbekanntem Uhr, die zwölf schlug. In der Dunkelheit sah er einen schwachen Schimmer, der leicht pulsierte. Er richtete sich auf und sah die Glühwürmchendame besorgt zu ihm herüberblicken. Glürm lächelte ihr zu und sie erwiderte sein Lächeln. Sein Herz ging auf vor Freude und der Schwermut der letzten Tage war vergessen. Mit Gesten bedeutete er ihr: „Wir müssen hier raus.“ Sie nickte und kletterte zum Deckel ihres

Glases hoch. Verzweifelt versuchte sie, ihn zu öffnen, doch es hatte keinen Zweck. Glürm warf sich gegen sein Glas und schaukelte es so vor und zurück, bis es schließlich genug Schwung hatte und vom Regal stürzte. Das Glas zerschellte auf dem Tisch des Mystikers und Glürms Fall endete abrupt. Einen Moment lang lag er benommen da, doch dann sah er zu seinem Entsetzen, wie auch das Glas seiner Angebeteten aus dem Regal kippte. Er schrie auf, denn das Glas fiel am Tisch vorbei bis weit, weit hinunter, wo es auf dem Fußboden landete und zersprang. Glürm krabbelte zur Tischkante und sah zu seiner Herzensdame hinunter. Für einen Augenblick fürchtete er, sie sei tot, doch dann bewegte sie langsam ihre langen Beine und er stieß einen Seufzer der Erleichterung aus.

Da erzitterte die Burg in einer gewaltigen Explosion. Ein grässliches Heulen erklang aus den Tiefen des Gemäuers und die Burg erbebte. Flammenzungen drangen durch die offene Tür in die Kammer und setzten auf ihrem Weg alles in Brand. Jedes Stück Holz, jedes Blatt Papier und jeder Fetzen Stoff fing im Nu Feuer und verwandelte die Kammer in ein Inferno.

Glürm erwachte in den unheimlichen Kristalltunneln tief unter der Burg. Verwirrt und mit schmerzenden Gliedmaßen blickte er sich in seiner neuen Umgebung um. Doch dann erinnerte er sich daran, dass das Feuer ebenso schnell verschloschen war, wie es begonnen hatte. Er erinnerte sich daran, wie er die kühle Sicherheit eines Lochs in der Wand gefunden und ein Tunnelsystem entdeckt hatte. Und dann erinnerte er sich, dass er sie gesehen hatte ...

Tief unten in den Kristalltunneln begann Glürm schrecklich zu weinen. Er rief den Namen seiner Angebeteten und verfluchte das grausame Schicksal. In der Nähe von magischen Kristallen sollte man seine Worte mit Bedacht wählen, doch Glürm war zu überwältigt von seiner Trauer, um sich darum zu scheren. Umgeben vom unheimlichen Glühen der blauen Kristalle ließ er seinem Kummer freien Lauf. Glürms eigenes, helles Leuchten nahm langsam eine grünliche Färbung an, dann erstarb es immer mehr und verkam schließlich zu einem ungesunden Flackern: Es war zugleich Licht und Dunkelheit.

Glürms Unlicht breitete sich in der verlassenen Burg aus und erweckte all die in den Schatten lauenden Schrecken. Durch die verwüsteten Zimmer und Flure des düsteren Gemäuers hallte das Klickern und Klackern von Kakerlaken- und Spinnenbeinen und das leise Flap-Tap von Rattentatzen auf geschwärztem Stein.







Erstes Kapitel:

# Melodie des Grauens

Bestimmt einen Spieler, der den folgenden Text vorliest:

**D**er Angriff ließ nicht lange auf sich warten. Neré gefiel es gar nicht, in der Stadt zu sein, so weit weg von ihrer geliebten Wildnis. Doch das Lied des Baumes in ihrer Vision hatte sie nicht ignorieren können. In der schrecklichen Vision war eine Dunkelheit über das Land gekrochen, die alles Leben verschlang, doch inmitten dieser Dunkelheit war ihr der alte Geist des Baumes erschienen. Sein Baumlied, ächzend und knarrend wie der Baum selbst, zeigte ihr die Stadt, die in seinem Inneren lag. Rings um die Stadt lag die kriechende Dunkelheit und nichts in ihr lebte. So hatte sich Neré nach Borkenheim aufgemacht, einer Stadt, deren Gerüche so anders waren als die vertraute Wildnis ihrer Heimat. Die Stadtmäuse beugten sie argwöhnisch, doch Neré blieb für sich und wartete ab.

Der Angriff erfolgte bei Sonnenuntergang des dritten Tages nach ihrer Ankunft. Zunächst klang es wie Hagel – ein anhaltendes Klacker-Klonk auf der Rinde des alten Baumes. Doch als die Wachen mit Entsetzen im Gesicht hereinstürmten, machte sich Panik unter den sonst so friedlichen Stadtbewohnern breit. Überall wuselten Mäuse, die meisten eilten zu ihren Wohnungen. Doch die Bombardierung hörte bald wieder auf. Mit einem Mal verstummte die Stadt, als alle Mäuse vorsichtig aus ihren Verstecken lugten, schnupperten und angestrengt in alle Richtungen horchten.

Niemand konnte sagen, wann die Musik zu spielen anfing. Sie schwebte heran wie ein zarter Duft, vollmundig wie ein gutes Mahl und zugleich bittersüß wie fauliger Kompost. Nach und nach bemerkten die Mäuse die Melodie, die immer lauter wurde. Sie war wunderschön, ihre Tonfolge ein wahres Fest, doch zugleich dunkel und schmerz erfüllt. Jede Maus, die sie hörte, überkam ein Gefühl schmerzlichen Verlusts. Die Borkenheimer kamen aus ihren Verstecken und sahen sich verdutzt um. Einige tapsten langsam auf den großen



Torbogen zu, der aus dem Baum heraus führte. Neré sah einer Maus, die an ihr vorbei torkelte, ins Gesicht und bemerkte den leeren, abwesenden Blick in ihren Augen. Hinter ihnen lag ein ungesundes Leuchten.

„Unlicht!“, hauchte Neré und machte eine schützende Geste. Um sie herum brach Chaos aus, denn die verzauberten Mäuse fingen an, gefährliche Dinge zu tun. Sie sah, wie eine Maus einen brennenden Zweig an die Innenwand des Baumes hielt und lächelnd zusah, wie das Holz verkohlte, bis einige aufgebrauchte Bürgen sie zu Boden warfen und den Zweig austraten. Neré durfte keine Zeit verlieren. Sie hastete durch das Tor, vorbei an weiteren verzauberten Mäusen, bis sie schließlich die kühle Abendluft in ihrem Fell spürte. Der Baumstamm qualmte aus unzähligen Kratern in der Borke, als hätten Brandbomben eingeschlagen. Und auf der anderen Seite des Burghofs krochen seltsame, schlurfende Gestalten aus den Schatten. Neré zückte ihren Ingwerzauberstab und machte sich kampfbereit. Da preschte eine große Maus aus dem Baum, die einen Schmiedehammer schwang, und rempelte sie zu Boden.

„Sie sind gekommen! Heilandsack, eine ausgewachsene Invasion!“, knurrte die stämmige Maus. Dann sah sie herunter zu Neré. „Ups, entschuldigt, werde Dame. Habe



Euch nicht gesehen.“ Eine Handvoll weiterer Mäuse kam mit grimmig entschlossenen Mienen aus dem Baum.

„Macht euch kampfbereit!“, rief eine jüngere Maus. „Wir stellen uns ihnen im Burghof und versuchen, sie aufzuhalten. Maginos, schieß uns mit deinem Stab den Weg frei. Wenn wir eine Lücke haben, stürmen alle, die können, auf den Mörser zu. Das Teufelsding zu zerstören hat jetzt oberste Priorität.“ Neré erkannte die junge Maus. Es war Prinz Collin – mit Abstand die berühmteste Maus von Borkenheim. Sie konnte auch die Waffe sehen, die der Prinz Mörser genannte hatte. Sie stand auf der anderen Seite des Burghofs, umringt von Feinden, die sich schon daran machten, erneut auf den Baum zu zielen.

## Kapitelziel

Beendet die Belagerung von Borkenheim und findet die mysteriöse Gestalt in der Kutte, die den Angriff anzuführen scheint.

### Sieg

Die Mäuse gewinnen, wenn sie Glürm und seine Schergen in der Küche besiegen.

### Niederlage

Wenn die Sanduhr das Kapitelende erreicht, bevor die Mäuse Glürm besiegen, oder wenn alle Mäuse gleichzeitig gefangen sind, verlieren sie die Partie.

## Kapitel Aufbau

### Kapitelende

Legt den Kapitelendmarker auf Seite 6 der Kapittleiste.

### Gruppe zusammenstellen

Wählt 4 Mäuse für dieses Kapitel. Eine davon muss Neré sein. Neré kann die Fähigkeit Nacktschnecken rufen noch nicht wählen, da sie diese erst noch entdecken muss.

### Begegnungsstapel zusammenstellen

Mischt alle schwierigen Begegnungskarten und legt sie als verdeckten Begegnungsstapel auf die Schicksalstafel. Mischt dann 2 zufällige Standard-Begegnungskarten und legt sie verdeckt oben auf den Begegnungsstapel.

### Räume auslegen

Legt die 4 Räume wie gezeigt aus: Burghof, Speisesaal-tunnel, Küchentunnel und Kanalisation. Stellt eure 4 Mäuse auf das Startfeld (weißer Mausekopf in der Abbildung). Stellt 2 Willenlose Ratten und 3 Ätzende Kakerlaken wie üblich auf den Burghof (Details zum Aufstellen der Gegner findet ihr im Regelheft des Grundspiels auf Seite 14.)



Der weiße Mausekopf markiert das Startfeld.

Legt den Uhrwerkmörsermarker wie eingezeichnet auf das Feld vor dem Loch in der Mauer. Stellt Glürm auf den Mörser. Wählt 1 von Glürms Initiativekarten für diese Begegnung. Nachdem ihr die Reihenfolge der Initiative bestimmt habt, werft ihr einen Aktionswürfel. Bewegt Glürms Initiativekarte um die gewürfelte Zahl auf der Leiste nach unten. Schließt die Lücke auf der Leiste, indem ihr die Initiativekarten aufrückt.

## Kapitelsonderregeln

### Mysteriöse Gestalt in der Kutte

Die mysteriöse Gestalt in der Kutte in diesem Kapitel ist Glürm. Glürm wird durch eine eigene Plastikminiatur auf dem Spielplan dargestellt. Die Mäuse versuchen, Glürm zu fangen. Glürm wird bei jeder Begegnung versuchen, zu fliehen. Regeln dazu stehen im Abschnitt des jeweiligen Raums dieses Kapitels.



### Burghof



Ganzer Raum:

3



**1** **Sonderregel:** Der Mörser schießt mit Brandbomben.

**2** **Sonderregel: Glürm:** Glürm bewegt sich in dieser Begegnung nicht vom Mörser weg. In seinem Zug greift er mit der Mörser an. Nehmt Glürm am Ende der ersten Runde (oder wenn Glürm besiegt wird) vom Spielplan und entfernt seine Initiativekarte von der Leiste. Dann liest ein Spieler den folgenden Text vor:

„Lasst ihn nicht entkommen!“, rief Collin und wick einem grünen Säurestrahl aus, den eine Kakerlake gerade zischend auf ihn losgelassen hatte.

„Was sind das für entsetzliche Viecher?“, fragte Tilda und zog einer widerlichen Ratte ihren Streitkolben über den Schädel. Die Ratte ging zu Boden, zuckte jedoch nur kurz und begann sich wieder zu erheben.

Néré sprang mit einem gewaltigen Satz über sie. „Den krieg’ ich!“, rief sie und sauste auf das gähnende Loch in der Burgmauer zu.

Die anderen Mäuse folgten ihr, bis auf Rex, der es anscheinend genoss, diese wahnsinnigen Abarten seiner verhassten Feinde seinen Hammer fürchten zu lehren.

**3** **Sonderverstärkung:** 1 Willenlose Ratte, 1 Ätzende Kakerlake.

## Tunneleingang



**1** **Erzählabschnitt:** Wenn eine Maus den Tunneleingang erkundet, liest ein Spieler den folgenden Text vor:

„Ich sehe ihn!“, rief Néré und deutete in die Dunkelheit. Die anderen sahen gerade noch eine dunkel gewandete Gestalt um die Tunnelecke verschwinden. Sie rannten ihr nach, stolperten

im Dunkeln jedoch übereinander. Als sie an einer Tunnelöffnung vorbei kamen, hörten sie einen krächzenden Hilferuf.

„Klingt als wäre da ein armer Tropf einem Fiesling in die Hände gelaufen“, sagte Finger. „Lasst uns lieber verschwinden.“

„Du Feigling!“, knurrte Rex. „Wir können uns nicht einfach aus dem Staub machen.“ Er blickte die anderen an, die etwas unentschlossen dreinblickten. „Äh, oder?“, fragte er.

**2** **Optionale Nebenhandlung: Dem Schrei nachgehen:** Wenn alle Gegner im Tunneleingang besiegt sind, können die Mäuse dem Schrei nachgehen, indem sie am südlichen Übergang erkunden. Sie können dieser möglichen Gefahr aber vorerst auch aus dem Weg gehen und stattdessen Glürm durch den östlichen Übergang folgen.

**3** **Sondersuchaktion:** Befreundete Grillen. (Hinweis: Diese Karte schützt die Mäuse vor Unglück.)

**4** **Sonderverstärkung:** Glühfüßer.

**5** **Sonderregel:** Die Mäuse sehen Glürm in diese Richtung verschwinden.



## Kanalisation



**1** **Erzählabschnitt:** Wenn eine Maus die Kanalisation erkundet, liest ein Spieler den folgenden Text vor:

Die Mäuse traten aus dem Tunnel und fanden sich auf der schmalen Kante entlang eines Abflusskanals. Auf der anderen Seite des Kanals sahen sie in dem schummrigen Licht, das durch ein



Gitter in der Decke herab fiel, wie sich eine Gestalt unter dem Gewicht dreier Nacktschnecken wand.

Lily zog einen Stachelschweinpfeil aus ihrem Köcher und legte ihn auf die Sehne ihres Bogens, doch Neré schüttelte den Kopf und sagte: „Spar’ dir deine Pfeile für den echten Kampf, Kriegerseele.“ Sie grinste Lily an und sprang kopfüber ins Wasser.

„Grandios!“, stöhnte Finger. „Eines Tages werden wir mal Helden spielen, ohne in die Jauche zu springen.“

**2** **Sonderaufbau:** Legt den Krämerratte-Geschichtenerfolgsmarker auf dieses Feld. Legt 3 Nacktschnecken-Marker auf die Krämerratte.

**3** **Sonderaufbau:** Zieht für diesen Raum keine Begegnungskarte. Wichtig: Es gilt die übliche Regel, dass nach dem letzten Zug jeder Runde, in der keine Gegnerkarte auf der Initiativeleiste liegt, ein Käsestück auf das Käserad der Gegner gelegt wird. Es kann also trotzdem zu einer Verstärkung kommen, wenn die Mäuse sich hier zu lange aufhalten.

**4** **Sonderregel: Nacktschnecken entfernen:** Eine Maus auf dem Feld der Krämerratte kann als Aktion ihres Zuges 1 Nacktschnecke von der Krämerratte entfernen. Wenn alle Nacktschnecken entfernt wurden, haben die Mäuse die Krämerratte befreit. Ihr erhaltet den Krämerratte-Marker als Geschichtenerfolg. Schiebt den Kapitellendmarker 1 Seite weiter.

**5** **Erzählabschnitt:** Wenn die Mäuse alle Nacktschnecken entfernt haben und kein Gegner im Raum ist, liest ein Spieler den folgenden Text vor:

„Helft ihm auf“, seufzte Maginos. Mit vereinten Kräften schafften es die Mäuse gerade so, dem Krämer auf die Füße zu helfen. Denn er hatte einen riesigen, vollgestopften Sack auf dem Rücken, der ihn oft das Gleichgewicht verlieren ließ.

„Was hast du denn da?“, fragte Neré fordernd.

„Wie meinen?“, fragte die Ratte verwirrt. Neré blickte ihn finster an und schnitt ihm einen Beutel vom Gürtel, in dem sich etwas wand. Mit einem feuchten Plumps fiel der Beutel auf den Boden und aus der Öffnung lugte eine grinsende Schnecke hervor. Neré knurrte den Krämer an. „Ach, das hier? Das ist ’ne Schnecke, wohl?“, sagte die Ratte.

„Handel mit Lebewesen gefällt mir gar nicht“, fauchte Neré.

„Ihnen vielleicht nicht, gnäd’ge Frau, aber die Sumpfschamanen kauf’n sie überaus gerne. Doch

das tut nichts zu keiner Sache, wie? Euch Mäusen herzlichster Dank. Ich steh’ für immer und überall in eurer Schuldigkeit.“

Finger gab dem riesigen Rucksack einen Stups. „Wie wär’ s mit Ladenöffnung, hm?“, fragte er. Das ließ das Gesicht des Krämers aufleuchten.

„Jawohlja! Gemstens!“, gab er zurück. „Wie ließ’ es sich besser feiern als mit einem gepflegten Handel?“ Die Krämerratte ließ den Sack mit einem mächtigen Rumms zu Boden fallen und begann sofort, Taschen, Beutel und Kisten zu öffnen, aus denen sie die sonderlichsten Dinge zutage förderte. Neré sank seufzend auf ein Knie und streichelte die kleine Schnecke, die sich sofort wohligh lächelnd an ihre Pfote schmiegte.

Die Gefährten haben sich mit der Krämerratte angefreundet. Nehmt euch die Krämerratte-Suchkarte (die nicht im Suchstapel sein sollte, siehe Kampagnenregeln), führt sie einmal aus und mischt sie dann in den Suchstapel.



**6** **Sonderregel: Drehfeld:** Das Drehfeld in diesem Raum kann nicht benutzt werden.

**7** **Sonderverstärkung:** Laueranja. (Verwendet für Laueranja die Spinnenfigur aus dem Grundspiel.)

## Speisesaaltunnel



Ganzer Raum:

**1**

**2**

**1** **Erzählabschnitt:** Wenn eine Maus die Speisesaaltunnel erkundet, liest ein Spieler einen der folgenden Texte vor.



Wenn die Mäuse dem Schrei in der Kanalisation nachgegangen sind, liest er diesen Text:

„Wir haben die Qual der Wahl“, sagte Tilda.

„In der Tat“, erwiderte Collin. „Wir können hier hochklettern und über den Speisesaal in die Küche gelangen oder diesem Tunnel bis direkt unter die Küche folgen.“

„Die Krämerratte sagte, sie hätte die schreckliche Musik aus der Küche dringen gehört“, sagte Lily. „Glürm muss in diese Richtung geflohen sein.“

„Stimmt, der Krämer hat aber auch gesagt, in den Tunneln gäbe es kaum Wachen“, erinnerte Maginos sie. „Und wir könnten eine Verschnaufpause gut gebrauchen.“

„Ich bin für den Speisesaal“, warf Finger ein. „Meine Nase sagt mir, dass da Leckerbissen auf uns warten.“

Rex schnupperte umher und schüttelte den Kopf. „Meine Nase sagt mir nur, dass du stinkst, Finger.“

Wenn die Mäuse NICHT dem Schrei in der Kanalisation nachgegangen sind, liest er diesen Text:

„Es ist zwecklos, diesen Finsterling in der Dunkelheit aufspüren zu wollen“, ereiferte sich Collin.

„Wohl wahr“, stimmte Maginos zu. „Mir scheint, wir müssen uns entscheiden.“ Er deutete einen der Tunnel entlang. „Wir können weiter durch diese dunklen Gänge stolpern ...“, dann zeigte er auf eine Leiter nach oben, „oder wir klettern an die Oberfläche in der Hoffnung, da mehr erkennen zu können.“

**2** Sondersuchaktion: Gabel. (Hinweis: Mit der Gabel können die Mäuse ein Katapult bauen.)



## Speisesaal



Ganzer Raum:

- 1
- 3
- 4
- 6

**1** **Erzählabschnitt:** Wenn eine Maus den Speisesaal erkundet, liest ein Spieler den folgenden Text vor:

Die Mäuse kletterten die alte, knarrende Leiter hoch. Das obere Ende war vom Feuer, das in der Burg gewütet hatte, ganz schwarz geworden, und Rex wurde mulmig, als die Sprossen sich unter seinem Gewicht bogen. „Die Leiter macht nicht mehr lange mit“, stieß er nervös hervor.

„Mag schon sein, aber noch gibt sie den Geist nicht auf“, gab Tilda zurück, die hinter ihm hochkletterte und hoffte, dass sie Recht behielt. Collin war der erste, der seinen Kopf an die Oberfläche schob. Der Teppich, der über dem Loch gelegen hatte, war fast gänzlich verkohlt, ebenso wie der gesamte Raum.

„Der Speisesaal!“, flüsterte Collin. Nicht weit entfernt schimmerte schwaches Licht, vielleicht von einer Kerze. Leise Stimmen waren zu vernehmen. Die Mäuse kauerten sich in die Schatten, bis Lily auf die Gestalten zeigte. Glürm war anscheinend dabei, Ratten für einen Hinterhalt zu positionieren. Er wisperte Anweisungen und die entstellten Ratten erwiderten „Jaaa, Glüüüm“ wie aus einer rauen Kehle. Dann schlurften sie auf ihre Posten.

„Halt!“, rief Collin und sprang aus dem Versteck. Neré tat es dem Prinzen nach und nahm eine Kampfhaltung ein. Die anderen folgten, doch Maginos schüttelte nur den Kopf. „Sehr unauffällig“, murmelte er.

**2** **Sonderaufbau:** Legt den Mörsermarker auf den gelb umrandeten Stuhl und stellt 1 Willenlose Ratte darauf. Stellt Glürm auf den Tisch und 2 weitere Willenlose Ratten wie üblich auf.

**3** **Sonderregel:** Der Mörser schießt mit Netzbomben.

**4** **Sonderregel: Glürm flieht:** Wenn Glürm das erste Mal teleportiert, stellt ihr ihn nicht auf ein Gegnerstartfeld, sondern auf ein Nachbarfeld des Übergangs zur Küche (bzw. zu den Küchentunneln). Nehmt Glürm am Ende dieser Runde vom Spielplan und entfernt seine Initiativekarten von der Leiste. Glürm ist geflohen. Hinweis: Wenn Glürm genügend Treffer erhalten hat, dass er besiegt wäre, nehmt ihr ihn wie üblich vom Spielplan. Er ist aber nicht besiegt. Er verschwindet einfach.

**5** **Sondersuchaktion:** Enthüllte Pläne. (Hinweis: Durch die Enthüllten Pläne gewinnen die Mäuse etwas Zeit.)





- 6** **Sonderverstärkung: Plötzliche Splitterexplosion:** Wird sofort ausgeführt: Alle niedergestreckten Willenlosen Ratten explodieren in Millionen scharfer Splitter. Für jede niedergestreckte Willenlose Ratte werft ihr 2 Aktionswürfel als Nahkampfangriff. Jede Maus auf dem Feld oder einem Nachbarfeld einer explodierenden Willenlosen Ratte muss sich gegen diesen Angriff normal verteidigen. Dann nehmt ihr alle niedergestreckten Willenlosen Ratten vom Spielplan und bewegt die Sanduhr wie üblich auf der Schicksalstafel 1 Seite weiter.

## Küchentunnel



- 1** **Sondersuchaktion: Lagerplatz.** (Hinweis: Durch das Ausruhen am Lagerplatz können die Mäuse sich heilen.)



- 1** **Erzählabschnitt:** Wenn eine Maus die Küche erkundet, liest ein Spieler den folgenden Text vor:

Die Mäuse kletterten in die kühle Dunkelheit der Küche. Verlassen wirkte sie noch riesiger als zuvor. Zum Glück war sie vom Feuer weitgehend verschont geblieben. Sie drehten sich auf der Stelle und lauschten mit aufgestellten Ohren in die Finsternis. Plötzlich erschien Glürms schattenhafte Gestalt über ihnen auf der Arbeitsplatte, umgeben von einem unheilvollen Licht.

„Da ist er!“, rief Rex. Da erklang aus einer Ecke des Raums wieder quälend schön die verhasste Musik. Und aus den Schatten krochen humpelnd mehrere entstellte Ratten.

„Was hat er ihnen angetan?“, rief Lily aus. „... zusammengenäht“, flüsterte Finger mit Entsetzen.

„So denn“, sprach eine krächzende Stimme von über ihnen. „Du hast dir ja Zeit gelassen, Maginos. Und ich fürchtete schon, wir müssten deine Totenwache ohne dich beginnen.“ Die Gefährten starrten zu der Gestalt empor und fragten sich verwirrt, was ihre Worte bedeuten sollten.

Doch Maginos schüttelte nur betrübt den Kopf und sagte: „Du bist es tatsächlich. Ich hatte es schon befürchtet.“

Von oben erschallte gurgelndes Gelächter. „Du hast viel zu befürchten, mein lieber Mystiker, denn das Ausmaß deines Elends ist dir noch gar nicht bewusst. Aber keine Sorge. Ich werde es wie ein Bankett der Qualen vor dir ausbreiten und dich jeden Bissen davon voll auskosten lassen.“

„Ich weiß nicht, was du suchst, alter Freund“, antwortete Maginos. „Habe ich dir je ein Leid angetan? Weshalb schwingt herber Verlust in deiner Stimme ...?“ Maginos' Augen zuckten suchend hin und her. Dann fragte er: „Wo ist deine Freundin? Was ist mit ihr geschehen?“ Doch die einzige Antwort war ein langgezogenes Ausatmen, das wie das Klappern vieler Knochen klang, als ob eine tief verborgene Wut mit Mühe und Not in Schach gehalten würde.

„Oh, Glürm“, seufzte Maginos voller Mitleid. „Was ist aus dir geworden?“

„Ich bin geworden, wozu du mich gemacht hast“, kam die Antwort und die verhüllte Gestalt erhob einen ihrer vielen Arme: das Signal zum Angriff der Ratten. „Lehrt sie, was Qual bedeutet!“, krächzte er.

- 2** **Sonderaufbau:** Stellt Glürm auf die Arbeitsplatte. Stellt 3 Schattenratten wie üblich auf.



3

**Sonderregel:** Die Initiativekarte „Glürm teleportiert“ wird in dieser Begegnung nicht verwendet. Legt sie nicht auf die Initiativeleiste.

4

**Sonderregel: Glürms Trick:** Wenn Glürm besiegt wird, nehmt ihr seine Figur vom Spielplan und ersetzt sie durch eine Schattenratte. Legt, falls nötig, die entsprechende Initiativekarte auf die Leiste.

5

**Sonderverstärkung:** Laueranja.

6

**Erzählabschnitt:** Wenn die Mäuse alle Gegner in der Küche (auch Glürm) besiegt haben, liest ein Spieler den folgenden Text vor:

Collin erkannte ihre Chance und wies die anderen an, ihre Angriffe auf die Gestalt in der Kutte zu konzentrieren. Neré sprang zu ihm herüber und gemeinsam kämpften sie sich zu ihrem Widersacher durch. Maginos schleuderte mit seinem Stab eine Ratte aus dem Weg und Collin stieß einen schrillen Schlachtruf aus. Er ließ sein Schwert in einem Bogen niedersausen und schlug seinen Gegner zu Boden. Die Kapuze glitt von seinem Kopf, doch zum Vorschein kam nur eine weitere von Glürms entstellten Ratten.

„Er hat uns reingelegt!“, fauchte Tilda.

Hinter sich hörten sie einen Knall und ein Zischen. Da landete schon eine Rauchbombe mitten zwischen ihnen. Dichter, öliger Rauch quoll aus der geplatzten Hülle der Bombe und die Luft füllte sich mit giftigen Gasen. Der Rauch setzte sich in ihre Lungen und ließ die Mäuse keuchend nach Luft ringen.

Und dann schwanden ihnen die Sinne ...

## Die Geschichte geht weiter...

Bestimmt einen Spieler, der den folgenden Text vorliest:

Línera schritt hinaus auf den unteren Balkon ihrer Residenz. Sie spürte, dass Unheil in der Luft lag. Der Geruch von versengtem Holz lag schwer in der Luft und in der Ferne waren noch einzelne verwehte Rauchfahnen zu erkennen. Der Platz unter ihr war erfüllt von hunderten angsterfüllten Mausestimmen. Von irgendwo erklang eine Feuerglocke. Línera trat an die Brüstung und blickte hinunter auf die vielen Mausegesichter, die verzweifelt zu ihr hoch schauten. Ihre Hände umfassten die kunstvoll geschnitzte Balustrade und sie schenkte der Menge ein warmes Lächeln, in der Hoffnung, dass ihre eigene Furcht unbemerkt blieb. Auf dem Platz wurde es still. Die Mäuse spitzten gespannt die Ohren.

„Meine lieben Mitmäuse“, rief sie der Menge zu, froh sich als erfahrene Rednerin auf ihre Stimme verlassen zu können. „Ich habe euch zusammengerufen, um über die

Gefahr zu sprechen, die unserem geliebten Baum droht. Am heutigen Abend wurde Borkenheim angegriffen – von außen und von innen. Ich werde nicht sagen, die Lage sei nicht ernst – nicht, solange unser Baum noch brennt. Doch habe ich auch gute Nachrichten, denn inzwischen hat unsere tapfere Feuerwache die Oberhand im Kampf gegen die Flammen gewonnen. Wenn es nicht zu einer unvorhergesehenen Wendung kommt, so kann ich im vollen Vertrauen sagen, dass unsere Nester sicher sind. Vorerst.

Wir wurden heute von sonderbaren, willenslosen Kreaturen aus der Burg angegriffen. Sie brachten eine gefährliche Waffe zum Einsatz, die offenbar einzig zur Zerstörung Borkenheims gebaut wurde. Schlimmer jedoch ist die merkwürdige Krankheit, die viele unserer sonst so aufrechten Bürger befallen hat.“

„Mein Kind benimmt sich ganz komisch!“, rief eine besorgte Maus.

„Meinen Vater hat sie zur Brandstiftung getrieben!“, rief eine andere. „Das geht doch nicht mit rechten Musedingen zu.“ Immer mehr Mäuse brachten ähnliche Geschichten von Freunden und Verwandten vor, die sich seltsam verhielten, doch Línera hob ihre Pfoten und die aufgebrauchte Menge verstummte wieder.

„Es scheint, als sei die sonderbare Musik, die wir alle hören, für das unerklärliche Verhalten unserer Lieben verantwortlich“, rief sie. „Ich habe eine Expedition mit unseren tapfersten Mäusen in die Tiefen der Burg entsandt. Ihr Auftrag ist es, unseren Feind zu entlarven und ihm das Handwerk zu legen, auf dass Borkenheim wieder sicher werde.“

Das gefiel der Menge und vielfach waren Jubelrufe wie „Prinz Collin!“ oder „Die Helden von Borkenheim!“ zu hören.

„Doch leider“, rief Línera, und ihr Herz wurde schwer, „ist die Morgenröte nicht mehr weit und unsere Helden sind noch nicht zurückgekehrt. Ohne sie steht es schlecht um unsere Verteidigung, sollte eine neue Angriffswelle von der Burg kommen. Und diese unheilvolle Musik hört einfach nicht auf zu spielen und uns zu plagen. Aus diesem Grund habe ich entschieden, die Eicheln aus der Schlacht um den Burghof zu nutzen, um ... das Loch in der Burgmauer zu verbarrikadieren.“ Den Mäusen auf dem Platz stockte der Atem.

„Und unsere Helden?“, schrie jemand. „Wollen wir sie einmauern? Sie werden nie wieder herausfinden!“

„Verzagt nicht“, antwortete Línera.

„Eine bloße Nussbarrikade kann solch vortreffliche Helden nicht zurückhalten und wenn wir Borkenheim retten wollen, müssen wir einen Weg finden, diese verfluchte Melodie verstummen zu lassen.“ Ingeheim hoffte sie, dass sie Recht behalten würde.





Zweites Kapitel:

# Licht in der Dunkelheit

Bestimmt einen Spieler, der den folgenden Text vorliest:

**Z**enn quietschte vor Vergnügen, als sie ihre neue Freundin betrachtete. Im Moment war die neue Freundin zwar nicht sehr interessant, lag sie doch einfach nur auf dem Boden, umschlungen von faulendem Sumpfgas. Um ehrlich zu sein, war Zenn auch etwas scheu angesichts dieser Oberflächenbewohnerin, konnte aber auch nicht leugnen, dass das Sumpfgas köstlich aussah. Dieser leckere Fäulnisgeruch, der von ihm ausging ...

Neré erwachte aus der Dunkelheit und sah eine schleimige Nacktschnecke auf sich sitzen. Erschrocken sprang Neré auf. Die Schnecke platschte auf den Boden, blieb aber unbekümmert liegen und kaute genüsslich auf etwas herum. Neré rieb sich die steifen Hand- und Fußgelenke und bemerkte dabei die Abdrücke, die eindeutig zeigten, dass man sie gefesselt hatte. „Wie bin ich die Fesseln losgeworden?“, fragte sie sich.

„Ich mampfe Sumpfgas, das wohl, das wohl“, sagte eine leise Stimme. Neré sah sich verwirrt um, bis sie merkte, dass da keine Stimme war. Sie schüttelte den Kopf und betrachtete stattdessen die Nacktschnecke, die immer noch selig kauend auf dem Rücken lag. „Miefi, Miefi in meinem Bauch“, dachte das stieläugige Wesen in ihrem Kopf. Neré ließ ihren Geist wandern, versuchte die Gedanken der Schnecke zu erspüren.

„Hast du mich befreit?“, dachte sie in der stillen Tiefe ihres Geistes.

„Oh, hallo. Hihi“, erwiderte die Schnecke, wälzte sich herum und stand nun wieder aufrecht.

„Hallo, meine kleine Freundin. Anscheinend hast du meine Fesseln abgenagt. Ich stehe in deiner Schuld.“

Die Schnecke schluckte die letzten Reste ihrer Mahlzeit herunter. „Ich hab’ das Miefi im Bauch“, freute sie sich.



Neré betrachtete ihre Umgebung. „Ich muss meine Gefährten finden“, dachte sie.

„Gefährten sind hier. Meinst du, Gefährten haben auch Miefi?“

„Mag sein.“

„Dann haben sie bestimmt auch neue Schneckenfreunde. Wir lieeeben Sumpfgas. Ich heiße Zenn. Und du?“

Neré musste ihre neue Freundin einfach angrinsen. „Hallo, liebe Zenn. Mein Name ist Neré. Weißt du, ob Glürm meine Gefährten hat?“

„Oooh, ein Glürm!“, dachte Zenn und kroch aufgeregt hin und her. Dann sah sie Neré wieder an und streckte ihr die Stielaugen in freudiger Erwartung entgegen. „Ist das etwas Leckeres? Sollen wir ein bisschen Glürm fressen gehen?“

„Das wird hoffentlich nicht nötig sein“, sagte Neré, diesmal laut. „Komm mit, Zenn!“ Und gemeinsam machten sie sich auf in die Dunkelheit, während Zenn in Gedanken ein Liedchen über leckere Sachen in ihrem Bauch trällerte.



# Kapitelziel

Ihr wurdet getrennt und müsst euch gegenseitig finden.

## Sieg

Alle Mäuse müssen in denselben Raum gelangen. Sobald sie in einem Raum sind, liest ein Spieler den Abschnitt „Der Sieg ist nah“ am Ende dieses Kapitels vor. Dann müssen die Mäuse noch ein letztes Hindernis überwinden.

## Niederlage

Wenn die Sanduhr das Kapitelende erreicht, bevor die Mäuse sich vereint und alle Gegner auf dem Spielplan besiegt haben, oder wenn alle Mäuse gleichzeitig gefangen sind, verlieren sie die Partie.

# Kapitel Aufbau

## Kapitelende

Legt den Kapitelendmarker auf Seite 5 der Kapiteleiste.

## Gruppe zusammenstellen

Wählt 4 Mäuse für dieses Kapitel. Eine davon muss Neré sein. Neré kann die Fähigkeit Nacktschnecken rufen noch nicht lernen. Sie muss sie erst entdecken.

## Begegnungstapel zusammenstellen

In diesem Kapitel gibt es keinen Begegnungstapel.

## Räume auslegen

Legt die 4 Räume wie unten gezeigt aus: Kristalltunnel, Schmiede, Speisesaaltunnel und Tunnel des Königs.



Stellt je 1 Maus zusammen mit 1 Nacktschnecke auf die Startfelder. Verteilt 2 Willenlose Ratten und 4 Ätzende Kakerlaken beliebig auf Gegnerstartfeldern des gesamten Spielplans. Einzige Bedingung ist, dass in jedem Raum mindestens 1 Gegner steht.

# Kapitelsonderregeln

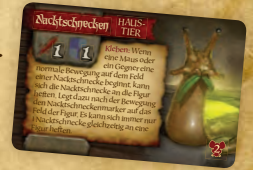
## Getrennte Gruppen

Zu Beginn des Kapitels sind die Mäuse getrennt. Solange die Mäuse getrennt sind, benutzen sie dieselbe Initiativeleiste, aber für Gruppenegegenstände, Verstärkungen und Fähigkeiten gelten sie als verschiedene Gruppen. D. h. Gruppenegegenstände können nur von der Gruppe genutzt werden, die sie gefunden hat, und Fähigkeiten können nur auf Mäuse in derselben Gruppe angewendet werden. Mäuse im selben Raum gelten als eine Gruppe.

## Nacktschneckenfreunde

Jede Maus startet dieses Kapitel mit einer eigenen Nacktschnecke.

Die Nacktschnecken haben eine gemeinsame Karte auf der Initiativeleiste. Wenn die Nacktschnecken am Zug sind, können die Nacktschnecken in beliebiger Reihenfolge einen Zug ausführen. Regeln dafür findet ihr auf Seite iii dieses Geschichtenbuchs.



## Nacktschnecken und Gefangennahme

Eine gefangene Nacktschnecke wird automatisch befreit, wenn alle Gegner im Raum „ihrer“ Maus besiegt sind.

Jede Nacktschnecke kann ihre Maus befreien, indem sie alle Gegner in einem Raum besiegt. Stellt dann die Maus auf das Feld der Nacktschnecke. Wenn in einem der Räume mit blauen Übergängen die Nacktschnecke und ihre Maus gefangen genommen werden, nehmt ihr alle Gegner und Marker in diesem Raum vom Spielplan und dreht dieses Spielplanteil auf die Seite mit orangenen Übergängen. Die anderen Mäuse können diese Maus (und ihre Nacktschnecke) erst befreien, wenn sie diesen Raum erkunden und auf einem bestimmten Feld erfolgreich suchen oder indem sie die Karte Befreiungsschlag spielen (Im letzteren Fall stellt ihr die befreite Maus auf das Feld der Maus, die die Karte gespielt hat.).

Werden eine Nacktschnecke und ihre Maus in einem anderen Raum gefangen genommen, nehmt ihr die Gegner nicht vom Spielplan. Die Maus kann nur nach den normalen Regeln befreit werden.



## Sonderverstärkungen

Wenn es in diesem Kapitel irgendwo zu einer Verstärkung kommt, schiebt ihr wie üblich die Sanduhr weiter und stellt dann Gegner auf, je nachdem, auf welcher Seite die Sanduhr liegt.

**Seite 2:** 4 Ätzende Kakerlaken.

**Seite 3:** 2 Willenlose Ratten,  
2 Ätzende Kakerlaken.

**Seite 4:** 3 Schattenratten.

**Seite 5+:** Laueranja.

Ihr könnt die Gegner einer Verstärkung auf Gegnerstartfelder beliebiger Räume verteilen, solange in den Räumen je mindestens eine Maus steht.

## Grossräume

Wenn eine Maus einen neuen Raum erkundet und dieser neue Raum über gleichfarbige Übergänge mit einem anderen bereits erkundeten Raum verbunden ist, gelten diese Räume als ein Grossraum. Es ist keine Erkunden-Aktion nötig, um sich innerhalb eines Grossraums von einem Raum zum anderen zu bewegen. Felder, die an Übergänge innerhalb eines Grossraums grenzen, gelten als benachbart. Fernkampfangriffe sind aber immer noch auf einen Raum beschränkt. (Die Siegbedingung dieses Kapitels ist noch nicht erfüllt, wenn sich alle Mäuse in verschiedenen Räumen eines Grossraums befinden.)

## Eingeschränktes Erkunden

Keine Maus kann an einem Übergang erkunden, wenn sie dadurch ein benachbartes Spielplanteil, auf dem eine Maus oder Nacktschnecke ist, umdrehen würde.

## Speisesaaltunnel



1

**Sonderregel: Schatten:** Gegner auf den fünf Feldern, die im Schatten liegen, werfen 1 zusätzlichen Verteidigungswürfel.

2

**Sondersuchaktion: Pilzstücke.**



## Schmiede



1

**Erzählabschnitt:** Wenn die Maus, die in diesem Raum erwacht, ihren ersten Zug beginnt, liest ein Spieler den folgenden Text vor:

Rex erwachte mit brummendem Schädel und verschwommener Sicht. „Waslos?“, murmelte er. Vorsichtig rieb er seine schmerzenden Handgelenke. Offensichtlich war er gefesselt gewesen, jetzt aber waren seine Hände frei, allerdings eigenartig schleimig. „Was zum Henker ist hier los?“, fragte er in die Dunkelheit hinein. Seine Sicht wurde klarer, und allmählich bemerkte er einen schwachen Schimmer, der von hinter ihm zu kommen schien. „Glürm!“, stieß er aus und wirbelte herum.

Doch vor ihm sah er nur eine plumpe Nacktschnecke, die geschäftig an einer Art grünem Schleim herum kaute. Mit ihren hellen Stielaugen starrte sie ihn aufmerksam an, während von ihrem Körper ein warmes Leuchten ausging. Rex lachte erleichtert. „Na, du. Danke für die nette Beleuchtung. Aber wo zum Kuckuck ...“ Es verschlug ihm den Atem, als er erkannte, wo er war. „Meine alte Werkstatt“, seufzte er sehnsüchtig. „Mann! Es bricht mir die Knochen, sie in diesem Zustand zu sehen. Alles nur wegen dieser vermaledaiten Hexel!“ Verärgert stampfte er mit einer Pfote auf und katapultierte dadurch ein kleines Metall-



stück durch die Schmiede. Es prallte an einem Eisenkessel ab und trafe eine Ratte am Kopf, die zusammengekauert in einer Ecke lag. Sofort zuckte die Ratte am ganzen Körper als hätte sie einen Stromstoß bekommen. Dann richtete sie sich schwerfällig auf. Als ihr Kopf zur Seite rollte und sie Rex anblickte, sog der alte Tüftler erschrocken Luft ein.

„Mein lieber Schwan, da hat dieser Glürm aber was angerichtet“, brummelte er.

**2** **Sonderregel: Schwaches Licht:** Gegner in diesem Raum können mit Fernkampfaffen nur dann angegriffen werden, wenn sie auf dem Feld oder einem Nachbarfeld des Angreifers stehen.

**3** **Sondersuchaktion:** Tüftlerfundgrube.



## Kristalltunnel



Ganzer Raum:

**2**

**1** **Sonderaufbau:** Legt eine Mausefalle auf dieses Feld.

**2** **Sondersuchaktion:** Lagerplatz.



## Tunnel des Königs



Ganzer Raum:

**1**

**1** **Sondersuchaktion:** Schnurrhaar-Elixier.



## Speisesaal



Ganzer Raum:

**1**

**1** **Sonderaufbau:** Stellt 1 Willenlose Ratte und 1 Ätzende Kakerlake wie üblich auf.

**2** **Sondersuchaktion:** Eine Maus, die auf dem Drehfeld erfolgreich sucht, kann eine Maus, die im Speisesaaltunnel gefangen genommen wurde, befreien. (Ihre Nacktschnecke wird erst befreit, wenn alle Gegner in diesem Raum besiegt sind.) Stellt die befreite Maus auf das Feld oder ein Nachbarfeld der suchenden Maus.



## Gemach des Königs



Ganzer Raum:

- 1
- 2

- 1 **Erzählabschnitt:** Wenn eine Maus das Gemach des Königs erkundet, liest ein Spieler den folgenden Text vor:

„Das war einmal das Gemach meines Vaters“, sagte Collin zu seinem neuen Nacktschneckenfreund und fragte sich, wohin es seinen Vater und Bertha inzwischen verschlagen hatte. „Ich hoffe, es geht ihnen gut“, flüsterte er. Die Nacktschnecke lehnte sich an ihn und er strich ihr sanft über den schleimigen Kopf. Irgendwie strahlte sie an diesem Ort, der zugleich vertraut und fremd war, etwas Beruhigendes aus. Aus den Tiefen seiner Erinnerung schallte das Lachen aus den Jahren seiner längst vergangenen Kindheit, und er schüttelte den Kopf. „Jetzt ist nicht die Zeit, Erinnerungen nachzuhängen“, sagte er zu der Nacktschnecke.

Und wie zur Bestätigung erklang vom Bett aus ein schwermütiger, gurgelnder Schrei. Collins Fell sträubte sich vor Schreck, und als er aufblickte, sah er ein weiteres von Glürms grässlichen Rattenmonstern. Es hatte Schaum vor dem Mund, der auf Collin und seinen Kumpel herunter troff. Mit einem entsetzlichen Schrei stürzte das geifernde Scheusal auf sie herab.

- 2 **Sonderaufbau:** Stellt 1 Schattenratte wie üblich auf.
- 3 **Sondersuchaktion:** Eine Maus, die auf dem Drehfeld erfolgreich sucht, kann eine Maus, die im Tunneln des Königs gefangen genommen wurde, befreien. (Ihre Nacktschnecke wird erst befreit, wenn alle Gegner in diesem Raum besiegt sind.) Stellt die befreite Maus auf das Feld oder ein Nachbarfeld der suchenden Maus.

## Kammer des Alchemisten



Ganzer Raum:

- 1 **Sonderaufbau:** Stellt 1 Willenlose Ratte und 1 Ätzende Kakerlake wie üblich auf.
- 2 **Sondersuchaktion:** Eine Maus, die auf dem Drehfeld erfolgreich sucht, kann eine Maus, die im Kristalltunnel gefangen genommen wurde, befreien. (Ihre Nacktschnecke wird erst befreit, wenn alle Gegner in diesem Raum besiegt sind.) Stellt die befreite Maus auf das Feld oder ein Nachbarfeld der suchenden Maus.

## Gemach der Königin



Ganzer Raum:

- 1 **Sonderaufbau:** Stellt 1 Schattenratte wie üblich auf.



2

**Sondersuchaktion:** Eine Maus, die auf dem Drehfeld erfolgreich sucht, kann die Maus, die in der Schmiede gefangen genommen wurde, befreien. (Ihre Nacktschnecke wird erst befreit, wenn alle Gegner in diesem Raum besiegt sind.) Stellt die befreite Maus auf das Feld oder ein Nachbarfeld der suchenden Maus.

## Der Sieg ist nah

Sobald alle Mäuse im selben Raum sind, liest ein Spieler den folgenden Text vor:

Rex stöhnte vor Schmerz, als er seinen Schmiedehammer in einem weiten Bogen niedersausen ließ. Er traf die letzte Ätzende Kakerlake mit voller Wucht und sie klatschte als grüner Matschfleck an die nächste Wand. Er ließ den Hammer mit einem Klong zu Boden fallen und hielt sich die Schulter, die von der grünen Säure seiner Gegner verätzt worden war. „Ich hasse diese verdammten Viecher!“, polterte er. „Ich werde sie alle jagen und zerquetschen, und wenn es hundert Jahre dauert und hundert Hämmer braucht!“ Rex neuer, schleimiger Freund stürzte sich freudig auf die Überreste der Kakerlake. Die Nacktschnecke, die er liebevoll Meh getauft hatte, schlürfte den Kakerlakensaft wie einen guten Wein. „Du hast aber einen abwegigen Geschmack, Meh. Aber gut, wer mein Freund sein will, muss wahrscheinlich schon etwas undicht im Hirn sein.“

„Das kannst du laut sagen“, kam eine Stimme aus den Schatten. Rex lachte vor Freude und Erleichterung auf, stürmte auf Finger zu und umarmte ihn, so fest es seine schmerzende Schulter zuließ. Bald darauf tauchten auch die anderen Gefährten auf. Sie alle trugen deutliche Blessuren, und jeder von ihnen kam in Begleitung einer sanft leuchtenden Nacktschnecke.

„Verdammt, Rex, lass los!“, sagte Finger und befreite sich aus der Umarmung. „Ich hab’ nicht all die Gefahren durchgestanden, nur um ‚Von riesiger Maus zerquetscht‘ auf meinem Grabstein stehen zu haben.“

„Das wäre nicht das Schlechteste, was man über dich schreiben könnte“, warf Lily ein.

„Gut, Maginos“, sagte Collin. „Ich glaube, es ist an der Zeit, dass du uns von Glürm erzählst. Wer ist er? Was ist er? Und was bitte geht hier in der Burg vor sich?“ Der alte Mystiker nickte, doch bevor er antworten konnte, hörten die Gefährten ein schrilles Kreischen, als kratzten Stahlklingen langsam über eine Schiefertafel. Das Geräusch hallte durch die Schmiede und brachte die überall herumliegenden Metallteile zum Vibrieren. Das schien den Nacktschnecken durch Mark und Schleim zu gehen, denn sie krochen, so schnell sie konnten, davon –

alle außer Zenn, die sich zitternd an Neré kauerte.

„Der Himmel steh’ uns bei!“, rief Tilda, als sie das unheimlich glühende Wesen sah, das aus einem Loch in der Wand zuckend auf sie zu kroch. Das Monstrum blickte sie aus hasserfüllten Augen an und stieß erneut einen entsetzlichen Schrei aus.

Schiebt den Kapitellendmarker 1 Seite weiter.

## Das letzte Hindernis

Nehmt alle Nacktschnecken außer einer vom Spielplan. Stellt einen Glühfüßer wie üblich auf und legt seine zwei Karten wie üblich auf die Initiativeleiste. Die Mäuse müssen diesen Gegner besiegen, um zu gewinnen.

## Geschichtenerfolg

Neré kann jetzt kostenlos ein Level aufsteigen. Dabei muss sie die Fähigkeit „Nacktschnecken rufen“ wählen.







Drittes Kapitel:

# Eine harte Nuss

Bestimmt einen Spieler, der den folgenden Text vorliest:

**T**ief unten in der Kanalisation kauerten die Mäuse sich aneinander. Seit ihrer Flucht hatte sie das Gefühl nicht verlassen, dass hinter jeder Ecke Gefahr lauern könnte. Jeder Schatten konnte unaussprechliche Schrecken bergen. Die Feuersbrunst, die Vanestras Schreckensherrschaft ein Ende gesetzt hatte, hatte die Burg in etwas Unreines und Gefährliches verwandelt. Jetzt saßen sie schweigend in der Dunkelheit, während Maginos einsame Stimme, ihnen von Glürm berichtete. Die Geschichte des Glühwürmchens ließ die Burg noch unheilvoller erscheinen und immer wieder hörten sie Fetzen seiner schaurigen Melodie. Mit jeder Note sank die Stimmung der Mäuse weiter.

„Ich spüre kein Mitleid für Glürm“, sagte Collin. „Sein Verlust täte mir leid, sprächen seine Taten nicht gegen ihn. Was glaubt er? Dass er der einzige ist, der durch Vanestras Ränke ein geliebtes Wesen verloren hat? Weiß er nicht, wessen Burg er sich zu eigen gemacht hat?“ Wütend schlug der Prinz mit der Pfote auf die Steinplatte, auf der er saß.

„Seine Taten sind schändlich“, stimmte Maginos zu. „Doch bedenkt, wie er es wahrgenommen haben muss. Er wusste nichts vom Königreich und von den Menschen, die in ihm lebten. Seine Welt war winzig, noch winziger sogar durch das Glas, in dem ich ihn wohnen ließ. Ich bezweifle, dass er das Ausmaß der Geschehnisse begreifen könnte, selbst wenn er wollte.“

„Er will uns umbringen!“, fauchte Lily wütend, doch Tilda legte ihr besänftigend eine Pfote auf die Schulter.

„Sein Verstand ist krank“, sagte die Heilerin. „Als Reaktion auf Schmerz anderen Schmerz zuzufügen ist böse. Wenn der Schmerz so unerträglich ist, wie kann ein Wesen mit intaktem Gewissen ihn zu mehren versuchen? Doch musste ich dergleichen schon oft mit ansehen. Es



wird immer solche geben, die Verlust nicht akzeptieren können und anderen zu Unrecht die Schuld daran geben.“ Sie sah zu Maginos hinüber. „Ich hoffe, auch du bedenkst das, lieber Freund. Ich weiß, dass du dir Vorwürfe machst, Glürm vergessen zu haben, doch war es ein ehrliches Versehen, während du dabei warst, die Leben Vieler zu retten.“

Maginos nickte und Schweigen senkte sich erneut über die Gruppe. Schließlich sagte Maginos: „Er müsste schon zurück sein.“

„Keine Sorge, alter Freund“, beruhigte ihn Rex. „Er wird schon auftauchen.“ Und in der Tat vernahmen ihre gespitzten Mauseohren nur wenig später das schnelle Flattern kleiner Flügelchen. „Siehst du!“, rief Rex und zeigte den Gang entlang. „Da ist der Kleine!“ Mit ruckartigen und nervösen Flügelschlägen flog Mieps auf sie zu.

Doch Finger sprang auf und richtete seinen Blick auf eine Ecke der Kammer, in der die Finsternis noch dichter war. „Da drüben!“, stöhnte er und zeigte auf einen Klumpen Pilze. Als Mieps dort vorüberflog, streckten sich lange Spinnenbeine aus den Schatten, und selbst aus dieser Entfernung konnten sie die vielen Augen der Kreatur im verhassten Unlicht leuchten sehen.



# Kapitelziel

Bringt Mieps zur Kammer des Alchemisten und lässt ihn dort frei.

## Sieg

Wenn die Mäuse alle Gegner in der Kammer des Alchemisten besiegen und Mieps mit der Nachricht nach Borkenheim schicken, gewinnen sie die Partie.

## Niederlage

Wenn die Sanduhr das Kapitelende erreicht, bevor die Mäuse Mieps mit der Nachricht losschicken konnten, oder wenn alle Mäuse gleichzeitig gefangen sind, verlieren sie die Partie.

# Kapitel Aufbau

## Kapitelende

Legt den Kapitelendmarker auf Seite 5 der Kapiteleiste.

## Gruppe zusammenstellen

Wählt 4 Mäuse für dieses Kapitel. Eine davon muss Maginos sein.

## Begegnungstapel zusammenstellen

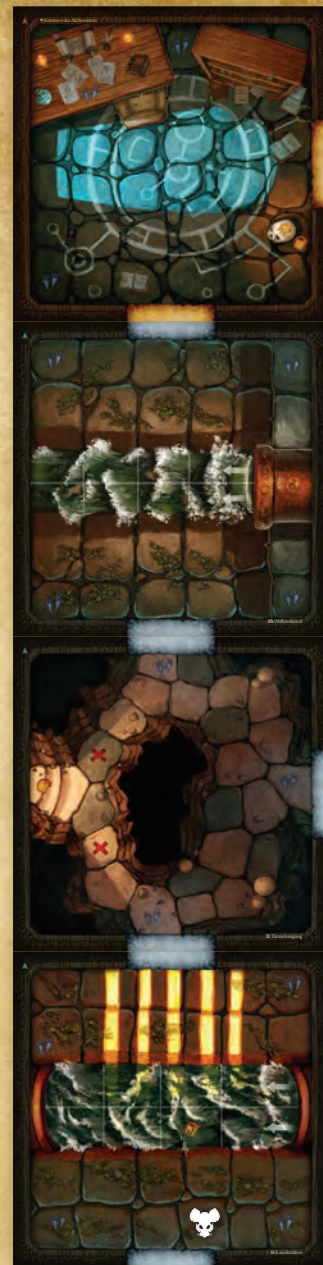
Mischt alle schwierigen Begegnungskarten und legt sie als verdeckten Begegnungstapel auf die Schicksalstafel. Legt dann 1 zufällige Standard-Begegnungskarte verdeckt oben auf den Begegnungstapel.

## Suchstapel zusammenstellen

Nehmt die Krämerratten-Karte aus dem Suchstapel und legt sie beiseite. Die Mäuse können die Krämerratte in diesem Kapitel nur treffen, wenn sie die optionale Nebenhandlung bewältigen.

## Räume auslegen

Legt die 4 Räume wie gezeigt aus: Kammer des Alchemisten, Abflusskanal, Tunnelleingang und Kanalisation. Stellt eure 4 Mäuse und den Mieps-Marker auf das Startfeld. Stellt Laueranja und 2 Ätzende Kakerlaken wie üblich auf.



# Kapitelsonderregeln

## Brant

Brant ist ein grässliches Scheusal, das Glürm aus den Körpern von 100 verschiedenen Glühfüßern erschaffen hat. Er ist erbarmungslos. Außer in der Kammer des Alchemisten können die Mäuse aus einem Raum, in dem kein anderer Gegner mehr ist, vor Brant fliehen, indem sie mit der Aktion „Erkunden“ einen neuen Raum betreten. Brant ist allerdings in fast dem gesamten Kapitel die Sonderverstärkung. Wenn die Mäuse aus einem Raum vor Brant fliehen, nimmt ihr Brant vom Spielplan, entfernt alle Treffermarker von seiner Initiativekarte und entfernt die Karte von der Initiativeleiste. (Verwendet für Brant die Krabbelkrickfigur aus dem Grundspiel.)



## Mieps

Mieps gilt in diesem Kapitel als Haustier. Alle entsprechenden Regeln auf Seite iii gelten für ihn. Mieps wird auf dem Spielplan durch den Mieps-Marker dargestellt. Er hat Angriffs- und Verteidigungstärke 1 und 1 Lebenspunkt. Mieps hat keine Initiativekarte. Verwendet stattdessen die Fähigkeitskarte „Mieps“ als Initiativekarte. In diesem Kapitel kann Maginos die Fähigkeitskarte „Mieps“ nicht einsetzen. Der Spieler, der Maginos spielt, führt auch Mieps' Züge aus.

## Mieps beschützen

Jedes Mal, wenn Mieps gefangen genommen wird, schiebt ihr die Sanduhr 1 Seite weiter.

## Kanalisation



1

**Sonderregel: Wachraum nicht zugänglich:** Auf dem Drehfeld kann in diesem Kapitel nicht erkundet werden.

2

**Sondersuchaktion: Pilzstücke.** (Hinweis: Dieser Gegenstand gibt einer Maus für einen Angriff zusätzliche Angriffsstärke.)



3

**Sonderregel: Die Kanalisation verlassen:** Bevor eine Maus an einem Übergang in diesem Raum erkunden kann, müssen alle Mäuse auf derselben Seite des Wassers sein.

4

**Sonderverstärkung:** 3 Ätzende Kakerlaken.

## Tunneleingang



1

**Erzählabschnitt:** Wenn eine Maus den Tunneleingang erkundet, liest ein Spieler den folgenden Text vor:

„Diese Tunnel sehen noch düsterer aus als sonst“, flüsterte Collin, als die Mäuse voran krochen.

„Wahrscheinlich ist einfach Abend“, gab Rex zurück.

„Nein, er hat Recht“, warf Neré ein. „Irgendetwas ist hier falsch. Ich spüre keinen Luftzug.“

Und als sie die grob behauenen Stufen hinauf stiegen, die zum Loch in den Burghof führten, sahen die Mäuse tatsächlich, dass der Weg versperrt war.

„Nein, nein, nein!“, schrie Finger. Er rannte hinauf zum Loch und warf sich gegen den Berg von Nüssen, der ein Durchkommen unmöglich machte. „Diese verfluchten Stadtmäuse“, keifte er, „sie haben uns lebendig eingemauert. Und das nach allem, was wir für sie getan haben!“

„Es war eine weise Entscheidung, das Loch zu verschließen“, erwiderte Maginos. „Die Musik machte die Mäuse verrückt, wie es Glürm sicher beabsichtigt hatte. Und nach seinem Überraschungsangriff auf den Baum musste Linera Vorsichtsmaßnahmen ergreifen. Wir sollten uns freuen, denn jetzt ist die Stadt in Sicherheit.“

„Wären sie nicht verzweifelt gewesen, hätten sie diese Entscheidung nicht gefällt“, versicherte Lily Finger. „Außerdem waren wir zu lange hier drinnen. Sie haben uns bestimmt tot geglaubt.“

„Sehr beruhigend“, stichelte Finger erzürnt, „jetzt ist unser Tod nämlich sicher!“



**2** **Sonderregel: Nussbarrikade:** Wegen der Nussbarrikade kann der Burghof in diesem Kapitel nicht erkundet werden. Auf dem Drehfeld kann nicht erkundet werden.

**3** **Sondersuchaktion: Eichelhelm.** (Hinweis: Dieser Gegenstand gibt einer Maus mehr Verteidigungsstärke.)



**4** **Sonderverstärkung: Brant.**

## Abflusskanal



**1** **Erzählabschnitt:** Wenn eine Maus den Abflusskanal erkundet, liest ein Spieler den folgenden Text vor:

Die Mäuse gelangten an einen weiteren Abflusskanal. Sie hatten sich gerade erst einen Moment umgesehen, da hörten sie ein „Hehda, hier unten!“ Eine Krämerratte hielt sich mit einer Pfote gerade noch an der Kante des Kanals fest, während ihr zum Bersten gefüllter Rucksack sie in die Tiefe zu reißen drohte.

„Packt ihn“, rief Tilda, „oder die Strömung wird ihn fortreißen!“

**2** **Optionale Nebenhandlung:** Die Krämerratte droht zu ertrinken: Legt den Krämerratte-Marker auf dieses Feld. Wenn ihr sie rettet, bevor sie von der Strömung davon geschwemmt wird, erhaltet ihr den Krämerratte-Geschichten-erfolg und schiebt den Kapitellendmarker 1 Seite weiter. Nehmt euch dann die Krämerratte-Suchkarte und führt sie aus, als hättet ihr sie gerade gezogen.

**3** **Sonderregel: Davongeschwemmt:** Wenn die Krämerratte am Ende einer Runde immer noch im Wasser ist, bewegt ihr ihren Marker 1 Wasserfeld in Strömungsrichtung.

**4** **Sonderregel: Die Krämerratte retten:** Wenn eine Maus in ihrem Zug auf einem Nachbarfeld der Krämerratte steht, das kein Wasserfeld ist, kann sie als Freie Aktion versuchen, die Krämerratte rauszuziehen. Dazu wirft ihr Spieler 1 Würfel pro Maus auf dem Feld der aktiven Maus. Wirft er mindestens 1 ✨, hat die Maus die Krämerratte gerettet.

**5** **Erzählabschnitt:** Wenn die Mäuse die Krämerratte retten, liest ein Spieler den folgenden Text vor:

„Dem Himmel sei's gedankt“, sagte die Krämerratte, als die Mäuse sie aus dem Wasser fischten. Ihren riesigen Rucksack hätte sie schon unter normalen Umständen kaum tragen können, jetzt aber waren Ratte und Rucksack mit Wasser vollgesogen und so schaffte sie gerade einmal zwei Schritte, bevor sie auf dem Steinboden zusammenbrach. „Ohne Euer tapferes Hilfetum wäre ich bestimmtlich ertrunken“, sagte der Krämer immer noch am Boden liegend. „Mein Dank nötigt mich, euch die herrlichfeinsten meiner Waren anzubieten.“

Und so stöberten die Mäuse eine Weile durch die Auslage des Krämers. Seine Aufrichtigkeit war zweifelhaft, ebenso wie die Herkunft einiger Dinge in seinem Beutel. Doch nachdem ein wenig Käse den Besitzer gewechselt hatte, schienen beide Seiten zufrieden mit dem Handel. Schließlich schulterte die Krämerratte ihren Rucksack wieder, doch bevor sie in der Dunkelheit der Tunnel verschwand, gab sie den Mäusen noch eine Warnung mit:

„Die Kristalltunnel mögen ganz fürchterbar wirken“, sagte der Krämer, „aber wenn ihr euch ins Rohrlabyrinth wagt, werdet ihr noch vielmalst weniger erfreut sein!“

**6** **Sonderregel: Den Abflusskanal verlassen:** Bevor eine Maus an einem Übergang in diesem Raum erkunden kann, müssen alle Mäuse auf derselben Seite des Wassers sein.

**7** **Sonderverstärkung:** Brant.





## Bohrlabrynth



Ganzer Raum:

2

3

1

**1** **Sonderaufbau:** Legt den Uhrwerkmörsermarker auf dieses Feld und stellt 1 Willenlose Ratte darauf. Dann stellt ihr wie üblich die Gegner dieser Begegnung auf.

**2** **Sonderregel:** Der Mörser schießt mit Brandbomben.

**3** **Sonderverstärkung:** Brant.

## Kristalltunnel



Ganzer Raum:

1

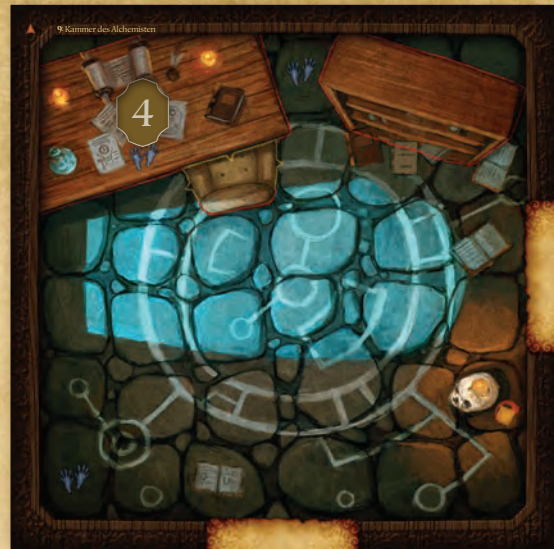
2

**1** **Sondersuchaktion:** Lagerplatz. (Hinweis: Durch das Ausruhen am Lagerplatz können die Mäuse sich heilen.)

**2** **Sonderverstärkung:** Brant.



## Kammer des Alchemisten



Ganzer Raum:

1

2

3

5

**1** **Erzählabschnitt:** Wenn eine Maus die Kammer des Alchemisten erkundet, liest ein Spieler den folgenden Text vor:

Das Laboratorium lag verlassen da und wäre auch totenstill gewesen, wäre da nicht die Musik, die durch die leeren Gänge der Burg schwebte. Maginos sah hinauf zum Fenster an der Außenwand und zeigte begeistert auf eine gesprungene Glasscheibe.

„Vortrefflich!“, sagte er. „Dem Fenster ist es schlecht ergangen. Da sollten wir doch einen Spalt finden, durch den wir Mieps mit einer Nachricht nach Borkenheim schicken können. Dann wissen sie, dass wir noch leben, und wenn wir es schaffen, die Musik verstummen zu lassen, können sie die Barrikade entfernen. Danach steht unserer Heimkehr nichts mehr im Wege.“

„Heimkehr ...“, raunte Collin nachdenklich. „Ja, Borkenheim ist jetzt wirklich unser Zuhause. Hierher würde ich nicht zurückkehren wollen. Ich möchte die Burg lieber so in Erinnerung behalten wie sie in meiner Jugend war, als noch länger in diesem Hort der Schrecken zu verweilen, zu dem sie geworden ist.“

„Ich bringe ungern üble Botschaft“, warf Lily ein und starrte in die dunklen Ecken der Kammer, „aber Hort der Schrecken trifft es ganz gut.“ Und aus der Dunkelheit kamen Glürms abscheuliche Schattenratten gekrochen. Geschwind sammelten sich die Mäuse im einsamen Strahl des Mondlichts, der durch das hohe Fenster fiel. Die Ratten krochen um sie herum und schnupperten nach Beute. Im Licht des Mondes konnten die Gefährten Glürms Schöpfungen in all ihrer grässlichen Pracht bestaunen.

„Sie sind ein Spiegel seines Wahnsinns“, zischte Neré.



„Glürm hat dem Leben abgeschworen“, flüsterte Maginos, „und so befehligt er nun die Toten.“

„Oh, nein“, stöhnte Finger. „Das darf doch nicht wahr sein!“

„Was lässt denn jetzt wieder deinen Frack sausen?“, wollte Rex wissen, aber Finger zeigte nur stumm in eine Zimmerecke, aus der ein ungesunder Schimmer drang.

Etwas Langes, vielgliedriges regte sich dort und mit einem Mal erfüllte ein entsetzliches, ohrenbetäubendes „CHRIIIIEEEE!“ die gesamte Kammer.

„Oh, nein“, stimmte Rex zu. „Das sieht gar nicht gut aus.“



## Die Geschichte geht weiter...

Bestimmt einen Spieler, der den folgenden Text vorliest:

Um eine Holzspule auf dem Marktplatz saßen Ed und der Dicke Bill und spielten ihr Lieblingsspiel: Mauserei. Ed warf eine Handvoll Würfel auf die Spielfläche und stieß einen Jubelruf aus, als er das Ergebnis sah. Er war nicht besonders gut in dem Spiel, doch gab es kaum jemanden, dem es mehr Spaß machte als ihm. Der Dicke Bill wollte Ed gerade fragen, warum er sich über einen so schlechten Wurf so freute, als er von lauten Geräuschen abgelenkt wurde.

„Mensch, guckma, Ed, die Bürgermeisterin“, sagte der Dicke Bill. „Frag mich, was der ganze Aufruhr bedeutet.“ Ed blickte auf und sah, dass Linera auf den Balkon getreten war, den sie für öffentlich Ansprachen benutzte. Auf ihrer Schulter saß ein großer Marienkäfer, und in ihrer Hand hielt sie ein Stück Papier. „Irgendwas scheint sie mächtig aufzuregen.“ Linera hüpfte geradezu vor Freude und rief den Mäusen unten auf dem Platz begeistert etwas zu.

„Was hat Mutter gesagt?“, fragte Ed.

„Weiß nicht“, sagte der Dicke Bill. „Ich glaube, sie hat Nebelloch gesagt.“

„Nebelloch“, wiederholte Ed. „Gibt's so was? Und ist das ein Grund zu feiern?“

„Mag schon sein, Ed. Es sind düstere Zeiten.“ Doch Ed wand sich um und sah, dass auch andere Mäuse frohlockten. Immer mehr Borkenheimer strömten auf den Platz und stimmten in den Jubel ein.

„So ein Nebelloch scheint was Tolles zu sein“, überlegte Ed.

„Aaah“, schrie da der Dicke Bill. „Sie leben noch!“

„Ja, das sehe ich, aber was hat das mit dem Nebel zu tun?“, fragte Ed zurück.

„Nein, du Dummbatz! Sie leben noch! Die Bürgermeisterin hat erfahren, dass die Helden noch leben! Da müssen wir doch die Barrikade wegräumen, damit sie wieder zurück können.“

Ed blickte auf die Würfel auf dem Tisch und fragte: „Können wir noch zu Ende spielen, bevor die Plackerei wieder losgeht?“ Der Dicke Bill sah sich die Würfel an und schätzte, dass Ed eh nur noch höchstens einen Zug von einer glorreichen Niederlage entfernt war.

„Klar doch, Ed, klar doch. Warum spielen wir nicht direkt um ein bisschen Käse?“

**2** **Sonderaufbau:** Stellt Brant auf das am weitesten entfernte Gegnerstartfeld. Stellt dann 3 Schattenratten wie üblich auf.

**3** **Sonderregel: Brant:** In diesem Raum können die Mäuse nicht vor Brant fliehen.

**4** **Sonderregel: Mieps losschicken:** Eine Maus auf dem Tisch kann als Aktion einen Spalt im Fenster finden, der groß genug für Mieps ist. Wenn Mieps seinen Zug auf dem Tisch beendet und eine Maus bereits einen Spalt für ihn gefunden hat, kann er hindurch fliegen und die Nachricht nach Borkenheim bringen. Wenn das passiert, liest ein Spieler den folgenden Text vor:

Tilda stupste die gesprungene Scheibe an und eine zackige Scherbe fiel heraus und zersprang im Burghof unter ihnen. Maginos band Mieps seine hastig geschriebene Nachricht um den Hals und schob den kleinen Marienkäfer behutsam in Richtung des Fensters. Mieps tänzelte aufgeregt hin und her und krabbelte dann durch das Loch in der Fensterscheibe.

„Guten Flug, mein Freund“, sagte der Mystiker. „Lass sie wissen, wie es um uns steht. Denn wenn die Musik verstummt ist, würden wir gerne nach Borkenheim zurückkehren.“ Daraufhin hob Mieps ab und verschwand in der Dunkelheit.

**5** **Sonderverstärkung:** Außer dass die Sanduhr 1 Seite weiter geschoben wird, passiert nichts.







Viertes Kapitel:

# Das Ende vom Lied

Bestimmt einen Spieler, der den folgenden Text vorliest:

**D**ie Musik muss verstummen, und zwar sofort!", knurrte Maginos, als die Gefährten kurz auf dem Tisch im Laboratorium verschnauften. „Nur so können wir die Sicherheit von Borkenheim garantieren ... und ganz ehrlich raubt sie mir auch den letzten Nerv.“

Lily legte den Kopf schief und sagte: „Na, wenn selbst Maginos verrückt wird, welche Hoffnung besteht dann für uns andere?“

„So traurig“, sagte Collin. „Ich hasse und liebe diese Melodie zu gleichen Teilen. Sie ist so unerträglich schwermütig. Sie lässt mich an alle Entscheidungen denken, die ich je getroffen habe, und mich fragen, was gewesen wäre, hätte ich mich anders entschieden.“

„Es ist Bedauern, was du fühlst“, sagte Maginos. „Jeder trägt es in sich. Unser Leben besteht aus Entscheidungen, und jede Entscheidung hat Folgen. In gewisser Weise ist Bedauern etwas Schönes, denn es lässt uns die Male, in denen wir richtig oder ehrenhaft entscheiden, erst wirklich schätzen. Bedauern hilft uns, aus unseren Fehlern zu lernen. Es kann aber auch einlullen. Wenn wir ihm verfallen, verschwenden wir unser Leben in Tagträumen davon, was hätte sein können. Ich denke, Glürm weiß das. Seine Musik ist deshalb so bezaubernd, weil sie eine Melancholie anspricht, die wir alle tief in unserer Brust tragen.“

„Wenn die Musik unser Bedauern anspricht, muss es Finger ja dreckig gehen“, lachte Rex. Finger warf Rex einen finsternen Blick zu und mümmelte weiter an seinem Käse.

Néré stand auf. „Graubart und ich haben eine Idee, wie wir Glürm besiegen können“, sagte sie. Die anderen kicherten leise über Maginos' neuen Spitznamen, aber Néré fuhr unbeirrt fort. „Glürm begeht Schandtaten, weil ihm das Herz gebrochen wurde. Der Wahnsinn hätte also vielleicht ein Ende, wenn er sich wieder verliebt.“



„Wirklich?“, fragte Finger skeptisch und zeigte auf die Spuren des Kampfes auf dem Fußboden. „Nach allem was ich bisher gesehen habe, wird das so bald nicht passieren. Und überhaupt: kein anderes Glühwürmchen würde sich je in diesen Irren verlieben.“

„Das lass unsere Sorge sein“, sagte Maginos. „Kundschaftete du mit den anderen die Gegend aus, während Neré und ich hier an unserem Plan arbeiten. Meldet euch zurück, wenn ihr die Spieluhr zerstört habt.“

„Ich bleibe hier, um unsere großen Planer zu bewachen“, sagte Lily.

„Dann sollten wir anderen uns beeilen“, sagte Tilda. „Ich kann schon die nächsten Ratten kommen hören.“

## Kapitelziel

Findet heraus, woher die Musik kommt, und lasst sie verstummen.

## Sieg

Wenn die Mäuse die Spieluhr zerstören, haben sie sofort gewonnen.



## Niederlage

Wenn die Sanduhr das Kapitelende erreicht, bevor die Mäuse Glürms Spieluhr zerstören, oder wenn alle Mäuse gleichzeitig gefangen sind, verlieren sie die Partie.

## Kapitelaufbau

### Kapitelende

Legt den Kapitelendmarker auf Seite 6 der Kapitleiste.

### Gruppe zusammenstellen

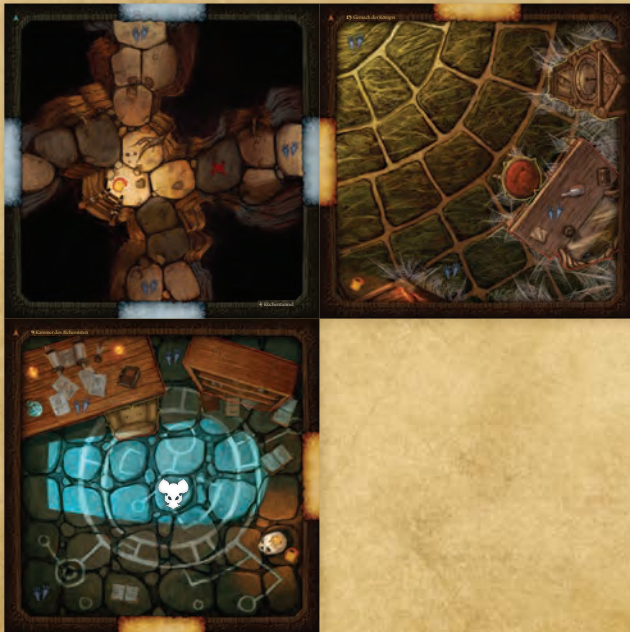
Wählt 4 Mäuse für dieses Kapitel. Eine davon muss Rex sein. Wenn ihr dieses Kapitel im Rahmen einer Kampagne spielt, kann Neré in diesem Kapitel nicht dabei sein. Sie ist gerade damit beschäftigt, einen Trank zu brauen.

### Begegnungsstapel zusammenstellen

Mischt alle schwierigen Begegnungskarten und legt sie als verdeckten Begegnungsstapel auf die Schicksalstafel. Legt dann 1 zufällige Standard-Begegnungskarte verdeckt oben auf den Begegnungsstapel.

### Räume auslegen

Legt die 3 Räume wie unten gezeigt aus: Küchentunnel, Gemach der Königin und Kammer des Alchemisten. Stellt eure 4 Mäuse auf das Startfeld (weißer Mausekopf in der Abbildung). Stellt 3 Schattenratten und 3 Ätzende Kakerlaken wie üblich auf.



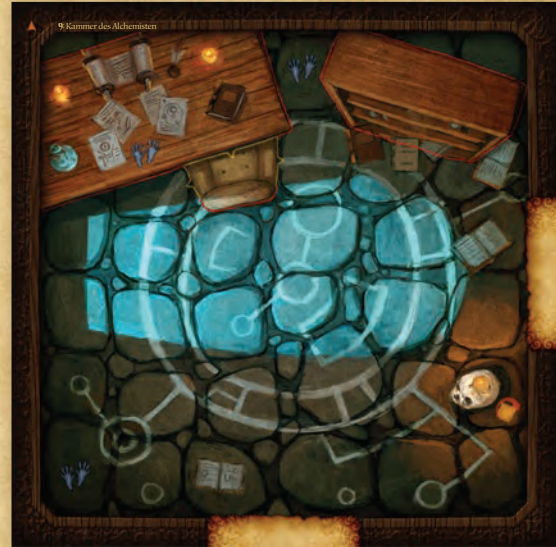
## Kapitelsonderregeln

### Traube

In diesem Kapitel kann keine Traube gefunden werden. Entfernt alle Traubenkarten aus dem Suchstapel, bevor ihr dieses Kapitel spielt.



### Kammer des Alchemisten



Ganzer Raum:

1

1 Sonderverstärkung: Glühfüßer.

### Kristalltunnel und Küchentunnel



Ganze Räume:

1

2

3

4

5



1

**Erzählabschnitt:** Wenn eine Maus den Kristalltunnel erkundet, liest ein Spieler den folgenden Text vor:

*So leise sie konnten, kletterten die Mäuse die wacklige Leiter hinunter. Die Kristalltunnel unter der Kammer des Alchemisten waren von Glürms willenlosen Dienern leergeräumt worden, doch einige Kristalle waren noch übrig und warfen ihr sonderbar blaues Licht an die kalten Tunnelwände. Ein Ächzen und Stöhnen verriet den Gefährten, dass sie nicht allein waren.*

„Auf sie!“, rief Rex, doch da hörten sie ein leises Rumpeln und Staub rieselte von der Decke.

„Was war das?“, fragte Tilda.

„Ehm, Jungs?“, sagte Finger mit einem Blick über die Schulter. „Wir haben ein Traubenproblem.“

„Ein was?“, fragte Tilda.

„Weintraube!“, schrie Finger und sprang in Deckung.

Die anderen wandten sich um und sahen eine Traube durch den Tunnel auf sie zu rollen, faulig und auf ein Vielfaches ihrer normalen Größe angeschwollen.

„Lauft, was ihr könnt!“, schrie Collin.

2

**Sonderaufbau:** Die Kristalltunnel und die Küchentunnel gelten als ein zusammenhängender Bereich. Wenn die Kristalltunnel erkundet werden, stellt ihr die Mäuse wie üblich auf, zieht aber keine Begegnungskarte. Stellt 5 Ätzende Kakerlaken und Laueranja wie eingezeichnet auf. Legt je einen Traubenmarker mit der ganzen Seite nach oben wie eingezeichnet auf die Gegnerstartfelder.



Laueranja-Startfeld



Kakerlaken-Startfeld



Trauben-Startfeld



Trauben-Rollbahn



3

**Sonderregel:** Kristalltunnel und Küchentunnel gelten als ein zusammenhängender Bereich. Der Küchentunnel gilt als bereits erkundet. Mäuse können sich ohne eine Erkunden-Aktion vom Kristalltunnel in den Küchentunnel bewegen. Felder neben dem Übergang zwischen diesen beiden Räumen gelten als benachbart. Auch Gegner können sich so gemäß ihren Bewegungsregeln von einem Raum zum anderen bewegen. Die Gegner im Küchentunnel bewegen sich erst bzw. greifen erst an, wenn eine Maus oder ein Haustier den Küchentunnel betreten hat.

4

**Sonderregel: Traubenfalle:** Die Gegner haben eine Falle gebaut, um die Mäuse aufzuhalten. Sie lassen große Trauben durch die Tunnel rollen, um die Mäuse zu zerquetschen. Wenn eine Maus für ihre Bewegung eine 1 würfelt, bewegt ihr erst beide Trauben, bevor sich die Maus bewegt. Jede Traube rollt entlang der in der Abbildung markierten Route auf das Startfeld der anderen Traube zu. Lasst die Stiele in die jeweilige Rollrichtung zeigen, um die Trauben nicht zu verwechseln. Werft 2 Aktionswürfel für jede Traube und zählt die gewürfelten Zahlen zusammen, um zu ermitteln, wie weit sie rollt. Jede Figur (auch Gegner), über oder auf deren Feld eine Traube gerollt ist, muss sich gegen einen Angriff mit einer stumpfen Nahkampfwaffe verteidigen. Der Angriff hat Angriffsstärke 2 (*Käse wird ignoriert*). Jede Figur macht einen eigenen Verteidigungswurf. Keine Figur kann ein Feld betreten, auf dem eine Traube liegt. Die Trauben ignorieren sich gegenseitig. Sie locken keine Kakerlaken an und gelten nicht als Gruppengegenstand. Wenn eine Traube das andere Ende der beiden Räume erreicht, dreht sie um und rollt wieder in die andere Richtung zurück.

5

**Sonderverstärkung:** Stellt 2 Schattenratten wie üblich in dem Raum auf, in dem es zur Verstärkung kam.





# Küche



Ganzer Raum:

- 1
- 3
- 4
- 6
- 7

**1** **Erzählabschnitt:** Wenn eine Maus die Küche erkundet, liest ein Spieler den folgenden Text vor:

Finger lugte vorsichtig unter der losen Kachel des Küchenbodens hervor. In der Dunkelheit konnte er drei von Glürms abscheulichen Ratten umherschurfen sehen. Tiefer in den Schatten machte er drei weitere Umrisse aus. Vermutlich mehr Ratten, doch mit Sicherheit konnte er es nicht sagen. Innerlich ihr Pech verfluchend kletterte er wieder zu den anderen herunter.

„Sieht schlecht aus“, zischte er und berichtete, was er gesehen hatte. „Mit sechs Ratten auf einmal können wir es nicht aufnehmen. Wenn wir heil da durch kommen wollen, muss jemand die Wachen ablenken. Ich stimme für Tilda.“

Die Heilerin lächelte sanft und schob Finger ihren Streitkolben unters Kinn. „Ich stimme für Fingers Gehirn“, flüsterte sie. „Wenn ich ihn mit genug Schwung erwische, kann ich es wahrscheinlich bis da hoch befördern.“

„Also los“, sagte Collin. „Wir schalten sie schnell und leise aus, alle zusammen. Wenn das nicht klappt, kommen wir auf den Plan mit Fingers Gehirn zurück.“

**2** **Sonderaufbau:** Legt 3 Willenlose Ratten auf die Arbeitsplatte. Sie sind zu Beginn dieser Begegnung niedergestreckt. Verteilt 3 weitere Willenlose Ratten stehend auf die anderen Gegnerstartfelder. Stellt sie mit dem Rücken zum Drehfeld. Stellt die Mäuse noch nicht auf. Jede Maus wird erst zu Beginn ihres Zuges auf das Drehfeld gestellt.

**3** **Sonderregel: Wachen:** Die 3 stehenden Willenlosen Ratten sind Wachen. Sie halten Ausschau nach Eindringlingen, wittern die Mäuse zu Beginn der Begegnung aber noch nicht. Wenn zu Beginn des Zuges der Willenlosen Ratten mindestens 1 Ratte steht, werft ihr für jede stehende Ratte ein Käsestück wie eine Münze. Dreht die Ratte, so genau wie möglich, in die Richtung, in die die Spitze des Käsestücks zeigt. Bei ihrer Bewegung muss jede Ratte so weit wie möglich in die Richtung laufen, in die sie guckt. Läuft sie vor eine Wand, einen Übergang oder eine rote Linie, verfallen überzählige Bewegungspunkte. Bewegt sich eine Willenlose Ratte auf ein Feld oder ein Nachbarfeld einer Maus, schlägt sie Alarm und ihr stellt sofort alle niedergestreckten Ratten hin. Ab jetzt verhalten sie sich wieder wie üblich. Wenn eine der 3 Wachen zu Beginn ihres Zuges niedergestreckt ist, würfelt ihr wie üblich, ob sie aufsteht. (Für mehr Details siehe „Niedergestreckt“ auf S. 17 des Grundspielregelhefts.) Wenn ihr sie vom Spielplan nehmt, schlägt sie keinen Alarm. Wenn sie aufsteht, schlägt sie Alarm, und ihr stellt sofort alle niedergestreckten Willenlosen Ratten hin. Ab jetzt verhalten sie sich wieder wie üblich.

**4** **Sonderregel: Alarmierte Ratten:** Die drei Willenlosen Ratten auf der Arbeitsplatte, die zu Beginn der Begegnung niedergestreckt sind, können sich weder bewegen noch angreifen, noch angegriffen werden, bis Alarm geschlagen wird. Sobald eine Ratte Alarm schlägt, stehen diese Ratten auf und verhalten sich ab sofort wie üblich.

**5** **Sonderregel: Versteckt:** Ein Maus auf dem Eimerfeld kann nur entdeckt werden, wenn eine Wache sich auf das Eimerfeld bewegt.

**6** **Sonderregel: Die Küche verlassen:** Wenn der Alarm nicht ausgelöst wurde, können die Mäuse erkunden, sobald alle Wachen besiegt sind.

**7** **Sonderverstärkung:** Es wird Alarm geschlagen.





## Gemach der Königin



Ganzer Raum:

1

5

1

**Erzählabschnitt:** Wenn eine Maus das Gemach der Königin erkundet, liest ein Spieler den folgenden Text vor:

Mit gezückten Waffen und entschlossenen Mienen betraten die Gefährten das Gemach der Königin. Die Musik, die aus dem Raum drang, war unglaublich laut, und als sie aufblickten, sahen sie die Spieluhr auf dem Schminktisch stehen und Ätzende Kakerlaken ihre Kurbel drehen.

„Die Musik ... ich halte es nicht aus“, keuchte Collin.

„Der Zauber der Spieluhr ist hier am mächtigsten“, stimmte Tilda zu. „Konzentriert euch darauf, sie zu zerstören. Lasst eure Gedanken nicht abschweifen!“

„Er ist wirklich mächtig“, stimmte Rex zu. „Aber das einzige, was ich im Moment bedauere, ist, dass mein Hammer dieser Spieluhr noch nicht den Garaus gemacht hat.“

„So erschreckend diese Vorstellung auch ist, wir sind einer Meinung, mein Freund“, sagte Finger. Tilda kniff die Augen zusammen und suchte den Raum ab.

„Oh, nein!“, stieß sie aus. „Noch eine dieser mysteriösen Waffen! Da, in der Standuhr.“ Die anderen blickten auf und sahen tatsächlich einen weiteren Mörser aus dem Uhrenkasten ragen. Eine willenslose Ratte saß rittlings auf ihm und zog an einem Hebel.

Mit einem gewaltigen Knall schoss eine Bombe aus der Mündung der teuflischen Apparatur.

2

**Sonderaufbau:** Legt den Uhrwerkmörser auf die Standuhr. Stellt eine Willenslose Ratte auf den Mörser. Stellt 5 Ätzende Kakerlaken auf den Schminktisch.

3

**Sonderregel: Uhrwerkmörser:** Um zu bestimmen, mit welchen Bomben der Mörser in dieser Begegnung schießt, werft ihr einen Würfel. Bei einer 1 schießt er mit Rauchbomben. Bei einer 2 schießt er mit Netzbomben. Bei einer 3 schießt er mit Brandbomben.

4

**Sonderregel: Die Spieluhr zerstören:** Die Mäuse müssen die Spieluhr zerstören, um dieses Kapitel zu gewinnen. Eine Maus auf dem Schminktisch kann in ihrem Zug die Spieluhr angreifen. Der Angriffswurf wird normal ausgeführt. Die Spieluhr hat 10 Lebenspunkte und keine Verteidigungsstärke. Die Spieluhr anzugreifen, macht Lärm und lockt Gegner an. Nach jedem Angriff, der der Spieluhr mindestens 1 Treffer zufügt, stellt ihr eine neue Ätzende Kakerlake auf ein beliebiges Gegnerstartfeld. Sobald die Spieluhr ihren letzten Lebenspunkt verloren hat, nehmt ihr alle Gegner vom Spielplan und lest den folgenden Text vor:

„Eh ...“, sagte Collin zaghaft. „Ich will euch nicht beunruhigen, aber ich glaube, da hat es jemanden aus der Bahn geworfen.“ Die Musik war verstummt, doch Rex hieb weiter wie besessen auf die Spieluhr ein. Mit unverminderter Wucht sauste sein Hammer ein ums andere Mal nieder. Holzsplitter flogen durch die Luft, und aus Rex' brüllendem Mund tropfte der Speichel.

„Rex? Mein Freund?“, fragte Tilda und der Tüftler wandte sich mit einem Ruck zu ihr um. Keuchend stand er da, mit schweißgetränktem Fell und einem irren, leeren Blick in den Augen. Einige Holzreste fielen von seinem Hammer herunter.

„Tilda, du bist doch Heilerin“, sagte Finger. „Ich glaube, Rex hat es den Verstand verknackst. Du kriegst ihn doch wieder hin, oder?“ Da begann Rex zu schluchzen. Tilda warf Finger einen strengen Blick zu und ging zu Rex hinüber, um ihn zu trösten. Der massige Mäuserich hielt sie fest umklammert und weinte leise. Finger sah beschämt zu Boden.

„Glürms teuflische Melodie hat keinen von uns unberührt gelassen“, sagte Tilda zu Finger. „Und manche haben größeren Kummer in ihrem Herzen als andere.“

5

**Sonderverstärkung:** Glühfüßer.







Fünftes Kapitel:

# Rezept zur Rettung

Bestimmt einen Spieler, der den folgenden Text vorliest:

**D**ie sind schon so lange weg“, seufzte Lily und starrte aus dem Fenster. Draußen wich die Nacht langsam dem Morgen und ein schmaler Streifen Licht zog sich am Horizont entlang. Lily fragte sich, ob ihre Mutter wohl noch wach sei und denselben Sonnenaufgang sehe. Die Arme machte sich bestimmt große Sorgen.

„Lange?“, gab Neré zurück. „Einer Eichel zusehen, wie sie zu einem mächtigen Baum heranwächst. Das ist lange. Einem Stein zusehen, wie er von Wind und Wetter abgeschliffen wird. Das ist lange.“

„Danke“, sagte Lily und verdrehte die Augen. „Da geht’s mir doch direkt besser.“

„Ich helfe doch gerne, Kriegerseele“, sagte Neré. „Jetzt müssen wir aufbrechen, um die nötigen Zutaten zu finden.“

„Neré will versuchen, die Macht der Elemente zu Hilfe zu rufen, um Glürms versteinertes Herz zu erwärmen“, erklärte Maginos. „Für den Trank benötigt Neré besondere Zutaten, entsprechend der Elemente, die sie beschwört. In diesem Fall: Feuer, Wind und Erde.“ Maginos kletterte zwischen den Dingen herum, die auf dem Tisch lagen, und fand bald eine unbeschädigte Glasphiole. Die Phiole, die er mit beiden Händen heben musste, enthielt einen schleimigen, schwarz-orange gepunkteten Schwanz. „Ein Schwanz vom Feuerbauchmolch“, verkündete er erfreut. „Das sollte für das Element Feuer reichen.“ Da schoss ein Schwall ätzenden Schleims an ihm vorbei und klatschte an die Wand.

„Kakerlaken!“, schrie Lily.



„Halte sie auf, Kleine!“, rief Neré, während sie eine Wurzel auf der Tischplatte zerrieb. „Ich darf meine Arbeit nicht unterbrechen.“

Lily legte einen Pfeil auf die Sehne und fluchte innerlich.

## Kapitelziel

Findet zurück zur Kammer des Alchemisten, wo Neré versucht, den Herzerwärmungstrank zu brauen.

## Sieg

Die Gruppe der 4 Mäuse muss sich zur Kammer des Alchemisten durchschlagen und dort alle Gegner besiegen. Die anderen 2 Mäuse müssen sich gegen patrouillierende Gegner verteidigen und den Herzerwärmungstrank brauen.

## Niederlage

Wenn die Sanduhr das Kapitelende erreicht, bevor die Mäuse sich vereint haben und den Herzerwärmungstrank gebraut haben, oder wenn alle Mäuse gleichzeitig gefangen sind, verlieren sie die Partie.



# Kapitel Aufbau

## Kapitelende

Legt den Kapitelendmarker auf Seite 6 der Kapiteleiste.

## Gruppe zusammenstellen

In diesem Kapitel spielen 6 Mäuse mit. Eine davon muss Neré sein. Neré und 1 weitere Maus starten das Kapitel als eigene Gruppe in der Kammer des Alchemisten. Die anderen 4 Mäuse starten das Kapitel als zweite Gruppe im Gemach der Königin.

## Begegnungsstapel zusammenstellen

Mischt alle Standard-Begegnungskarten und legt sie als verdeckten Begegnungsstapel auf die Schicksals-tafel. Die schwierigen Begegnungskarten braucht ihr in diesem Kapitel nicht.

## Räume auslegen

Legt die 4 Räume wie unten gezeigt aus: Kammer des Alchemisten, Küche, Speisesaal und Gemach der Königin.



Stellt Neré und 1 weitere Maus auf den Tisch in der Kammer des Alchemisten. Stellt die 4 anderen Mäuse auf den Schminktisch im Gemach der Königin. Stellt 4 Schattenratten wie üblich im Gemach der Königin auf. (Details zum Aufstellen der Gegner findet ihr im Regelheft des Grundspiels auf Seite 14.) Stellt 1 Schattenratte in der Kammer des Alchemisten auf das Gegnerstartfeld, das am weitesten vom Tisch entfernt ist.

## Die Geheimformel vorbereiten

Ein Spieler, der nicht Neré spielt, bestimmt **geheim**, in welcher Reihenfolge die Zutaten für den Herzerwärmungstrank hinzugefügt werden müssen. Dazu nimmt er sich 1 Lotusnektarmarker, 1 Molchschwanzmarker und 1 Weidenblättermarker, legt sie geheim in eine Reihe von links nach rechts und bedeckt sie mit der Suchkarte „Herzerwärmungstrank“, sodass außer ihm kein Spieler die Reihenfolge kennt.

*Wichtiger Hinweis: Spielst du dieses Kapitel allein, kannst du diesen Schritt überspringen. Am Ende des Kapitels ist eine Geheimformel für den Trank abgedruckt.*

# Kapitelsonderregeln

## Getrennte Gruppen

Die Mäuse starten das Kapitel in 2 getrennten Gruppen. Solange die zwei Gruppen getrennt sind, benutzen sie dieselbe Initiativeleiste, aber für Gruppengegenstände, Verstärkungen und Fähigkeiten gelten sie als 2 verschiedene Gruppen. Verstärkungen kommen in dem Raum ins Spiel, in dem sie ausgelöst wurden. Gruppengegenstände können nicht zwischen den Gruppen ausgetauscht werden. Fähigkeiten, die mehrere Mäuse betreffen, betreffen nur die Mäuse derselben Gruppe.

**Neré und ihr Helfer:** Neré und 1 Maus starten dieses Kapitel getrennt von den anderen 4 Mäusen. Bis beide Gruppen im selben Raum sind, gilt folgende Regel: Wenn ihr zu Beginn einer Begegnung (durch Begegnungskarte oder Sonderaufbau) Gegner aufstellt, stellt ihr auch in der Kammer des Alchemisten neue Gegner auf das Gegnerstartfeld, das am weitesten vom Tisch entfernt ist. Werft dazu einen Würfel und stellt je nach gewürfelter Zahl den/ die folgenden Gegner auf:

1 = 2 Ätzende Kakerlaken

2 = 1 Willenlose Ratte

3 = 1 Schattenratte



## Schmiede und Kristalltunnel

Weder die Schmiede noch der Kristalltunnel können in diesem Kapitel erkundet werden.

## Kammer des Alchemisten



Ganzer Raum:

3



1

**Sondersuchaktion: Magische Zutaten:** Um den Herzerwärmungstrank zu brauen, braucht Neré drei magische Zutaten:

- Lotusnektar
- Molchschwanz
- Weidenblätter

Lotusnektar kann bei einer erfolgreichen Suche in der Mitte des magischen Zirkels gefunden werden.



Molchschwanz kann bei einer erfolgreichen Suche auf dem Tisch gefunden werden.



Weidenblätter können bei einer erfolgreichen Suche auf einem Feld mit einem Buch gefunden werden.

*Hinweis:* Um diese Zutaten zu finden, darf eine Maus in diesem Raum ausnahmsweise mehr als eine erfolgreiche Suchaktion durchführen.

2

**Sonderregel: Den Herzerwärmungstrank brauen:** Wenn die Mäuse die drei magischen Zutaten gefunden haben, kann Neré auf dem Tisch als Aktion ihres Zuges versuchen, den Herzerwärmungstrank zu brauen. Dazu legt ihr Spieler 1 Lotusnektarmarker, 1 Molchschwanzmarker und 1 Weidenblättermarker in beliebiger Reihenfolge von links nach rechts auf den Tisch. Der Spieler, der zu Beginn des Kapitels die Geheimformel vorbereitet hat, vergleicht geheim die beiden Markerreihen. Liegen die Marker in derselben Reihenfolge, hat Neré den Trank richtig gebraut. Ihr Spieler erhält die Suchkarte „Herzerwärmungstrank“ und ihr schiebt den Kapitelendmarker 1 Seite weiter. Liegen die Marker nicht in derselben Reihenfolge, hat Neré es nicht geschafft und ihr legt 1 Käse auf das Käserad der Gegner. In ihrem nächsten Zug kann Neré es wieder versuchen.

*Wichtiger Hinweis:* Für den Fall, dass du dieses Kapitel allein spielst, haben wir am Ende dieses Kapitels 3 Listen von Geheimformeln abgedruckt. (Genug um das Abenteuer 3 Mal alleine zu spielen.) Wenn Neré die Zutaten in eine Reihenfolge legt, such dir eine der drei Listen aus und sieh kurz nach, ob diese Reihenfolge in der Liste abgedruckt ist. Wenn ja, hat sie es nicht geschafft, den Trank zu brauen. Lege 1 Käse auf das Käserad der Gegner. In ihrem nächsten Zug kann Neré es wieder versuchen (natürlich mit derselben Liste).

3

**Sonderverstärkung:** Solange die Gruppen getrennt sind, stellt ihr 1 Willenlose Ratte auf das Gegnerstartfeld, das am weitesten vom Tisch entfernt ist. Wenn beide Gruppen in der Kammer des Alchemisten sind, stellt ihr 1 Glühfüßer wie üblich auf.

## Gemach der Königin



Ganzer Raum:

2

1

**Sondersuchaktion:** Tüftlerfundgrube. (*Hinweis:* Ein Tüftler kann mit diesem Gegenstand eine Waffe oder Rüstung aus dem Suchstapel suchen.)

2

**Sonderverstärkung: Schattenwahn:** Alle Schattenratten im Gemach der Königin erhalten +1 auf ihre Angriffsstärke. Sobald keine Schattenratten mehr im Spiel sind, verfällt dieser Bonus.





## Speisesaal



Ganzer Raum:

1

2

4

5

**1** **Erzählabschnitt/Sonderaufbau:** Wenn eine Maus den Speisesaal erkundet, liest ein Spieler den folgenden Text vor:

*Die Gefährten standen in der Mitte des Speisesaals und schauten sich entsetzt um.*

*„Was kann hier gewütet haben?“, fragte sich Collin. Ringsumher lagen die leblosen Körper zahlloser Ratten. Viele von ihnen trugen frische Kampfunden.*

*„Riecht nach einer Falle“, raunte Rex. „Ich möchte wetten, dass Glürm nur darauf wartet, sie wiederzubeleben, damit sie über uns herfallen können.“*

*„Es riecht nach etwas, soviel ist klar“, sagte Tilda. „Es fühlt sich aber nicht nach einer Falle an. Eher als wäre hier irgendetwas durchgefegt und hätte die Ratten im vorbeigehen ausgeschaltet.“*

*„Etwas Riesiges“, sagte Finger.*

*„Mag sein“, sagte Tilda, „aber was?“*

*„Nein, nein, ich meine tatsächlich: etwas Riesiges. Und da kommt es auch schon wieder!“ Die anderen wandten sich der Türöffnung zu, auf die Finger zeigte, und das Herz sank ihnen in die Magenrube.*

*Rex schüttelte den Kopf und stöhnte: „Nicht das. Nicht jetzt.“*

*Aus der Dunkelheit des Nachbarraumes kam ein monströser Schemen, dessen Nahen vom Klickern und Schaben von Knochen auf Stein begleitet wurde. Mit einem gewaltigen Satz sprang die Gestalt auf den Esstisch und blickte von dort aus leeren Augenhöhlen, aus denen flackernd das Unlicht auf sie herab schien.*

*„Brodie, lange nicht gesehen“, sagte Collin traurig.*

*„Wir sollten in schnell ausschalten“, sagte Rex.*

*„Ja, aber wie oft werden wir das noch müssen?“, fragte Tilda.*

Die Mäuse begegnen Brodie. Legt den Pfotenmarker auf den Esstisch. Verwendet die neuen Nekro-Brodie-Initiativekarten dieser Erweiterung.



**2** **Sonderregel:** **Nekro-Brodie:** (Denkt daran, dass von Brodie gewürfelte Käse nicht auf das Käserad der Gegner gelegt wird.)

**Tote Tatze:** Legt den Pfotenmarker auf das Feld mit der Maus, die Brodie am nächsten ist. Wenn mehrere Mäuse gleich nah sind, legt ihn auf das Feld mit derjenigen dieser Mäuse, deren Karte auf der Initiativeleiste am weitesten oben ist. Brodie greift diese Maus an. Werft dann für jede Maus auf diesem Feld und allen Nachbarfeldern je 1 Käsestück wie eine Münze. Bewegt dann jede Maus einzeln so weit und so genau wie möglich in die Richtung, in die „ihr“ Käsestück zeigt, gelbe und rote Linien werden dabei ignoriert.

**Mit Haut und Haaren:** Werft 2 Würfel und addiert die gewürfelte Zahlen. Brodie bewegt sich wie ein großer Nahkampfgegner bis zur gewürfelte Summe. Er greift wie ein großer Nahkampfgegner an. Eine Maus, die durch diesen Angriff mindestens 1 Treffer erleidet aber nicht gefangen genommen wird, wird von Nekro-Brodie verschlungen. Stellt die Maus auf die Mit-Haut-und-Haaren-Initiativekarte. Diese Maus kann in ihrem Zug als einzige mögliche Aktion diese Initiativekarte angreifen. Wenn ihr Angriff dieser Karte mindestens 1 Treffer zufügen würde, stellt die Maus stattdessen wieder auf ein beliebiges Nachbarfeld des Pfotenmarkers. Wird diese Karte besiegt, stellt ihr alle verschlungenen Mäuse auf ein beliebiges Nachbarfeld des Pfotenmarkers. (Wenn Brodie besiegt wird, nehmt ihr den Pfotenmarker vom Spielplan, nachdem alle Mäuse befreit wurden.)

**3** **Sondersuchaktion:** Pilzstücke.

**4** **Sondersuchaktion:** Verkleidung. (Hinweis: Kann auf jedem Feld auf dem Fußboden gefunden werden.)

**5** **Sonderverstärkung: Brodies staubiger Husten:** Die Mäuse haben keine Sichtlinie für Fernkampfangriffe mehr und müssen Nekro-Brodie jetzt von seinem Feld oder einem Nachbarfeld aus angreifen.



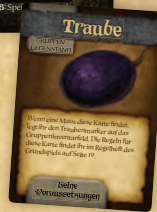
## Speisesaaltunnel



Ganzer Raum:

1

1 Sondersuchaktion: Traube.



## Küchentunnel



Ganzer Raum:

1

1 **Erzählabschnitt:** Wenn eine Maus den Küchentunnel erkundet, liest ein Spieler den folgenden Text vor:

„Still!“ , flüsterte Collin. „Da kommt etwas.“

„Bestimmt nur Finger, der uns berichten will, was er ausgekundschaftet hat“, antwortete Rex mit einem Schulterzucken.

„Nein, Finger wäre vorsichtiger“, sagte Collin. Doch als die Gestalt sich näherte, sahen sie, dass es tatsächlich ihr geliebter Strolch war. Er war in solcher Eile, dass er sich kaum bemühte, leise zu sein.

Finger gab sich einen kurzen Moment, um Atem zu holen. Dann hauchte er: „Mir nach, und zwar schnell. Das müsst ihr euch angucken.“ Und schon führte er sie wieder in die Richtung, aus der er gekommen war. Sie kamen um eine enge Kurve und blieben starr vor Schock stehen. Vor ihnen krabbelte eine Schar Kakerlaken die Leiter zur Küche hinauf, Unlicht leuchtete fahl aus ihren Augen.

„Weshalb haben die es wohl so eilig?“, fragte Tilda.

Collin wusste die Antwort. „Neré!“, zischte er. „Glürm muss spitzgekiert haben, dass wir uns getrennt haben, und startet jetzt einen Großangriff auf unsere Freunde.“ Mit einem Mal vergaßen die Gefährten alle Vorsicht und stürmten mit gezogenen Waffen los.

Zieht dann wie üblich eine Begegnungskarte.

## Küche



Ganzer Raum:

1

2

4

5

1 **Sonderaufbau:** Stellt 6 Ätzende Kakerlaken wie üblich auf. Legt den Uhrwerkmörser auf die Arbeitsplatte. Stellt 1 Willenlose Ratte auf den Mörser.

2 **Sonderregel:** Der Mörser schießt mit Rauchbomben.

3 **Sonderregel:** Im Zug der Ätzenden Kakerlaken bewegt sich diejenige, die dem Übergang zur Kammer des Alchemisten am nächsten ist, nicht auf die Mäuse, sondern auf diesen Übergang zu. Beendet eine Ätzende Kakerlake ihre Bewegung auf einem Nachbarfeld dieses Übergangs, nehmt ihr sie vom Spielplan und stellt sie auf eine Nachbarfeld des Übergangs in der Kammer des Alchemisten.



4

**Sonderverstärkung:** Laueranja.

5

**Erzählabschnitt:** Wenn alle Mäuse in der Kammer des Alchemisten sind und beide Kapitelziele erfüllt sind (alle Gegner in der Kammer des Alchemisten sind besiegt und der Herzerwärmungstrank ist gebraut), liest ein Spieler den folgenden Text vor:

*Finger duckte sich und im selben Moment flog ein Pfeil dort vorbei, wo gerade noch sein Kopf gewesen war. Tilda sah sich den Pfeil an, der sich in den verkohlten Türrahmen gebohrt hatte.*

*„Ein Stachelschweinstachel, hm?“, murmelte sie und rief dann: „Nicht schießen, Lily! Wir sind's nur!“ Die Gefährten huschten durch die Kammer auf den Tisch zu, vorbei an zahlreichen gefallenen Gegnern. Oben auf der Tischplatte angekommen sahen sie, wie Maginos erschöpft niederkniete und Neré am Boden lag, die Pfote über eine grässliche Wunde gelegt. Über ihr stand Lily, mit nur noch einem Pfeil, um sie zu verteidigen.*

*„Gut, dass du so schlecht zielst“, knurrte Finger sie an.*

*„Gut, dass dein Kopf so abartig klein ist“, konterte Lily und streckte ihm die Zunge raus.*

*„Schnell, Tilda“, sagte Maginos und deutete auf Neré. „Ich befürchte sie ist tödlich verwundet.“ Tilda kniete sich neben Neré und begann sofort, ihre Wunden zu behandeln. Die anderen sahen schweigend zu, wie Tilda all ihr Können zum Einsatz brachte. Maginos warf einen Blick in die Kelle, mit der Neré den Herzerwärmungstrank umgerührt hatte. „Ausgezeichnete Arbeit“, murmelte er anerkennend. „Ich bin sicher, dass sie uns hiermit gegeben hat, was wir brauchen, um Glürm zu stoppen.“*



**Geheimformeln für das Spiel allein:**

Wähle vor jeder allein gespielten Partie eine der folgenden Listen. Wenn du überprüfen willst, ob Neré den Herzerwärmungstrank erfolgreich gebraut hat, vergleichst du ihre Marker mit der gewählten Liste. Findest du die ausgelegte Reihenfolge in der Liste, hat sie es nicht geschafft. Findest du sie nicht in der Liste, hat sie es geschafft.

**Liste 1**



**Liste 2**



**Liste 3**







Sechstes Kapitel:

# Glürms Leuchten

Bestimmt einen Spieler, der den folgenden Text vorliest:



on weit oben fiel ein Steinchen und prallte an Nerés Kopf ab. „Passt doch auf, ihr Trottel!“, rief sie die Leiter hoch.

„Tschuldigung“, quiekte jemand von oben. Neré rieb sich den klingenden Schädel, während unter ihr Collin und Maginos beim Runterklettern ihre Diskussion fortführten.

„Wollen wir Glürm ernsthaft, nach allem, was er getan hat, verkuppeln?“, fragte Collin.

„Neré hat die beste Lösung gefunden, glaube ich“, antwortete der alte Mystiker. Unten angekommen half ihm Rex von der Leiter. „Glürm hat die Welt der Lebenden verlassen und sich Tod und Verzweiflung verschrieben. Ich weiß nicht, ob wir ihn töten könnten, selbst wenn wir wollten. Und auch dann wäre es unklug. Sollte er tatsächlich von der Macht der Kristalle unter meinem Laboratorium durchdrungen sein, und das glaube ich, würde die Zerstörung seiner sterblichen Hülle nur noch mehr Zerstörung nach sich ziehen.“

„Bedauerlich. Er hat den Tod mehr als verdient“, grummelte Rex.

Neré sprang von der Leiter. „Er hat den Tod bereits gefunden“, warf sie ein. „Meinst du, das bringt ihm Freude? Ich kann nichts dergleichen in ihm spüren. Das einzige, was ich dort sehe, sind Wahnsinn und Schmerz.“

„Sein Herz schlägt nicht mehr“, sagte Maginos. „Seine Seele ist so schwarz und leer wie diese Burg. Die Wut, die ihn umtreibt, wird nicht von selbst verfliegen – sie hält ihn auf ewig in seinem toten Körper gefangen.“

„Es sei denn, wir unternehmen etwas?“, fragte Lily. Die Gefährten hatten sich am Fuß der Leiter versammelt und Finger suchte die Dunkelheit nach Feinden ab.

„Ja“, antwortete Neré. „Den widernatürlichen Hass, der in Glürm wütet, können wir nur mit dessen Gegenteil



bekämpfen: mit Liebe. Nur das reinste und unschuldigste Gefühl wird die Kraft haben, die Ketten zu sprengen, die Glürm an das Jenseits binden und sein Unlicht nähren.“

„Und dazu brauchen wir den Herzerwärmungstrank“, warf Tilda ein. „Doch wie sollen wir ihn ihm einflößen? Er wird ihn nie aus freien Stücken trinken.“

„Wohl wahr“, stimmte Maginos zu. „Wir benötigen etwas, das ihm die Dosis aus der Ferne verabreichen kann. Seid wachsam, Freunde, und haltet Ausschau nach etwas, das uns hierbei helfen kann.“

## Kapitelziel

Ihr müsst Glürm das Handwerk legen.

### Sieg

Die Mäuse müssen Glürm mit dem Pfeil der Wahrheit, dessen Spitze mit dem Herzerwärmungstrank getränkt ist, besiegen, während er auf dem Feld einer Nacktschnecke steht. Den Pfeil der Wahrheit können die Mäuse von der Krämmerratte kaufen, die irgendwo in der Burg herumläuft.



## Niederlage

Wenn die Sanduhr das Kapitelende erreicht, bevor die Mäuse Glürm besiegen, oder wenn alle Mäuse gleichzeitig gefangen sind, verlieren sie die Partie.

## Kapitel Aufbau

### Kapitelende

Legt den Kapitelendmarker auf Seite 6 der Kapelleiste.

### Gruppe zusammenstellen

In diesem Kapitel spielen 5 Mäuse mit. Eine davon muss Neré sein. Wenn ihr dieses Kapitel nicht als Teil einer Kampagne spielt, muss Neré die Fähigkeit „Nacktschnecke rufen“ als Startfähigkeit wählen. Außerdem muss mindestens 1 Maus einen Bogen haben. Gebt einer Maus mit Bogen die Suchkarte „Herzerwärmungstrank“.

### Begegnungsstapel zusammenstellen

Mischt alle schwierigen Begegnungskarten und legt sie als verdeckten Begegnungsstapel auf die Schicksalstafel. Die Standard-Begegnungskarten braucht ihr in diesem Kapitel nicht.

### Sondersuchstapel zusammenstellen

In diesem Kapitel gibt es einen Sondersuchstapel. Mischt dazu 14 Suchkarten eurer Wahl aus dem Suchstapel und die Karte „Krämerratte“ zusammen und legt diese 15 Karten als verdeckten Stapel neben das Gruppeninventar.

### Räume auslegen

Legt die 4 Räume wie hier gezeigt aus: Kristalltunnel, Tunnel des Königs, Speisesaaltunnel und Küchentunnel. Stellt 4 eurer Mäuse auf das Drehfeld im Kristalltunnel. Stellt die fünfte auf ein Nachbarfeld. Stellt 3 Schattenratten und 2 Elite-Rattenkrieger wie üblich auf.



## Kapitelsonderregeln

### Sondersuchstapel

Bis die Mäuse die Krämerratte treffen, darf eine Maus, die erfolgreich gesucht hat, eine Karte vom Sondersuchstapel statt vom normalen Suchstapel ziehen. Vergesst nicht, dass jede Maus pro Raum nur einmal erfolgreich suchen darf.

### Erkunden mit 5 Mäusen

Wenn eine Maus einen neuen Raum erkundet, stellt ihr 4 Mäuse wie üblich in den neuen Raum und die fünfte auf ein Nachbarfeld der anderen.

### Krämerratte

Die Mäuse müssen die Krämerratte finden. Von ihr können sie den Pfeil der Wahrheit, ein mächtiges Accessoire, kaufen. Wenn ihr die Karten zieht, die die Krämerratte zu verkaufen hat, legt ihr den Pfeil der Wahrheit dazu. Er kostet 6 Käse. Mehrere Mäuse können Käse beisteuern, um den Pfeil der Wahrheit zu kaufen.

Die Mäuse können auch eigene Suchkarten für 2 Käse an die Krämerratte verkaufen. Die verkauften Suchkarten werft ihr ab.

**Erfolg:** Wenn die Mäuse den Pfeil der Wahrheit kaufen, schiebt ihr den Kapitelendmarker 1 Seite weiter. Bestimmt einen Spieler, der den folgenden Text vorliest:



„Das ist Wucher“, knurrte Rex. „Ich sollte ihr den zottigen Hals umdrehen!“ Doch Tilda legte eine Hand auf Rex' Faust und schob sie sanft beiseite.

„Erfreut, mit Euch Geschäfte zu machen, Herr Ratte. Wir sind sehr dankbar um den Pfeil.“ Der Krämer entspannte sich und versuchte, wieder eine aufrechte Haltung anzunehmen.

„Stets zu dienen, gnäd'ge Frau“, sagte er und schob seine Brille zurecht. „Immer ne Freudigkeit, Geschäfte zu machen mit jemandem, der versteht, dass alles nunmal seinen Preis hat. Der Käse will irgendwie verdient werden, nicht? Doch Informationen biet' ich euch gern obenauf, ganz ohne irgendliche Kosten. Ihr sucht den Aufenthalt dieses Glürm, nicht?“

„Ihr wisst, wo er ist?“, fragte Collin. „Raus mit der Sprache!“ Tilda räusperte sich höflich. „Ich meine natürlich“, stammelte Collin, „wenn es euch beliebt, werter Herr Ratte? Wir wären Euch zutiefst verbunden.“

„Gern' doch, junger Herr, wenn ihr so höflichst fragt. Der, hm, wie nennt ihr ihn? Nekromant?“



„Ach, spuck's aus!“, blaffte Finger ihn an – immer noch verärgert darüber, bei dem Handel übers Ohr gehauen worden zu sein.

„Hat sich in den königlichen Gemächern niedergelassen“, antwortete die Krämerratte. „Ich hab' gehört, er denkt, das verleihe ihm Würdigkeit und Königtum.“

„Im Gemach meines Vaters!“, rief Collin.

## Kammer des Alchemisten

Die Kammer der Alchemisten kann in diesem Kapitel nicht betreten werden.

## Kristalltunnel



Ganzer Raum:

1

2

1

**Erzählabschnitt:** Bestimmt einen Spieler, der den folgenden Text vorliest:

Kaum hatten sich die Gefährten wieder am Fuß der Leiter versammelt, da wurden sie auch schon von einer kleinen Gruppe zuckender, schlurfender Schattenratten angefallen. Den Monstern troff der Greifer aus dem Maul und das Unlicht leuchtete aus ihren Augen. Aus der Ferne erklang eine schrecklich vertraute Melodie.

„Mit welchen Teufeln geht es hier zu?“, rief Tilda. „Ich habe mit angesehen, wie die Spieluhr zerstört wurde!“

„Ich auch“, sagte Finger. „Kaputter kann man nichts machen.“ Nervös blickte er zu Rex auf, doch falls es den Tüftler verstörte, die Melodie wieder zu hören, zeigte er es nicht. Lily legte einen Pfeil auf die Sehne und zielte auf zwei weitere Ratten am anderen Ende des Tunnels. Diese schüttelten die Köpfe, als wollten sie lästige Mücken verscheuchen.

„Es ist Glürms Melodie!“, schrie Maginos. „Er muss die wahre Quelle der Musik sein, doch ohne die Spieluhr kann er sie nicht mehr so laut erklingen lassen. Lässt seine Kraft am Ende nach?“

Seine Macht über diese willenlosen Kreaturen scheint jedenfalls zu schwinden. Vielleicht sind sie gar nicht mehr gefährlich.“ Doch da kam ein Beil pfeifend durch die Luft gesaust und versank zur Hälfte in der Tunnelwand neben Tildas Kopf.

„Immer noch gefährlich!“, schrie sie.

2

**Sonderverstärkung: Schattenwahn:** Alle Schattenratten im Spiel erhalten +1 auf ihre Angriffsstärke. Sobald keine Schattenratten mehr im Spiel sind, verfällt dieser Bonus.

## Küchentunnel



Ganzer Raum:

1

2

3

1

**Sonderaufbau:** Stellt 2 Willenlose Ratten und 3 Ätzende Kakerlaken wie üblich auf.

2

**Erzählabschnitt:** Wenn die Mäuse alle Gegner im Küchentunnel besiegt haben, liest ein Spieler den folgenden Text vor:

Finger brüllte vor Wut: „Liegen bleiben ... hab' ... ich ... gesagt!“ Er unterstrich jedes Wort mit einem Streich seiner Dolche, doch ganz gleich, wie heftig und präzise seine Hiebe auch waren, die Ratten waren nicht aufzuhalten.

„Glürm hat immer noch Macht über die Untoten. So viel ist klar“, fluchte Tilda.

„Die Macht des Unlichts bindet sie an ihn“, sagte Neré und schleuderte eine schlurfende Ratte aus dem Weg. „Sie werden erst wirklich fallen, wenn wir Glürm besiegt haben.“

3

**Sonderverstärkung: Glühfüßer.**





## Speisesaaltunnel



Ganzer Raum:

1

**1** **Sondersuchaktion:** Traube.  
(Hinweis: Die Traube könnt ihr als Kakerlakenköder einsetzen oder mit der Gabel als Katapult.)

## Küche



Ganzer Raum:

1

2

- 1** **Sonderaufbau:** Stellt 6 gierige Kakerlaken wie üblich auf.
- 2** **Sonderverstärkung:** Laueranja.

## Speisesaal



Ganzer Raum:

1

**1** **Sondersuchaktion:** Krämerplatte.  
(Hinweis: Wenn die Mäuse die Krämerplatte in diesem Kapitel noch nicht getroffen haben, ist ihre Karte noch im Sondersuchstapel. Sucht die Karte bei einer erfolgreichen Suche im Speisesaal heraus und führt sie aus.)

## Tunnel des Königs



Ganzer Raum:

1

2

- 1** **Erzählabschnitt:** Wenn eine Maus den Tunnel des Königs erkundet, liest ein Spieler den folgenden Text vor:

Vor dem unterirdischen Bach kamen die Mäuse zum stehen. Trotz des Plätscherns und Rauschens des Wassers konnten ihre Mausehren noch die leiernde Melodie vernehmen, die von oben zu ihnen herunter drang.



„Wir sind ganz nah dran“, sagte Collin.  
„Ignoriert die Musik so gut es geht, oder sie wird sich wie ein Wurm in eure Köpfe fressen.“

Zieht dann wie üblich eine Begegnungskarte.

**2** **Sonderregel: Die Tunnel des Königs verlassen:** Bevor eine Maus an einem Übergang in diesem Raum erkunden kann, müssen alle Mäuse auf derselben Seite des Wassers sein.

## Gemach des Königs



Ganzer Raum:

1

2

3

4

5

**1** **Erzählabschnitt:** Wenn eine Maus das Gemach des Königs erkundet, liest ein Spieler den folgenden Text vor:

Im Raum herrschte völlige Finsternis. Die Mäuse drängten sich um das Loch unter dem Holzstapel, aus dem sie gerade gekrochen waren. Ihre Mauseugen, die sonst so gut im Dunkeln sahen, hatten Mühe, auch nur Konturen auszumachen. Plötzlich verstummte die Musik.

„Seid wachsam“, flüsterte Maginos. „Hier ist irgendeine Teufelei am Werk.“ Mit einem Mal loderte im Kamin eine Flamme auf, als wäre es das Feuerwerk einer grotesken Aufführung. Lily schrie auf und verschloss die Augen vor dem gleißenden Licht, während oben auf dem Bett ein ebenso vertrauter wie verhasster Schimmer sichtbar wurde.

Glürm trat an die Bettkante und starrte auf sie herunter, während das flackernde Feuer verzerrte Schatten auf sein Gesicht warf. Er hatte seine Kutte abgelegt, und so erhellte der rote Feuerschein den narbenübersäten Körper des Glühwurms. Ein rasselndes Keuchen entwich seinem Schlund.

„Glürm“, sagte Maginos. „Dein Plan ist gescheitert. Ich lebe immer noch und du immer noch nicht. Lass mich dir helfen. Ich weiß eine Lösung.“

Wieder entwich ein Rasseln aus Glürms Rachen und erzürnt zeigte er auf Maginos. „Gescheitert?“, fragte er. „Keineswegs, alter Trottel. Du glaubst, dass ich am Ende bin, nur weil du bis hierher vorgedrungen bist? Hatte ich dir nicht ein Bankett der Qualen versprochen? Alles, was dir bisher widerfahren ist, war von mir so gewollt. Sorgfältig habe ich die Schrecken jener verfluchten Nacht – der Nacht, in der meine Geliebte starb – nachgebildet, auf dass auch du sie erleben konntest. Du hast den Schmerz erfahren, von deinen Freunden getrennt durch die Tunnel zu irren, wie ich es tat. Mein treuer Freund Brant hat dich das Feuer fürchten gelehrt, wie ich es in jener Nacht lernte. Der einzige Unterschied bisher, Maginos, ist, dass deine Freunde noch leben. Doch der Moment ist gekommen, das zu ändern. Du sollst sehen, wie jeder einzelne von ihnen stirbt.“ Glürm streckte seine vielen Arme von sich, und aus seiner verdorrten Kehle drang eine klagende Melodie. Die Mäuse taumelten zurück, konnten jedoch nicht umhin, die Kakophonie zu bewundern, die von ihrem Gegner ausging. Bisher hatte es wie ein von Instrumenten gespieltes Lied geklungen, aber jetzt, so nah an der Quelle der Musik, hörten sie, dass es Gesang war.

Die Worte konnten sie nicht verstehen, und doch zwang das Lied sie einen nach dem anderen in die Knie. Unter dem Bett schwankten geifernde Schattenratten im Takt zur Musik ihres Meisters. Rex traten die Tränen in die Augen und Collins Schwert fiel klirrend zu Boden.

„Bleibt standhaft!“, rief Maginos, kurz bevor auch er schwach wurde und unter der Last großen Kummers zu Boden sank. Da durchschnitt Nerés Stimme die Trauer. Sie sang ihr eigenes Lied und obwohl ihre Stimme dünn und schlicht war und sie Glürm nicht zu übertönen versuchte, wirkten die harmonischen Klänge ihrer Melodie Glürms teuflischer Musik entgegen. Sie sang vom Regen und von all dem grünen Leben, das von diesem genährt aus dem fruchtbaren Erdreich wuchs. Sie sang vom Nahen des Frühlings und der Erneuerung. Es war kein magisches Lied, doch es war genug. Collins Schwert kratzte über den Steinboden, als er es beim Heft packte und sich erhob. Rex ergriff seinen Hammer und stieß ein entschlossenes Grollen aus. Fingers Dolche wirbelten umher und Maginos' Stab leuchtete in mystischem Licht. Lils Pfeil schimmerte im Feuerschein, als sie sich aufrichtete und ihre Bogensehne spannte. Tilda schmetterte ihren Streitkolben zweimal gegen den steinernen Boden und gelbe Funken stoben von ihm auf, als wollten sie es mit dem Unlicht selbst aufnehmen.



2

**Sonderaufbau:** Stellt Glürm auf das Bett des Königs. Stellt außerdem 3 Schattenratten wie üblich auf.

3

**Sonderregel: Glürm besiegen:** Glürm kann nicht normal besiegt werden, sondern nur, wenn die drei folgenden Bedingungen erfüllt sind:

1. Auf seinem Feld ist eine Nacktschnecke.
2. Eine Maus nimmt ihm mit einem Angriff den letzten Lebenspunkt seiner letzten Initiativekarte.
3. Diese Maus muss den Pfeil der Wahrheit und den Herzerwärmungstrank in ihrer Ausrüstung haben. (Hat eine andere Maus diese Gegenstände, so muss dieser richtig ausgestatteten Maus erneut ein erfolgreicher Angriff gelingen, auch wenn Glürm eigentlich schon besiegt ist.)

Wenn die Mäuse das schaffen, haben sie gewonnen.

4

**Erzählabschnitt:** Wenn die Mäuse Glürm besiegen, liest ein Spieler den folgenden Text vor:

*Ihre Angriffe schienen an Glürm wirkungslos abzuprallen. Wieder und wieder drangen sie auf ihn ein, doch wann immer sie glaubten, ihn in die Ecke getrieben oder tödlich verwundet zu haben, verschwand er mit einem Seufzer und tauchte woanders wieder auf. Die Wunden, die sie ihm schlugen, schlossen sich, auch wenn es nie wirkte, als heilten sie wirklich. Und ohne Unterlass sang Glürm weiter sein Lied. Auch Neré hörte nicht auf zu singen, während sie kämpfte. Und ihr heller, klarer Gesang bewirkte mehr, als nur Glürm seines Zaubers zu berauben. Im Gegensatz zu ihrer Ode erschien Glürms Lied immer mickriger und lächerlich melodramatisch. Anstatt Schrecken zu verbreiten wirkte Glürm nun wie ein trotziges Kind in einem Wutanfall. Der Frust stand Glürm ins Gesicht geschrieben, doch kämpfte er unermüdlich weiter, bemerkte dabei jedoch die Neuankömmlinge im Raum nicht.*

*Aus den Schatten krochen die Nacktschnecken, mit denen sich die Mäuse angefreundet hatten. Sie waren Nerés stummem Ruf gefolgt und postierten sich grinsend rund um die Kämpfer, sichtbar erfreut über ihren Anteil an einem so aufregenden Abenteuer. Nerés Lied schlug beinahe in Gelächter um, als sie hörte, wie Zenn überlegte, ob das Bettlaken wohl lecker schmecken würde. Schließlich versetzte Collin Glürm einen gewaltigen Hieb, der tödlich hätte sein müssen. Doch mit einem schmerzerfüllten Seufzen verschwand der Glühwurm und tauchte auf der anderen Seite der Kammer wieder auf – direkt neben Zenn.*

*„Was zum ...“, begann Glürm, als Zenn ihm ein höchstalbernes Lächeln schenkte.*

*„Jetzt!“, schrie Tilda.*

*„Für Borkenheim!“, schrie Lily und schoss den Pfeil der Wahrheit mit seiner Ladung Herzerwärmungstrank ab. Die Zeit schien stillzustehen, als die Bogensehne sang und der Pfeil durch die Luft schwirrte. Glürm sah auf und hatte gerade noch Zeit, den heransausenden Pfeil zu bemerken, da bohrte er sich auch schon mit einem Krachen in seine Brust und sein Lied erstarb auf seinen Lippen.*

*Die Kämpfer hielten inne, aus Sorge, sie könnten den Effekt durch eine unbedachte Bewegung ruinieren. Verdutzt starrte Glürm auf den Pfeil, der aus seiner Brust ragte.*

*„Ich habe etwas gefunden“, sagte er überrascht. Mit einem Puff löste sich der Pfeil in ein goldenes Funkeln auf, das erst ihm, dann Zenn und dann beide umkreiste. Glürm starrte die Nacktschnecke einen Augenblick lang ausdruckslos an. Dann sagte er: „Hallo. Ich glaube, ich habe mich verirrt. Weißt du vielleicht ...“, seine Stimme verblasste.*

*„Na los doch“, stieß Finger ungeduldig aus, wurde aber sofort von den anderen zum Schweigen gebracht.*

*„Bei den Göttern!“, rief Glürm der Nacktschnecke zu, deren Augen sich erwartungsvoll weiteten. „Du bist einfach umwerfend! Die Schönste im ganzen Land!“ Er eilte auf sie zu und umarmte sie mit seinen vielen Armen. Und mit Staunen sahen die Mäuse, dass sein Licht erlosch, nur um gleich darauf noch strahlender zurückzukehren. An die Stelle der widernatürlichen Mischung aus Licht und Dunkelheit war ein goldener Glanz getreten. Ein Geräusch wie von einer ausgeblasenen Kerze war zu hören und die ringsum liegenden Ratten zerfielen zu Staub. „Die Götter haben uns zusammengeführt, meine Teure“, sagte das Glühwürmchen zu Zenn. „Meine Liebe.“*

*„Tut außer mir noch jemandem die Schnecke leid?“, fragte Tilda.*

*„Ich kann ihre Gedanken hören“, sagte Neré, „und ich kann dir sagen, dass sie so glücklich ist wie noch nie.“ Glürm wirbelte Zenn einmal im Kreis, bevor er sie in seinen vielen Armen aus der Kammer trug.*

*„Eine Frühlingshochzeit soll es werden“, sagte er, „eine von der die Barden noch lange singen werden.“*

*„Das werden sie auf jeden Fall“, seufzte Finger.*

5

**Sonderverstärkung:** Brant.





# Epilog

Bestimmt einen Spieler, der den folgenden Text vorliest:



Das Licht der Morgensonne strömte in die Tunnel wie das Feuer eines riesigen Leuchtturms.

„Das lob' ich mir doch mal!“, rief Rex. „Waschechtes Sonnenlicht!“

„Und frische Luft!“, seufzte Neré erleichtert. „Ich bin fast erstickt in diesem Steinhaus. Warum Menschen freiwillig in so etwas leben, werde ich nie verstehen.“

„Einst war es dort viel schöner, glaub mir“, erwiderte Collin. Die Gefährten kamen an dem Loch in der Mauer an, als die Borkenheimer gerade die letzten Eicheln aus dem Weg räumten.

„Dann wollen wir mal“, sagte Lily und schritt hinauf und hinaus in die gleißende Morgensonne. Unzählige Jubelrufe schallten durch den Burghof und Neré hielt kurz den Atem an, als sie die Menge der Mäuse sah, die sie willkommen hießen.

„Na, Neré?“, fragte Rex und zog sie mit einem starken Arm an sich. „Gar nicht so schlecht, das Leben als Stadtmaus, oder?“

„Ich muss zugeben, dass ich dieses Gefühl der Gemeinschaft berauschend finde“, antwortete sie. „Aber meine Heimat ist die Wildnis.“ Die Jubelfeier im Burghof war rauschend, aber kurz, denn die Helden waren erschöpft, hungrig und brauchten Ruhe und Pflege. Also machten sie sich zu Líneras Residenz auf. Voller Vorfreude machten sie sich auf den Weg nach Hause, doch als sie sich der alten Eiche näherten, verstummten sie. Die Borke der Eiche war verkohlt und voller Narben. Lily schien der Anblick besonders hart zu treffen.

Am nächsten Tag saßen die Gefährten um einen Holzspulen-Tisch auf dem Marktplatz und genossen die Sonne. Sie scherzten, spielten Karten und wurden von vorbeikommenden Mäusen zu ihrem Erfolg beglückwünscht. Collin lachte auf, als Finger einer Gruppe von



Kindern das Jonglieren beibrachte und dabei so tat, als missfiele ihm all die Aufmerksamkeit. Neré schwieg und schien ihren Gedanken nachzuhängen. Línera ließ um die Mittagsstunde Essen servieren und obwohl die Gefährten eifrig Käse und Nüsse in sich hinein stopften, bemerkten sie doch, dass die Bürgermeisterin und Neré besorgte Blicke wechselten.

„Was ist, Mutter?“, fragte Lily. Línera stieß einen Seufzer aus und sah zu Neré hinüber, die ernst nickte.

„Es tut mir leid, eure Stimmung zu trüben“, sagte sie. „Aber manche Dinge können nicht warten. Uns Mäuse habt ihr gerettet, aber leider nicht unsere Stadt.“

„Wie meinst du das?“, rief Collin aus.

„Der Baum wird sterben“, antwortete sie leise.

„Es ist wahr“, warf Neré ein. „Letzte Nacht hat mir der Geist des Baumes sein Schicksal offenbart. Glürms Gift hat schon die Wurzeln zerfressen und langsam aber sicher befällt es auch den Stamm. Ohne seine Wurzeln wird der Baum dem nächsten Sturm vermutlich nicht standhalten.“

„Ich wusste es!“, hauchte Lily. „Als wir gestern zurückkehrten ... da war mir klar, dass es schlimm um den Baum steht.“



„In der Tat“, erwiderte Linera. „Das bedeutet, dass wir jetzt die Umsiedlung aller Einwohner Borkenheims vorbereiten müssen. Aber erst müssen wir natürlich ein neues Zuhause finden.“

Collin sah in die Runde seiner Freunde und einer nach dem anderen nickten sie – sogar Finger. „Wir werden eines finden“, versprach Collin der Bürgermeisterin. „Die Wildnis birgt viele Gefahren für Mäuse. Da ist es sinnvoll, dass wir sie für euch nach einer neuen Heimat absuchen. Und doch ...“ Er verstummte und blickte nach oben – durch den hohlen Stamm der mächtige Eiche bis in die Baumkrone, in der das Sonnenlicht spielte.

Lily legte ihm eine Hand auf die Schulter und fragte: „Was hast du?“

„Es ist eigenartig“, antwortete Collin. „Es ist erst eine Woche her, da sagte ich zu euch, ich sei bereit, hinaus zu ziehen. Ich sagte, meine Seele sei rastlos. Ich habe die

Wahrheit gesprochen. Es wirklich zu tun bedeutet aber die Burg tatsächlich für immer zu verlassen. In meiner Suche nach einem Herrscher für das Königreich bin ich nicht weiter als vor einer Woche. Und von meinem Vater und Bertha habe ich auch immer noch nichts gehört. Irgendwie fühlt es sich an, als gäbe ich, wenn ich von hier weg gehe, alles auf, was mir als Mensch lieb und teuer war.“

Maginos lächelte sanft und sagte: „So ist es nicht, mein Prinz. Euer Vater hat die Burg verlassen. Wenn Ihr hierbleibt, werdet Ihr ihn nie finden. Und was das Königreich betrifft, würdet Ihr Euch wundern, wie rasch Eure einstigen Vasallen eine Lösung finden werden. Und überhaupt: Mit dem Schicksal ist es sonderbar. Wer seines finden will, muss nur vor die Tür treten.“

Collin sah seine Gefährten an und lächelte. „Solange wir gemeinsam gehen“, sagte er.







# Notizen

A series of horizontal lines for writing, arranged in two columns. The lines are evenly spaced and extend across most of the width of the page, leaving a narrow margin on the right side.







# Notizen

A series of horizontal lines for writing, arranged in two columns. The lines are evenly spaced and extend across most of the page width, leaving a margin on the left and right sides.





# Credits

*Spielidee und Text:*  
**Jerry Hawthorne**

*Text und Lektorat:*  
**Mr. Bistro**

*Produktion:*  
**Colby Dauch**

*Illustrationen:*  
**John Ariosa**

*Modellierung:*  
**Chad Hovarter**

*Grafik-Design:*  
**David Richards**

*Lektorat:*  
**Nate Bethorn • Peter Miller • David Moody**

*Testspieler:*  
**Vernon Dickson • Danielle Dickson • Brennan Dickson • Erik Dickson  
Alanna Dickson • Mark Pruitt • Greg Heath • Morgan Heath • Paige Heath  
Todd Edwards • Abby Edwards • Brian Beyke • Mike Hanft  
Chad Hovarter • Billy Murphey**

## Mitarbeiter der deutschen Ausgabe

*Übersetzung:*  
**Stephan Rothschuh**

*Korrektur:*  
**Heiko Eller  
Dennis Mohra**

*Lektorat:*  
**Yvonne Distelkämper  
Tanja Masche  
Sebastian Berger  
Sabine Machaczek**

*Produktionsmanagement:*  
**Heiko Eller**

*Grafische Gestaltung  
& Layout:*  
**Marina Fahrenbach**



# Individuelle Erfolge



## Feuerfest

Die erste Maus, die in einem Kapitel brennend gefangen genommen wird, erhält diesen Erfolgsmarker.

*Effekt: Für den Rest des Kapitels kann diese Maus keine Brennend-Marker mehr erhalten.*



## Meisterschütze

Die erste Maus, die in einem Fernkampfangriff mindestens 3 Bögen würfelt, erhält diesen Erfolgsmarker.

*Effekt: Der Meisterschütze kann bei einem Fernkampfangriff diesen Erfolgsmarker abwerfen, um automatisch mit allen seinen Würfeln in diesem Angriff Bögen zu würfeln.*



## Inhalt dieser Erweiterung:

1 Geschichtenbuch mit 6 Kapiteln • 2 Miniaturen • 13 Suchkarten • 9 Fähigkeitskarten  
13 Initiativekarten • 1 Neré-Heldenbogen • 9 Begegnungskarten • 6 Käsemarker  
1 Uhrwerkmörsermarker • 4 Nacktschneckenmarker • 4 Brennend-Marker  
6 Trankzutatenmarker • 1 Krämerplattenmarker • 4 Schattenrattenmarker  
1 Feuerfest-Erfolgsmarker • 1 Meisterschütze-Erfolgsmarker



[www.plaidhatgames.com](http://www.plaidhatgames.com)