

Maus ^{und} Mystik



Buch Drei

Geschichten aus dem Dunkelwald

Einführung

In den Händen hältst du ein Geschichtenbuch für Maus und Mystik. Hierin wird der Aufbau und Ablauf der einzelnen Kapitel dieser Geschichte erklärt, und 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.

Geschichten aus dem Dunkelwald 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 Geschichten aus dem Dunkelwald auch als erweiterte Kampagne spielen, die sich an die Abenteuer aus anderen Geschichtenbüchern anschließt. 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. Wenn ihr mögt, könnt ihr die Mäuse auch mit anderen Fähigkeiten ausstatten. Dazu legt ihr alle Fähigkeitskarten zurück in den Vorrat und sucht zwei neue für jede Maus aus, die schon in einem anderen Geschichtenbuch mitgespielt hat.

Sechs Arten von Raumsonderregeln

Jedes Kapitel hat seine ganz besonderen Eigenheiten und Sonderregeln. So können wir eine noch spannendere Geschichte erzählen. 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.

 **Nacht:** Einige Begegnungskarten geben an, dass die Nacht hereingebrochen ist. Wenn ein Raum besondere Regeln für die Nacht hat, werden sie hinter diesem Symbol aufgelistet.



Kampagnenregeln

Neuer negativer Effekt

Brennend



Wenn eine Maus anfängt zu brennen, legt ihr einen Brennend-Marker auf ihre Initiativekarte. Jede Maus kann höchstens 1 Brennend-Marker gleichzeitig haben. 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 auf einem beliebigen Feld 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 und der Effektmarker wird abgeworfen. Wenn es gerade regnet, braucht der Spieler nicht zu würfeln, wenn er eine Erholungsaktion ausführt, um das Feuer zu löschen – es gelingt auf jeden Fall. Liegt am Ende ihres Zuges noch ein Brennend-Marker auf der Initiativekarte dieser Maus, erhält sie 1 Treffer.

Wichtiger Hinweis: Tilda kann ihre Kraft des Mitgefühls einsetzen, wenn eine Maus im selben Raum anfängt zu brennen.

Verflucht



Wenn eine Maus verflucht wird, legt ihr einen Verflucht-Marker auf ihre Initiativekarte. Wenn eine verfluchte Maus beim Angriff oder der Verteidigung Käse würfelt, erhält sie ihn nicht, sondern legt ihn auf das Käserad der Gegner. Wenn eine verfluchte Maus auf einem Feld, das ein Kleeblatt oder einen Pilz enthält, eine Erholungsaktion ausführt, entfernt ihr den Verflucht-Marker von ihrer Initiativekarte.

Wichtiger Hinweis: Tilda kann ihre Kraft des Mitgefühls einsetzen, wenn eine Maus im selben Raum verflucht wird.

Neue Helden

Die neuen Helden dieser Erweiterung können auch in Kapiteln aus anderen Geschichtenbüchern mitspielen. Zwei dieser neuen Helden sind eigentlich keine Mäuse. Wenn sie Teil der Gruppe sind, gelten sie aber ehrenhalber als Mäuse, und alle Regeln, die sich auf Mäuse beziehen, gelten auch für sie.



Das fünfte Rad am Wagen

In einigen Kapiteln wird eure Gruppe aus mehr als 4 Mäusen bestehen. Wenn ihr dann einen neuen Raum erkundet, stellt ihr die überzähligen Mäuse auf ein Nachbarfeld der ersten 4 Mäuse. Eine Gruppe von mehr als 4 Mäusen kann nur dann mit einem Blatt von einem Baum herabschweben, wenn die überzähligen Mäuse auf einem Nachbarfeld des Blatts stehen (s. S. iv).

Kreatur, Figur und Marker

Einige Regeln und Karten verwenden die Begriffe Figur, Marker oder Kreatur. Eine Figur ist ein Charakter, für den es eine Plastikminiatur gibt. Ein Marker kann vieles sein, darunter auch Kreaturen, die auf dem Spielplan durch Pappmarker dargestellt werden. Kreatur ist der Oberbegriff für Kreaturen auf Pappmarkern und Figuren mit Plastikminiatur. Kreaturen auf Pappmarkern nehmen keinen Platz auf Feldern ein.

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. Gegner müssen nicht anhalten, wenn sie ein Feld mit einem Haustier betreten. Haustiere können angegriffen werden, wenn keine Maus angegriffen werden kann. Von Haustieren gewürfelter Käse wird ignoriert. Wenn die Mäuse einen neuen Raum erkunden, nehmt ihr alle Haustiere vom Spielplan. Wenn eine Maus auf einem Feld mit mindestens einem Haustier eine Suchaktion ausführt, wirft ihr Spieler für die Suche einen Würfel mehr.



Verbündete

Verbündete ignorieren bei der Bewegung rote und gelbe Linien, Wasserfelder und Mausefallen. Im Rahmen der Kapitelsonderregeln entscheidet ihr, ob und wohin sich ein Verbündeter bewegt. Nach der Bewegung kann ein Verbündeter einen Gegner nach den üblichen Regeln angreifen. Verbündete werden durch Plastikminiaturen dargestellt und verwenden die Angriffs-, Verteidigungs- und Lebenswerte auf ihren Initiativekarten. Für die Bewegung und Angriffe von Gegnern gelten Verbündete als Mäuse. Von Verbündeten gewürfelter Käse wird ignoriert. Fähigkeiten oder Bedingungen, die sich auf Mäuse beziehen, gelten für Verbündete nicht. Verbündete werden aber mitgezählt (+1 Würfel), wenn eine Maus aus dem Wasser gezogen oder eine brennende Maus gelöscht wird. Wenn die Mäuse einen neuen Raum erkunden, nehmt ihr alle Verbündeten vom Spielplan. Wenn ein Verbündeter besiegt wird, wird die Sanduhr nicht weiter bewegt.

Einwohner

In den Kapiteln dieser Erweiterung tauchen Gestalten auf, die nicht zur Gruppe der Mäuse gehören, aber auch keine Gegner sind. Diese friedlichen Wesen werden durch Einwohnermarker dargestellt. Die Regeln für diese Einwohner stehen im jeweiligen Kapitel.

Neue Regeln für Räume

Die Spielplanteile dieser Erweiterung stellen Orte im Dunkelwald dar. Im Wald gibt es natürlich keine „Räume“, sie werden aber weiterhin so genannt, um Einheitlichkeit zu wahren. Räume auf der Erdoberfläche (mit grünem Ausrichtungspfeil ▲) bilden den sogenannten Niederwald, unterirdische Bereiche (mit blauem Ausrichtungspfeil ▲) den Unterwald und Bäume und Äste (dargestellt durch große Pappauflagen) den Oberwald. Ähnlich wie im Grundspiel gibt es auch hier kein Raster für die Felder, sondern sie werden durch grafische Merkmale wie unterschiedliche Farbe oder Struktur voneinander getrennt.

Der Niederwald



1. Dies sind einige Beispiele für grafische Elemente im Niederwald, die als Felder gelten.
2. In diesem Raum (Hauptbruch) ist der ganze Kopf ein einziges Sonderfeld.

Der Oberwald

1. Wenn in den Aufbauanweisungen das Kletterbaumsymbol auftaucht, legt ihr den Kletterbaummarker auf das entsprechende Feld.
2. Wenn eine Maus auf einem Feld mit einem Kletterbaummarker erkundet, nehmt ihr alle Figuren und Marker vom Spielplan und legt die Baum- und Astauflagen so auf den Spielplan, dass das aufgedruckte Kletterbaumsymbol in der Ecke des Spielplanteils liegt, in der vorher der Kletterbaummarker lag.
3. Dann stellt ihr die Mäuse auf das Feld mit dem Kletterbaumsymbol und zieht eine Begegnungs-



karte bzw. baut den neuen Raum so auf, wie es im Geschichtenbuch steht. Auf dem Feld mit dem Kletterbaumsymbol kann eine Maus erkunden, um zum Raum darunter zurückzukehren.



Die Baum- und Astauflage zusammen gelten als ein Raum. Für ihn gelten die üblichen Regeln für Räume. Während sich die Mäuse auf einer Auflage befinden, können sich nicht-fliegende Kreaturen nicht von selbst auf Felder bewegen, die nicht Teil einer Auflage sind. Fliegende Kreaturen können sich über die Bereiche zwischen den Ästen bewegen. Dabei gilt jeder Zwischenbereich als ein Feld. Sie können ihre Bewegung nicht in einem der Zwischenbereiche beenden. Wird eine nicht-fliegende Kreatur durch eine Fähigkeit oder einen Effekt von der Baumaufgabe herunter bewegt, gilt sie sofort als besiegt bzw. gefangen genommen. Eine fliegende Kreatur wird in einem solchen Fall auf das nächste Feld gestellt, auf dem sie ihre Bewegung beenden könnte.

Blattmarker

Blattmarker an Auflagen

Blattmarker werden je nach Anweisung im jeweiligen Kapitel an die Auflage angelegt. Solange Blätter noch am Baum oder Ast sind, gelten sie als Teil der Auflage. Ein Blatt gilt als Nachbarfeld des Felds der Auflage, das dem Blattstiel am nächsten ist. Auf ein Blatt passen vier kleine oder eine große Figur. Auf einem Blatt kann keine Suchaktion ausgeführt werden.



Mit einem Blatt den Oberwald verlassen

Wenn sich alle Mäuse auf demselben Blatt befinden, kann eine Maus als Aktion den Stiel kappen. Wenn noch Gegner auf einer der Auflagen stehen, muss der Spieler der Maus zunächst einen Würfel werfen. Wenn er keinen ✨ würfelt, bleibt das Blatt am Baum. Wenn er einen ✨ würfelt, nehmt ihr die Auflagen samt aller Figuren und Marker auf ihnen vom Spielplan, lasst das Blatt mit den Mäusen drauf aber liegen, wie es ist. Das Blatt sollte mittig auf dem Feld darunter liegen. Dreht das Blatt dann so, dass es mit dem Stielende auf ein beliebiges Gegnerstartfeld des aktuellen Raums zeigt. Werft einen Würfel und bewegt das Blatt mit den Mäusen darauf um die gewürfelte Zahl auf dem kürzesten Weg in Richtung dieses Gegnerstartfelds. Dabei ignoriert ihr gelbe und rote Linien sowie Terrain. Das so ausgewürfelte Feld ist das Feld, auf dem das herabschwebende Blatt landet.

Wenn das Blatt auf einer Erdspalte landen würde, legt ihr es auf ein Nachbarfeld auf einer beliebigen Seite der Erdspalte. Wenn das Blatt auf einem Wasserfeld mit Strömung landet, bewegt ihr es sofort um ein Feld stromabwärts (zwei Felder, wenn es regnet). Der Raum, auf dem das Blatt landet, gilt damit als erkundet.

Blattmarker auf dem Boden und im Wasser

Wenn ein Blatt auf einem Landfeld liegt – also nicht (mehr) am Baum hängt –, gilt es in jeder Hinsicht als normales Feld. Betritt man ein Blatt von einem Wasserfeld aus, gelten also alle Regeln, die für das Aus-dem-Wasser-Klettern gelten.

Wenn ein Blatt auf einem Wasserfeld liegt, können die Mäuse es als Boot benutzen. Ein Blatt auf einem Wasserfeld mit Strömung bewegt sich – egal ob mit Mäusen darauf oder ohne Mäuse – am Ende jeder Runde ein Feld stromabwärts (zwei Felder, wenn es regnet).

Wände, Stalagmiten und Erdspalten

Für Stalagmiten gelten dieselben Regeln wie für „Schwarze Bereiche und Wände“ (siehe Grundspielregelheft S. 9). Auf einigen Spielplanteilen dieser Erweiterung sind Gebäude abgebildet. Die Mauern dieser Gebäude haben außen schwarz-rote Linien, um deutlich zu machen, dass

sie die Bewegung und die Sichtlinie blockieren. Auf einigen Spielplanteilen sind Erdspalten abgebildet. Diese sind auch schwarz. Erdspalten blockieren nicht die Sichtlinie. Sie können nur von fliegenden Kreaturen überquert werden oder mithilfe von bestimmten Fähigkeiten oder Gegenständen.



Stalagmit



Wand



Erdspalte

Grafische Raumelemente

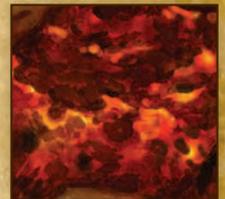
Grafische Elemente wie Blumen, Grasbüschel oder Baumwurzeln sind nur dann eigene Felder, wenn sie mindestens so groß sind, wie Felder üblicherweise sind. Sind sie kleiner, gelten sie als Teil anderer Felder oder liegen zwischen Feldern. Grafische Elemente zwischen Feldern können nur dann bei der Bewegung ignoriert werden, wenn sie schmaler sind als die Bodenplatte einer Mausefigur.



1. Diese Blume ist Teil des Felds (grünes Seerosenblatt).
2. Diese Pflanze liegt zwischen Feldern, ist aber zu schmal, um die Bewegung zu beeinflussen.

Neues Terrain: Lava

Nicht-fliegende Kreaturen können sich nicht von selbst auf oder über Lavafelder bewegen. Eine Kreatur, die durch eine Fähigkeit oder einen Effekt auf ein Lavafeld bewegt wird, gilt sofort als besiegt bzw. gefangen genommen. Fliegende Kreaturen ignorieren Lava, dürfen ihre Bewegung aber nicht auf einem Lavafeld beenden.



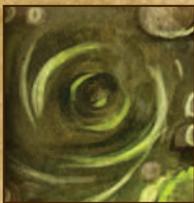
Neues Terrain: Versteckte Pfade und Drehfelder

An einigen gelben Linien und Drehfeldern ist ein gelbes Geckosymbol abgebildet. Dieses Symbol markiert versteckte Pfade, die nur den Tieren der Wildnis bekannt sind. Wenn keine Figur mit dem Merkmal „wild“ in der Gruppe ist, gelten gelbe Linien mit Geckosymbol als rote Linien, und auf Drehfeldern mit Geckosymbol kann dann nicht erkundet werden.



Neues Terrain: Flaches Wasser

In zwei Räumen (*Echogrotte und Trüfelftiefe*) ist flaches Wasser. Felder mit flachem Wasser gelten für die Bewegung nicht als Wasserfelder, wohl aber für das Entfernen des neuen Effekts *Brennend*.



Räume mit 2 Drehfeldern

Ein Raum (*Spaltenhain*) hat zwei Drehfelder. Wenn die Mäuse die entsprechenden Voraussetzungen erfüllen, können sie über eines der beiden Drehfelder den Finstergrund erkunden. Wenn die Mäuse auf dem Drehfeld des Finstergrunds erkunden, können sie wählen, auf welchem Drehfeld des Spaltenhains sie herauskommen möchten (sie müssen nur alle dasselbe wählen).

Neue Karten

Neue Such- und Fähigkeitskarten

Diese Erweiterung enthält 59 neue Suchkarten. Mischt sie unter die Suchkarten des Grundspiels, 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: Die neu enthaltene Karte „Falle stellen“ ersetzt die gleichnamige Karte aus dem Grundspiel (benutzt die neue Version statt der alten). Die übrigen gleichnamigen Karten sind zusätzliche Exemplare beliebter Fähigkeiten, sodass nun mehrere Mäuse dieselbe Fähigkeit erlernen können.)

Neue Begegnungs- und Gegnerinitiativекarten

Die neuen Gegnerinitiativекarten benutzt ihr, wenn die neuen Gegner auf den Plan kommen. Mischt die neuen Begegnungskarten mit ebenso vielen Begegnungskarten des Grundspiels zusammen (so tauchen Gegner aus dem Grundspiel und der Erweiterung etwa gleich oft in euren Abenteuern auf).

Regen

Auf manchen Begegnungskarten steht das Stichwort „Regen“. Solange eine solche Karte im Spiel ist, herrscht auf allen Wasserfeldern mit Strömung starke Strömung: Mäuse, die ihren Zug auf einem Wasserfeld mit starker Strömung beenden, werden 2 Felder stromabwärts geschwemmt. Eine brennende Maus, die im Regen im Niederwald steht, muss bei einer Erholungsaktion keinen Würfel werfen, um das Feuer zu löschen. Vergesst nicht: Manche Begegnungskarten bleiben im Spiel, selbst wenn die Mäuse einen neuen Raum erkunden.

Lästige Bienen

Auf manchen Begegnungskarten steht das Stichwort „Lästige Bienen“. Wenn so eine Karte aufgedeckt wird und die Mäuse im Niederwald sind (grüner Ausrichtungspfeil), legt ihr je einen Bienenmarker auf jede Blume und jedes Kleeblatt dieses Raums. Wenn eine Maus oder ein Gegner seine Bewegung im Umkreis von 2 Feldern eines unbesetzten Bienenmarkers beendet, legt ihr den Marker unter die Figur. Diese Biene folgt jetzt dieser Figur. Jede Biene verringert die Angriffs- und Verteidigungsstärke der Figur, der sie folgt, um 1. Wenn eine solche Figur sich bewegt, werden alle Bienenmarker unter ihr mit ihr bewegt. Nach einem Nahkampfangriff gegen eine Figur, der mindestens 1 Biene folgt, legt ihr alle Bienenmarker vom Verteidiger unter den Angreifer. Lästige Bienen können nicht unter einen Hauptgegner gelegt werden. Wenn die Mäuse einen Raum verlassen, legt ihr alle Bienenmarker zurück in den Vorrat.



Nacht

Auf manchen Begegnungskarten steht das Stichwort „Nacht“. Wenn so eine Karte aufgedeckt wird, haben die Mäuse den neuen Raum *bei Nacht erkundet*. Legt dann den Mondmarker auf das Käserad der Gegner. Käsestücke, die schon dort lagen, legt ihr auf den Mondmarker. Käsestücke, die ab jetzt auf das Käserad der Gegner gelegt würden, legt ihr auf den Mondmarker. Solange der Mondmarker auf dem Käserad liegt, gelten alle Regeln für die Nacht. Erst wenn es zu einer Verstärkung kommt, wird der Mondmarker abgeworfen.

Besondere Suchkarten und aktualisierte Initiative- und Fähigkeitskarten

Die Fähigkeit „Mieps rufen“ ersetzt die Fähigkeit „Mieps“ aus dem Grundspiel. Es gibt auch neue Initiativekarten für Maginos und Lily. Sie haben statt des Nahkampfsymbols das Fernkampfsymbol, was die beiden als Verbündete noch wertvoller macht.

(Hinweis: Für die folgenden Karten gelten besondere Regeln:)

Gnomgewächs: Wenn ihr diese Erweiterung als Kampagne spielt, legt ihr diese Fähigkeitskarte zunächst beiseite. Sie kann erst nach dem Zweiten Kapitel (Teil A) oder dem Fünften Kapitel erlernt werden.



Magische Möhre: Wenn ihr diese Erweiterung als Kampagne spielt, legt ihr diese Suchkarte zunächst beiseite. Sie kann erst ab dem Vierten Kapitel gefunden werden.



Teelöffelpaddel: Wenn eine Maus auf einem Blatt auf einem Wasserfeld steht, kann sie als ihre Aktion mit dem Teelöffelpaddel das Blatt (*und die Mäuse darauf*) auf ein leeres benachbartes Wasserfeld steuern, auch gegen die Strömung.

Schildkrötenflöte: Mit der Schildkrötenflöte können die Schildkröten gerufen werden, die den Mäusen über die Träufel, den schnellen Bach des Dunkelwalds, helfen können. Als Aktion kann eine Maus auf einem Nachbarfeld eines Wasserfelds auf der Schildkrötenflöte spielen. Mischt dann die 6 Schildkrötenmarker verdeckt (mit dem Panzer nach oben) und legt sie bereit. Dann nehmt ihr zufällig 3 davon und legt sie verdeckt in gerader Linie nebeneinander auf 3 leere Wasserfelder.



Für Felder mit Schildkrötenmarkern gelten die gleichen Regeln wie für Landfelder. Wenn eine Maus aber von der Strömung auf ein Feld mit einem Schildkrötenmarker geschwemmt wird, wird dieser Marker 1 Feld stromabwärts geschwemmt. Wenn der Marker auf kein leeres Feld geschwemmt werden kann, nehmt ihr ihn vom Spielplan. Jedes Mal, wenn eine Maus einen Schildkrötenmarker betritt, deckt ihr ihn auf. Zeigt die Rückseite einen Panzer, kann die Maus ihre Bewegung fortsetzen. Zeigt die Rückseite nur Wasser, fällt die Maus in den Bach. Ihr Zug ist damit vorbei. Zeigt die Rückseite den Schildkrötenkopf, fällt die Maus in den Bach und erhält 1 Treffer. Ihr Zug

ist damit vorbei. Nachdem ihr einen Marker mit Wasser oder Schildkrötenkopf aufgedeckt habt, mischt ihr ihn wieder verdeckt unter die beiseite gelegten Schildkrötenmarker und legt dann einen zufälligen davon auf dasselbe Feld zurück.

Neue Gegner und Hauptgegner

Fliegende Kreaturen

Fliegende Kreaturen haben ein Schmetterlingssymbol auf ihrer Initiativekarte. Fliegende Kreaturen ignorieren Terrain wie Wasser oder Lava. Sie können



sich über Bereiche zwischen Ästen bewegen. Jeder dieser Zwischenbereiche gilt für sie als ein Feld. Sie können sich auch ungehindert über gelbe und rote Linien sowie über Erdspalten hinweg bewegen. Sie können ihre Bewegung aber nicht auf Lava, einer Erdspalte oder einem Bereich zwischen Ästen beenden.

Ochsenfroschlinge

Ochsenfroschlinge sind besonders üble und gefährliche Froschlinge. In dieser Erweiterung sind 2 Ochsenfroschling-Figuren enthalten und es kann vorkommen, dass beide gleichzeitig im Spiel sind. Da sie 2 Lebenspunkte haben, legt ihr Treffermarker am besten auf oder neben den entsprechenden Ochsenfroschling anstatt auf die Initiativekarte.

Kleine Gaunerin, Phaesia und Malodor

Diese drei Gegner haben jeweils nur eine Initiativekarte, gelten aber trotzdem als Hauptgegner.

Maulwump

Der Maulwump hat 3 Initiativekarten, gilt aber nicht als Hauptgegner. Wenn ihr die Reihenfolge der Initiative bestimmt, verwendet ihr nur die Karte „Rasender Maulwump“. Nachdem ihr diese Karte auf die Initiativeleiste gelegt habt, legt ihr die anderen beiden Maulwump-Karten darauf, sodass die Karte „Maulwump“ oben auf liegt. Jedes Mal, wenn ihr einen oder mehrere Treffermarker auf den Maulwump legen würdet, werft ihr stattdessen seine oberste Initiativekarte ab. So wird der Maulwump mit jedem Treffer stärker (*und wütender*).



Hesstia

Im Dunkelwald haust eine grausame Schlange namens Hesstia. Auf dem Spielplan wird Hesstia durch 6 Segmente dargestellt: einen Kopf, 4 Mittelteile und einen Schwanz.

Nicht-fliegende Figuren können kein normales Feld betreten, auf dem ein Segment Hesstias (auch nur zum Teil) liegt. Figuren, die ihren Zug auf einem Feld mit Hesstia beginnen, müssen wenn möglich dieses Feld verlassen. Wenn Hesstia beim Angriff oder bei der Verteidigung Käse würfelt, kommt kein Käse auf das Käserad der Gegner.

Für Hesstia gelten eigene Angriffs- und Bewegungsregeln. Sie hat 2 Initiativekarten, wodurch sie pro Runde 2 Mal am Zug ist. Auf der Initiativeleiste muss „Hesstia beißt zu“ immer höher liegen als „Hesstia ringelt sich“. Tauscht die beiden Karten wenn nötig gegeneinander.

Wenn die Mäuse auf Hesstia treffen, ist sie immer eingeringelt. So legt ihr Hesstia hin, wenn sie eingeringelt ist:



1. Legt ihren Schwanz auf ein Gegnerstartfeld. Dabei befolgt ihr die Regeln für das Aufstellen von großen Gegnern.
2. Stapelt Hesstias Mittelteile in zufälliger Reihenfolge auf ihren Schwanz.
3. Legt ihren Kopf oben auf den Stapel.

Hesstias Initiativekarten nehmt ihr erst dann von der Leiste, wenn beide Karten 2 Treffermarker haben.

Für Hesstias Initiativekarten gelten die folgenden Regeln:

Hesstia beißt zu

Hesstia beißt nach folgenden Regeln zu (vergleiche mit dem Beispiel auf der nächsten Seite):



1. Nehmt alle Segmente Hesstias außer dem Schwanz vom Spielplan.
2. Dreht ihren Schwanz so, dass der Pfeil am dickeren Ende auf die nächste Maus zeigt.
3. Legt dann Hesstias Mittelteile in zufälliger Reihenfolge eins nach dem anderen so an, dass immer das nach innen gewölbte Ende an das nach außen gewölbte Ende des vorigen Segments anschließt. Hesstia darf hier und da auf dem Rand eines Spielplanteils liegen. Wenn ein Segment aber über die Kante des aktuellen Spielplanteils hinaus oder über ein anderes Segment ragen würde, dreht ihr es um und legt es so an, dass es sich in die andere Richtung windet. Dreht wenn nötig auch vorige Segmente auf die andere Seite. Hesstias Segmente können auf roten und gelben Linien, schwarzen Bereichen, Lava, Wasser und anderem Terrain liegen.

Legt schließlich den Kopf so an, dass er möglichst mittig auf einem Feld zu liegen kommt - im Zweifel auf dem Feld mit mehr Figuren.

4. Hesstia macht einen Angriffswurf. Jede Figur, auf deren Feld Hesstia auch nur zum Teil liegt, muss sich gegen diesen Angriff verteidigen. Alle Treffer, die Hesstia verursacht, wenn sie zubeißt, sind Gifftreffer. (Hinweis: Im Beispiel rechts werden alle 3 Figuren von Hesstias Angriff getroffen.)

Hesstia ringelt sich

Wenn Hesstia sich ringelt, zielt sie auf eine Maus, auf deren Feld oder Nachbarfeld sie sich befindet. Gibt es mehrere, zielt sie auf diejenige von ihnen, deren Karte am höchsten auf der Initiativeleiste ist. Legt die eingeringelte Hesstia auf ein leeres Nachbarfeld dieser Maus. Gibt es kein Ziel für Hesstia, legt ihr sie auf das Feld, auf dem ihr Kopf liegt. Hesstia macht einen Angriffswurf. Jede Kreatur

auf einem Nachbarfeld der eingeringelten Hesstia muss sich gegen den Angriff verteidigen. Alle Treffer, die Hesstia verursacht, wenn sie sich ringelt, sind normale Treffer.





Eulalia

Eulalia ist eine gerissene Eule, die nachts Jagd auf kleine Waldbewohner macht. Wenn das aktuelle Kapitel es verlangt, legt ihr, bevor ihr die Gegner aufstellt, Eulalias Marker auf ein beliebiges Gegnerstartfeld des Raums, in dem die Mäuse stehen.



Wenn eine Maus für ihre Bewegung eine 1 würfelt, bewegt sich Eulalia sofort auf dem kürzesten Weg 3 Felder auf diese Maus zu. Eulalia ist eine fliegende Kreatur. Wenn sie das Feld der anvisierten Maus erreicht hat, hält sie an. Kleine Figuren auf Feldern, auf und über die sich Eulalia bewegt, erhalten 1 Treffer, der nicht abgewehrt werden kann.

Eulalia kann nicht angegriffen werden und nimmt keinen Platz auf Feldern ein. Eulalia hindert die Mäuse nicht daran zu erkunden.

Mausekopfsymbol

Viele 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:

Schlafenszeit für Maya

Bestimmt einen Spieler, der den folgenden Text vorliest:

Oh, edle Burg, des Knaben Heim,
Muss traurig die Erinnerung sein?
Nichts ist mehr wie es war zuvor.
Dir klingt sein Lachen noch im Ohr.
So lächle ob der schönen Stunden,
Die liebe Zeit heilt alle Wunden.
Denn alles muss einmal vergeh'n,
Nur so kann Neues auch entsteh'n.
Hinfort die Angst, der Blick wird klar,
Der Knab' ist fort, der Mann ist da.



dir ja schon erzählt. Und auch, wie sie danach Glürm das Handwerk gelegt haben. Dann kommt jetzt die Geschichte der Großen Wanderung, als Collin und seine Freunde zum ersten Mal in den Dunkelwald hinaus zogen. Ja, der Dunkelwald war damals noch ganz anders. Im Unterholz lauerten alle möglichen Ungeheuer, und von den Bewohnern waren auch nicht alle so nett. Aber eins nach dem anderen. Ich fange mal vorne an.“

Da hörte Maya abrupt auf zu weinen und sah ihren Bruder mit neugierigen Augen an. Tip war sich nicht sicher, ob sie ihn verstanden hatte oder ob einfach seine Stimme sie beruhigt hatte, aber das war ihm egal. Und so erzählte er ihr die Geschichte, wie er sie selbst vor Jahren gehört hatte.

Tip saß im Schaukelstuhl. In den Armen hielt er seine kleine Schwester. Eingehüllt in eine Decke aus gewebten Flusen sah sie ihn mit großen, runden Augen an und gluckste leise.

„Siehst du, Maya?“, fragte Tip. „Ich bin gar nicht so schlecht. Und bald bist du auch so groß wie ich und kannst reden und laufen und dann gehen wir zusammen auf Abenteuersuche. Du wirst schon sehen. Das wird toll. Es gibt so viel, was ich dir beibringen will, Schwesterchen.“ Maya begann zu weinen, schrill und fiepsig, und Tip schaukelte stärker. „Nein, nein, Schwesterchen – alles ist gut“, sagte er. Seine Eltern waren draußen im Garten, aber Tip wollte sie nicht rufen. Schließlich war er schon ein großer Junge, und ein Baby zu trösten würde er ja wohl schaffen. Leider teilte Maya seine Zuversicht nicht und heulte immer lauter.

„Wie wär's mit einer Geschichte?“, fragte Tip. „Du magst meine Geschichten doch, oder? Also, wie Prinz Collin und seine Freunde die böse Vanestra besiegt haben, habe ich

Es war einmal eine tapfere Waldläuferin, die hieß Lily. Sie lebte mit ihrer Mutter in Borkenheim. Das war eine schnuckelige Stadt im Herzen einer alten Eiche, die im Hof einer Menschenburg stand. Die Borkenheimer waren freundlich und liebenswert, und Lilys Mutter Linera war die Bürgermeisterin. Aber eines Tages wurden die Menschen in der nahen Burg von einer bösen Zauberin angegriffen, und der Prinz und seine Getreuen konnten nur entkommen, indem sie sich in Mäuse verwandelten. Sie schlugen sich wacker, aber sie waren fremd in der Mausewelt, und so nahmen die Borkenheimer sie unter ihre Fittiche. Der Prinz hieß Collin, und seine Freunde hießen Maginos, Tilda, Finger und Rex. Aber bald schon bedrohte die Finsternis in der Burg sogar die alte Eiche. So schloss sich Lily Collin und seinen Freunden an und gemeinsam besiegten sie die Zauberin.

Aber einfach war es nicht, und die Burg blieb hohl und ausgebrannt zurück. Und aus all der Zerstörung stieg ein neuer Bösewicht empor: ein Schwarzmagier, der Collin, seinen Freunden und den Borkenheimern Böses wollte. Doch mit neuen Feinden kamen auch neue Freunde, und so trafen Lily und ihre Gefährten die wilde Mystikerin Neré, die ihnen ihre Hilfe anbot. Und gemeinsam besiegten die sieben Helden den Schwarzmagier. Aber sie mussten den Sieg teuer bezahlen, denn vor seinem Untergang vergiftete der Schwarzmagier die alte Eiche.

Die Tage zogen ins Land, die alte Burg lag leer und verlassen und Borkenheim ging es gut. Doch niemand konnte leugnen, dass die stattliche Eiche im Sterben lag. Sie wurde immer blasser, und ihre Blätter starben eins nach dem anderen. Als das letzte Blatt gefallen war, erspähten die Borkenheimer das letzte Geschenk des alten Baums: eine goldene Eichel, die letzte Nuss ihres geliebten Baums, die an einem der obersten Zweige hing.

Wie jede Maus weiß, trägt die letzte Nuss eines Baums das größte Geschenk der Natur in sich: die Verheißung neuen Lebens. Also versuchten die Borkenheimer, an die Nuss zu gelangen, aber sie hing zu hoch. Doch die tapfere Lily wusste, dass ihr Volk ohne die Nuss in großer Gefahr schwebte. Also versuchte sie es weiter, und auch wenn ihre Muskeln schmerzten und sie in schwindelerregende Höhen klettern musste und der Wind sie hin und her schubste, gab sie nicht auf, und schließlich pflückte sie die goldene Nuss.

Jetzt lag es an Linera, zu entscheiden, wie es weitergehen sollte. Die Bürgermeisterin beriet sich mit den Würdenträgern der Stadt, und gemeinsam kamen sie zu dem Entschluss, dass sie die wertvolle Nuss gegen ein sicheres neues Zuhause eintauschen würden. Linera beauftragte unzählige Gelehrte damit, zu erforschen, wie genau ein Baum beschaffen sein müsste, wenn er ihre neue Heimat werden sollte. Linera schickte auch nach dem berühmten Kundschafter Jakob. Jakob war ein Gecko, der den geheimnis-

vollen Dunkelwald angeblich wie seine Westentasche kannte. Yakobs Auftrag war einfach. Er sollte eine kleine Schar der tapfersten Helden Borkenheims durch den gefährlichen Dunkelwald nach Hauptstadt führen, einer Mauseiedlung, die im Herzen des Waldes lag. Der Meister jener Stadt war ein raffgeriges Eichhorn, und die tapferen Helden sollten ihm die Nuss im Tausch gegen eine wertvolle Information übergeben. Er sollte ihnen einen Baum weisen, der als neues Zuhause für die Bewohner Borkenheims geeignet wäre.

Yakob war nicht wohl bei diesem Auftrag, und mit so einer großen Gruppe durch den Wald zu gehen behagte ihm auch nicht. Aber Linera beschwor die geheimen Bande, die Jakob und ihre Tochter Lily verbanden, und da gab der Gecko nach und versprach die Expedition zu leiten.

Schließlich rief Linera die Helden von Borkenheim zu einer letzten Beratung, bevor die Große Wanderung beginnen würde.





Erstes Kapitel:

Der Weg nach Hauptstadt

Bestimmt einen Spieler, der den folgenden Text vorliest:

Die Reise wird beschwerlich werden“, sagte Linera. Die alternde Bürgermeisterin stand am Kopf des Tisches und starrte auf die leinene Landkarte hinab, die dort hastig ausgebreitet worden war. Sie blickte zu Collin auf und zuckte mit ihrer weißen Schnauze. „Im Dunkelwald lauern viele Gefahren für unsereins. Wir können uns glücklich schätzen bisher ein so behütetes Leben geführt zu haben – unsere Kundschafter aus dem Dunkelwald schildern Schreckliches.“ Collin nickte bedächtig, doch Linera sah die Entschlossenheit in seinen Augen funkeln. Wirklich kein Jungspund mehr, dachte sie.

Dann fuhr sie fort: „Zuallererst gilt es, Hauptstadt zu erreichen.“

„Hauptstadt“, warf Finger ein, „was ist denn das für ein Name?“

„Du wirst schon sehen, warum sie so heißt“, sagte Lineras Tochter Lily geheimnisvoll. „Allerdings hat dort das Eichhorn Riedwart das Sagen. Ein sehr egoistischer Nager. Er lässt sich von den Einwohnern Meister nennen, aber er hat nur eins im Sinn: sich selbst die Backen zu füllen.“

„Stimmt“, sagte Linera, „aber wir brauchen ihn. Ich weiß keinen, der die Gegend besser kennt als er. Wir werden ihm die Borkenheimer Nuss als Bezahlung anbieten. Ich habe gehört, diese Nüsse werden in der Gegend hoch gehandelt.“ Sie sah zu der perfekten Eichel hinüber, die auf einem Bett aus gelbem Stroh lag.

„Eine Schande, so etwas Wertvolles einem raffgierigen Eichhorn anzubieten“, sagte Rex.

„Ich kann sie ja später wieder klauen“, murmelte Finger.

„Das wirst du schön lassen“, fauchte Tilda. „Das hätte katastrophale Folgen.“

„Es ist ein fairer Tausch“, warf Neré ein. „Leben gegen Leben.“



„Wenn du meinst“, sagte Rex. „Ist sowieso egal. Finger hier kann eh nichts klauen, ohne erwischt zu werden.“

Linera hob die Pfote, und Ruhe kehrte ein. „Eure Aufgabe ist es, unversehrt nach Hauptstadt zu gelangen. Borkenheim wird sterben. Der einzige Preis, der jetzt noch zu hoch wäre, ist, dass auch Mäuse sterben.“

„Wir werden Vorsicht walten lassen“, sagte Maginos. „Das verspreche ich Euch.“

„In Ordnung“, erwiderte die Bürgermeisterin. „Dann möchte ich euch euren Führer durch den Dunkelwald vorstellen: Jakob.“

„Wer?“, fragte Rex. Da trat eine in einen Umhang gehüllte Gestalt aus einer dunklen Ecke des Raums und alle außer Linera erschrakten.

„Den hab' ich die ganze Zeit gesehen“, murmelte Finger.

Die Gestalt nahm ihren Umhang ab, und da sahen sie, dass es ein glänzend grüner Gecko war, der sich vor ihnen verneigte. Um seine Füße wuselte eine kleine Assel.

Lily grinste übers ganze Gesicht und sagte: „So sehen wir uns wieder, Jakob.“

„Ich habe Jakob bezahlt“, sagte Linera. „Vertraut ihm. Hört auf ihn. Er kennt sich im Dunkelwald aus und, was noch wichtiger ist, er weiß, wie man dort überlebt.“

„Vielen Dank für Eure Dienste“, sagte Collin förmlich. „Ich bin sicher, Ihr werdet uns gute Dienste leisten.“

„Dann sind wir uns einig“, sagte Linera. „Morgen Früh brecht ihr auf. Und Borkenheims Bürger folgen euch am Morgen nach dem nächsten Vollmond. Das sollte euch Zeit geben, einen geeigneten Baum zu finden, etwaige Gefahren aus dem Weg zu schaffen und uns zur Not Nachricht zu schicken, falls der Weg nicht sicher sein sollte.“

„Wir werden Euch nicht enttäuschen“, versicherte ihr Collin. „Darauf habt Ihr mein Wort.“

Kapitelziel

Bahnt euch einen Weg durch den Wald nach Hauptstadt und bringt dem Meister von Hauptstadt die letzte Borkenheimer Nuss.

Sieg

Die Mäuse gewinnen, wenn sie dem Meister von Hauptstadt die letzte Borkenheimer Nuss bringen.

Niederlage

Wenn die Sanduhr das Kapitelende erreicht, bevor die Mäuse die Nuss abgeliefert haben, oder wenn alle Mäuse gleichzeitig gefangen sind, verlieren sie die Partie.

Kapitel Aufbau

Kapitelende

Legt den Kapitelendmarker auf Seite 6 der Kapitleiste.

Gruppe zusammenstellen

Wählt 4 Mäuse für dieses Kapitel. Jakob muss einer der 4 sein. Er wird im Folgenden auch als „Maus“ bezeichnet. Linera hat ihn angeheuert, um die anderen Mäuse durch den Wald zu führen. Ditty, die Spitzmaus, und Ansel können noch nicht mitspielen, da die Mäuse sie noch nicht getroffen haben.

Begegnungsstapel zusammenstellen

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

(Hinweis: In allen Kapiteln dieses Geschichtenbuchs könnt ihr wie auf Seite v beschrieben Standard-Begegnungskarten aus dem Grundspiel oder anderen Erweiterungen mit denen dieser Erweiterung mischen. So trifft ihr auf unterschiedlichere Gegner.)

Räume auslegen

Legt die 4 Räume wie unten gezeigt aus: Burghof (ein Spielplanteil aus dem Grundspiel), Distelgrat, Träufelmoor und Hauptbruch.



Der weiße Mausekopf markiert das Startfeld.

Legt die Baumaufgabe wie eingezeichnet auf den Burghof und die Astaufgabe auf den Distelgrat. Stellt eure 4 Mäuse auf das Startfeld auf der Baumaufgabe (weißer Mausekopf in der Abbildung). Wählt eine Maus zum Nussträger. Legt den Marker der Borkenheimer Nuss unter ihre Figur. Stellt 3 Froschlänge und 2 Feuerbauchmolche nach den üblichen Regeln auf die Gegnerstartfelder der Auflagen. (Details zum Aufstellen der Gegner findet ihr im Regelheft des Grundspiels auf Seite 14.) Vergesst nicht, dass die Baumaufgabe und die Astaufgabe zusammen als ein Raum gelten. Da Feuerbauchmolche Fernkampfgegner sind, werden sie auf das Gegnerstartfeld der Astaufgabe gestellt (weit weg von den Mäusen). Legt 1 Blatt an die Mulde A der Astaufgabe.

Kapitelsonderregeln

Die Borkenheimer Nuss tragen

Die Mäuse wurden mit der Aufgabe betraut, die letzte Borkenheimer Nuss nach Hauptstadt zu bringen. Um anzuzeigen, dass eine Maus die Nuss trägt, legt ihr den Nussmarker unter ihre Figur. Als Aktion in ihrem Zug kann

die Maus die Nuss einer anderen Maus auf demselben oder einem Nachbarfeld geben. Der Angriffswert der Nussträgerin ist um 1 reduziert. Außerdem belegt die Nuss eine Pforte der Maus, die sie trägt. Wird die Nussträgerin gefangen genommen, bleibt die Nuss auf dem Feld liegen. Eine andere Maus kann auf diesem Feld als Freie Aktion die Nuss aufheben.

Oberwald



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

„Bestimmt ein Trupp Froschlingkundschafter“, knurrte Jakob, nachdem der letzte Gegner gefallen war. „Bleibt wachsam, Leute. Das waren bestimmt noch nicht alle.“ Er führte sie kreuz und quer durch ein Gewirr aus Ästen und Zweigen, bis sie schließlich einen Ast entlang gingen, der sich schnell verjüngte. Unter ihrem Gewicht bog sich der Ast gefährlich, und Rex wurde schon etwas grün im Gesicht.

„Wusste nicht, dass man auf einem Baum seekrank werden kann“, stöhnte er. Hinter ihm kicherte Finger leise.

„Willkommen im Dunkelwald“, sagte Jakob. „Ihr solltet die Bäume lieben lernen. Oder ihr werdet draufgehen. So einfach ist das.“

„Reizend“, seufzte Tilda.

„Hier wimmelt’s überall nur so von Froschlingen, Feen, Feuerbauchmolchen, ganz zu schweigen von den guten alten Ratten und Kakerlaken. Und das sind die harmlosen Viecher. Wenn ihr ‘nen Maulwump seht, dann rennt, meine puscheligen Freunde!“

„Na, du machst uns ja Mut“, sagte Lily. Da hielt Jakob plötzlich die Hand hoch, und alle verstummten und kauerten sich auf den Ast. Der Gecko legte einen langen, dünnen Finger auf seine Lippen, doch die anderen hatten schon verstanden. Ängstlich drängten sie sich aneinander und starrten mit weit aufgerissenen Augen in die Tiefe.

Collin war vom Anblick überwältigt. Unter ihm erstreckte sich ein grüner Wald voller Leben und dichter Vegetation. Vereinzelt fielen Sonnenstrahlen durchs Blätterdach und beschienen klitzekleine Insekten, die über dem Boden hin und her schwirren. Wohin auch immer er blickte, sah er Blumen und Moos, Blätter und Felsen, und es erschien ihm unmöglich, diese Weite mit seinem winzigen Mausekörper zu durchqueren. Blätter raschelten und Zweige knackten, da wippte direkt unter ihrem Ast ein großer Strohhut vorbei, der auf dem Kopf eines Menschen saß.

„Der Bauah“, zischte Jakob. „Ein Titan. Gefährlich und böse; wenn er dich erwischt, hackt er dich in Stücke, ohne mit der Wimper zu zucken.“

„Das ist bloß ein Bauer“, sagte Collin. „Ein Mensch.“

„Nenn ihn, wie du willst, Stadtmaus“, gab Jakob zurück und machte eine abfällige Geste. „Schreckliche Kreaturen sind das! Sie brennen das Grün nieder, das ihnen nicht passt, um das wachsen zu lassen, was ihnen passt.“ Der Gecko spuckte dem Menschen hinterher. „Die sehen nur sich selbst und haben keine Augen für die Welt in der Welt.“

2 Sondersuchaktion: Borkenschild. (Hinweis: Schützt Wächter und „wilde“ Mäuse.)

3 Sonderverstärkung: 1 Ochsenfroschling.



4

Erzählabschnitt: Wenn alle Mäuse auf dem Blatt stehen und eine Maus eine Erkundungsaktion ausführt, liest ein Spieler den folgenden Text vor:

Einer nach dem anderen hopsten sie auf das ledrige Blatt und krallten sich mit allen vier Pfoten fest. Alle außer Rex. Der weigerte sich, den Ast zu verlassen.

„Nein, nein, nein“, knurrte er. „Da gibt’s eher in der Schmiede Schokoeis, bevor ich mich auf dieses dubiose Ding wage.“ Doch Rille krabbelte hinter Rex’ Füße, und Jakob tat so, als würde er aus Versehen gegen die stämmige Maus stolpern. „Pass auf“, fauchte ihn der Tüftler an, bevor er über Rille stolperte. Und wenn er sich nicht am Blatt festgekrallt hätte, wäre er sicher in die Tiefe gestürzt. Blitzschnell sprang Jakob auch aufs Blatt und kappte in einer fließenden Bewegung mit einem kleinen Messer dessen Stiel. Das Blatt fiel und die Mäuse mit ihm.

„Röcke festhalten, meine Damen!“, schrie der Gecko. „Jippieeee!“

Rex schrie ebenfalls, aber deutlich weniger begeistert, und sein Schrei hallte weit in den Wald hinein.

Nehmt jetzt die Astauflage vom Spielplan, aber lasst das Blatt, wo es ist. Richtet das Blatt mittig auf demjenigen Feld aus, das es zum größten Teil überdeckt, und lasst es auf ein beliebiges Gegnerstartfeld auf dem Distelgrat zeigen. Werft einen Würfel und bewegt das Blatt mit den Mäusen darauf um die gewürfelte Zahl auf dem kürzesten Weg in Richtung dieses Gegnerstartfelds. Dabei ignoriert ihr gelbe und rote Linien sowie Terrain. Hier landet das Blatt. Fahrt jetzt mit dem nächsten Abschnitt fort: Distelgrat.

Distelgrat



Ganzer Raum:

1

3



1

Erzählabschnitt: Wenn die Mäuse auf dem Distelgrat landen, liest ein Spieler einen der folgenden Texte vor:

Wenn das Blatt auf der oberen Ebene landet, liest er **Erzählabschnitt A** vor, wenn es auf der unteren Ebene landet, **Erzählabschnitt B**.

Erzählabschnitt A

Das Blatt drehte und wand sich im Wind, genau wie die Mägen der armen Mäuse.

„Ich glaub’, mir wird schlecht“, rief Tilda.

„Da war Rex schneller als du“, sagte Neré ruhig mit einem Blick auf den Tüftler. Wenn der Flug Neré etwas ausmachte, ließ sie es sich nicht anmerken. Vor ihnen erhob sich die imposante Felswand des Distelgrats.

„Wir knallen gegen die Felsen!“, schrie Lily.

„Stimmt, das würdet ihr“, stimmte Jakob ihr zu, „aber zum Glück habt ihr mich.“ Der Gecko packte die Blattspitze und zog sie scharf nach oben, kurz bevor sie auf die Felsen getroffen wären. Das Blatt wurde langsamer und gewann gerade genug Höhe, um über den Grat zu segeln und sanft auf dem Moos zu landen, das dort wuchs. Auf wackeligen Beinen taumelten die Mäuse vom Blatt herunter. Finger küsste den Boden mit Inbrunst.

„Jakob, du grünwanstiger Vollidiot. Ich reiße dir den Schwanz ab und hau’ ihn dir um die Ohren“, wütete Rex, aber Collin trat hervor und hielt seinen Freund zurück.

„Wir sind angekommen, und das ist alles, was zählt. Du weißt genau, wie lange wir sonst gebraucht hätten.“ Aber Rex hatte sich schon wieder abgewandt, um sich noch mal zu übergeben.

Erzählabschnitt B

Das Blatt drehte und wand sich im Wind, genau wie die Mägen der armen Mäuse.

„Ich glaub’, mir wird schlecht“, rief Tilda.

„Da war Rex schneller als du“, sagte Neré ruhig mit einem Blick auf den Tüftler. Wenn der Flug Neré etwas ausmachte, ließ sie es sich nicht anmerken. Vor ihnen erhob sich die imposante Felswand des Distelgrats.

„Wir knallen gegen die Felsen!“, schrie Lily.

„Sieht mir nicht danach aus“, gab Jakob ruhig zurück. „Schaut!“ Und siehe da, das Blatt drehte ab und schwebte langsam zu Boden, wo es auf dem weichen Moos landete, das am Fuß der Klippe wuchs. Auf wackeligen Beinen taumelten die Mäuse vom Blatt herunter. Finger küsste den Boden mit Inbrunst.

„Yakob, du grünwanstiger Vollidiot. Ich rei dir den Schwanz ab und hau' ihn dir um die Ohren“, wtete Rex, aber Collin trat hervor und hielt seinen Freund zurck.

„Wir sind unversehrt, und das ist alles, was zhlt. Seht ihr den Tunneleingang da drben – ich frage mich, wohin er fhrt.“

Aber Rex hatte sich schon wieder abgewandt, um sich noch mal zu bergeben.

Zieht jetzt wie blich eine Begegnungskarte und stellt die Gegner auf. Die Muse starten auf dem Feld, auf dem das Blatt gelandet ist.

Sondersuchaktion: Spitzhammer.

2 (Hinweis: Mit dem Spitzhammer knnen Heiler, Kmpfer oder Tftler rote Linien berqueren.)



3 Sonderregel: Den Distelgrat verlassen:
Alle Muse der Gruppe mssen auf derselben Ebene (d. h. auf derselben Seite der roten Linie) sein, bevor eine Maus erkunden kann. Auf der oberen Ebene knnen sie das Trufelmoor erkunden. Auf der unteren Ebene knnen sie ber das Drehfeld die Hhle erkunden.

(Hinweis: Da Yakob „wild“ ist, knnen die Muse ber die gelbe Linie am Rand des Distelgrats von einer Ebene auf die andere klettern. Das ist ein Versteckter Pfad, den nur „wilde“ Kreaturen kennen (fr die Regeln zu Versteckten Pfaden siehe „Neues Terrain: Versteckte Pfade und Drehfelder“ Seite iv).)

Nacht: Wenn die Muse bei Nacht auf der unteren Ebene landen, knnen sie versuchen, sich an den Gegnern in diesem Raum vorbeizuschleichen und in die Hhle zu retten. Tun sie das, werden die Gegner sich weder bewegen noch angreifen, auer sie werden angegriffen oder hren die Muse. Wenn eine Maus fr ihre Bewegung eine 1 wrfelt, ist sie auf einen Zweig getreten. Jetzt haben die Gegner die Muse gehrt. Der Zug dieser Maus ist sofort vorbei. Jetzt bewegen sich alle Gegner der obersten Gegnerinitiativekarte auf der Leiste und greifen an. Das gilt nicht als ihr normaler Zug in dieser Runde. Dann wird die aktuelle Runde wieder fortgesetzt. Wrfelt die Maus mehr fr ihre Bewegung, hren die Gegner sie nicht.

Alle Muse mssen sich auf dem Drehfeld befinden, bevor eine Maus hier eine Erkundungsaktion ausfhren kann. Haben alle Muse das Drehfeld erreicht, ohne von den Gegnern gehrt zu werden, knnen sie erkunden, ohne alle Gegner besiegt zu haben. Nehmt dann alle Gegner vom Spielplan und ihre Karte(n) von der Initiativeleiste.

Die Hhle



Ganzer Raum:

1

2

3

4

6

- 1** Sonderaufbau: Wenn die Muse zum ersten Mal die Hhle erkunden, zieht ihr keine Begegnungskarte, sondern stellt 4 Rattenkrieger wie blich auf.
- 2** Erzhlabschnitt: Nachdem ihr die Rattenkrieger aufgestellt und die Reihenfolge der Initiative bestimmt habt, liest ein Spieler den folgenden Text vor:

Yakob fhrte sie durch den ghrenden Tunneleingang in die Dunkelheit. Tilda schnupperte.

„Wir sind nicht allein“, sagte die Heilerin.

„In der Tat“, stimmte Maginos zu. „Ich wittere die Anwesenheit mehrerer Kreaturen des Waldes. Wir sollten uns vorsehen.“

„Papperlapapp“, sagte Yakob. „Der Tunnel durch den Distelgrat ist so sicher wie nur was. Ich bin schon Dutzende Male hier durch gegangen.“ Doch Collin runzelte die Stirn und sah, dass auch seine Gefhrten Yakob nicht so recht glauben wollten.

„Meinte der nicht gestern noch, der Dunkelwald sei voller Gefahren?“, flsterte Finger, aber Maginos gebot ihm mit einer Geste still zu sein. Whrend sie weiter vordrangen, gewhnten sich ihre Augen schnell an das schwache Licht, und bald schon sahen sie einen flackernden Schimmer.

„Kerzenlicht“, zischte Ner. Der Tunnel verbreiterte sich etwas und mndete in eine kleine Hhle mit einem zweiten Ausgang am anderen Ende. Die Hhle machte einen wohnlichen Eindruck, doch vier finstere Ratten waren gerade dabei, sie zu plndern.

„Ey, wer'sn das?“, rief eine Ratte mit einer dreckigen roten Mtze auf dem Kopf und seine Kumpane blickten auf.

„Die ham 'ne Nuss dabei“, sagte eine dmlich grinsende Ratte.

„Schönes Ding!“, sagte eine weitere.

Die Ratte mit der roten Mütze ließ ihre gelben Zähne aufblitzen und zog ein Schwert. „Schnappt sie euch!“, rief sie.

3 Sonderregel: Jede der Ratten bewegt sich immer auf die Nussträgerin zu. Dabei verlassen oder bewegen sie sich sogar durch Felder mit anderen Mäusen. Wenn möglich, greifen sie immer die Nussträgerin an. Wenn nicht, greifen sie, wenn möglich, normal an.

4 Sonderregel: Geschichtenerfolg: Wenn die Mäuse alle Ratten in diesem Raum besiegen, legt ihr die Gnommütze ins Gruppeninventar. Schiebt den Kapitellendmarker 1 Seite weiter.

(Hinweis: Gnomen sind ihre Mützen heilig. Wenn ihr eine herrenlose Mütze findet, könnt ihr sicher sein, dass irgendwo ein Gnom nach ihr sucht.)

5 Sondersuchaktion: Zauberbuch. (Hinweis: Mit diesem Gegenstand aus dem Grundspiel kann eine Maus eine beliebige Schriftrolle aus dem Suchstapel suchen.)



6 Sonderverstärkung: Maulwump.

Träufelmoor



Ganzer Raum:

1

2

3



1 Erzählabschnitt: Wenn die Mäuse das Träufelmoor erkunden, liest ein Spieler den folgenden Text vor:

Der breite Waldbach gurgelte gewaltig, und Neré sah einem Blatt nach, das auf der Wasseroberfläche dahinschoss. „Viel zu gefährlich“, sagte sie.

„In der Tat“, sagte Maginos. „Zu riskant.“

„Ach was!“, sagte Jakob abfällig. „Rauf mit euch. Ihr hattet es doch eilig, oder?“

Nervös sahen die Mäuse sich an. „Das gefällt mir gar nicht“, flüsterte Lily.

Zieht wie üblich eine Begegnungskarte. Achtet darauf, ob oben ein besonderes Stichwort steht.

2

Sonderregel: Geschichtenerfolg: Wenn die Mäuse um Mitternacht die Waldnumpel entdecken, legt ihr den Waldnumpel-Marker ins Gruppeninventar. Schiebt den Kapitellendmarker 1 Seite weiter.



(Hinweis: Waldnumpel bekommt man nur selten zu Gesicht. Es heißt aber, sie mögen Musik.)

3

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



Nacht: Wenn die Mäuse diesen Raum bei Nacht erkunden, liest ein Spieler den folgenden Text vor:

Der Breite Waldbach rauschte gewaltig in der Dunkelheit, und Neré schüttelte den Kopf beim Gedanken, ihn überqueren zu müssen.

„Wir müssen Rast machen“, beschloss Maginos. „Die Überquerung wäre selbst bei Tageslicht ein gefährliches Unterfangen. Im Dunkeln können wir noch nicht mal das andere Ufer sehen.“ Hastig schlugen die Mäuse das Lager auf – nur Jakob nicht. Der Gecko verschmolz mit der Dunkelheit und suchte den Bach nach einer Furt ab.

Collin streckte seinen schmerzenden Rücken und sagte: „Du bist dran, die Nuss zu tragen, Finger.“

„Nein, danke“, gab Finger zurück, während er es sich an einer Baumwurzel gemütlich machte. Collin wollte schon ärgerlich werden, als ein Rascheln aus dem Wald ihn ablenkte.

„Was zum ...“, begann Tilda, doch dann verstummte sie. Der Waldboden schien zum Leben zu erwachen. Grasbüschel zuckten und fingen an sich zu bewegen, kleine Steine erhoben sich vom Boden, und es erklang ein unheimliches Kichern. Die Gefährten standen starr vor Schreck da, während kleine Gestalten aus dem Dickicht hervortraten. Sie sahen ein bisschen aus wie Menschenkinder, waren aber nur halb so groß wie die Mäuse. Sie hatten raue, rissige, braune Haut, als wären sie aus Holz, und sie torkelten vorwärts, als täten sie gerade ihre ersten Schritte. So unheimlich ihr Kichern auch war, so eindeutig strahlten ihre winzigen Gesichter vor Glück.

„Waldnumpel“, sagte Jakob, der plötzlich wieder hinter den Mäusen stand und sein Messer an einem Lumpen abwischte. „Keine Angst. Sie sind harmlos. Soweit ich weiß.“

Die Numpel bildeten einen Kreis um die Gefährten und schienen zu tanzen, während ihr Kichern immer mehr einem Gesang ähnelte. „Ich werd' nicht mehr“, hauchte Rex. „Das ist ja Zauberei!“

Da stießen die Numpel plötzlich einen Schrei aus und stürzten zurück ins Unterholz, wo sie sich scheinbar spurlos in Luft auflösten.

Träufeltiefe



1 Erzählabschnitt: Wenn die Mäuse die Träufeltiefe erkunden, liest ein Spieler den folgenden Text vor:

Yakob nannte es den Unterwald. „Es ist ein viele Meilen langes Netzwerk aus Tunneln und Höhlen“, erklärte er, während sie weiter wanderten. „Komplett unterirdisch, also ein wunderbarer Unterschlupf für unsereins. Garantiert eulenlos“, versicherte er ihnen mit einem Grinsen.

„Ich will gar nicht dran denken, was stattdessen hier unten lauert“, fliepte Lily.

„Bald müssten wir unter dem Träufelmoor sein“, sagte Yakob. Der Tunnel endete in einer Höhle voller fluoreszierender Lichter, die den Gefährten die Mäuler offen stehen ließen. Leuchtende Flechten und Pilze gaben ein pulsierendes Licht von sich, und von der Kalksteindecke hingen wunderschöne Stalaktiten, an denen das Wasser hinunterlief und auf den Boden tröpfelte. Der Höhlenboden war nass und rutschig unter ihren Pfoten, doch konnte sich keiner der Schönheit des Ortes entziehen ... bis sie der Klang von Lyls gespannter Bogensehne daran erinnerte, dass sie in der Wildnis waren.

„Was ist los?“, flüsterte Collin.

„Räuber“, zischte sie zurück.

Zieht dann wie üblich eine Begegnungskarte.

2 Sonderregel: Grüne Gummipilze: Eine Maus, die ihre Bewegung auf einem Pilz beginnt, kann hüpfen, anstatt sich normal zu bewegen. Dazu stellt ihr Spieler sie einfach auf einen anderen Pilz.

3 Sondersuchaktion: Schneckenhaushelm. (Hinweis: Dieser Helm kann von Heilern oder Mystikern getragen werden.)



Hauptbruch



1 Erzählabschnitt: Wenn die Mäuse den Hauptbruch erkunden, liest ein Spieler den folgenden Text vor:

Die Gefährten betraten eine Lichtung und Yakob schlug vor Rast zu machen. Tilda übergab Collin die Borkenheimer Nuss. Sie hatte sich kein einziges Mal beschwert, doch es war deutlich, dass die alternde Maus vom Tragen der schweren Nuss erschöpft war. Auch Rex und Maginos wirkten erschöpft und Collin fragte sich, wie viele Abenteuer seine älteren Freunde wohl noch mitmachen würden. Maginos war schon wirklich sehr alt, aber als der Mystiker Collins Blick auf sich ruhen sah, hob er nur eine Augenbraue, als ahnte er, was in Collins Kopf vorging. Auf seinen Stab gestützt kam er herüber.

„Warum starrst du statt meiner nicht den Felsen da drüben an. Der ist deutlich interessanter“, sagte Maginos. Alles, was Collin in der Ferne sah, war ein moosüberzogener Felsbrocken. Er hatte jedoch eine eigenartige Form, und langsam wurde Collin klar, dass er auf ein steinernes, menschliches Antlitz schaute. Hier musste vor Jahrhunderten das Haupt einer Statue abgebrochen sein – nun lag es da, und seine leeren Augen starrten unverwandt in die Sonne, die durchs Blätterdach herab schien.

„Das ist also Hauptstadt“, sagte Collin, und seine Gefährten hielten inne, um den Anblick auf sich wirken zu lassen.

„Wunderschön“, sagte Lily.

„Haupt ... stadt ... jetzt verstehe ich“, sagte Finger. Da zerriss in der Ferne ein Kriegshorn die Waldesruhe.

Lily deutete auf den Steinkopf. Offenbar sahen ihre scharfen Augen etwas. „Auf dem Kopf sind bewaffnete Soldaten!“, rief sie. „Sie schießen in den Wald. Offenbar werden sie angegriffen.“

„Schnell!“, rief Collin und zog sein Schwert. „Wir müssen ihnen helfen.“

Zieht dann wie üblich eine Begegnungskarte.



Nacht: Wenn die Mäuse den Hauptbruch bei Nacht erkunden, legt ihr außer den Gegnern der Begegnungskarte auch Eulalia aus. Regeln zu Eulalia stehen auf Seite viii.

Hauptstadt



Ganzer Raum:

1

2

3

4

5

1

Erzählabschnitt: Wenn die Mäuse zum ersten Mal Hauptstadt erkunden, liest ein Spieler, bevor ihr das Spielplanteil umdreht, den folgenden Text vor:

Ein stämmiger Zwerghamster versperrte den Eingang nach Hauptstadt und strich sich stolz den Schnurrbart. „Ihr seid nicht von hier“, sagte er langsam. „Was wollt ihr in Hauptstadt?“

„Sie gehören zu mir“, sagte Yakob und wollte sich schon an dem Hamster vorbeischieben, doch der schob ihn zurück zu den Mäusen.

„Fremde“, sagte der Hamster nur.

Maginos humpelte auf seinen Stab gestützt vor und sagte: „Werter Hamster. Wir sind müde Wanderer, die eine persönliche Angelegenheit mit Meister Riedwart besprechen möchten. Euer Diensteifer ist bewundernswert, aber unser Anliegen kann nicht warten. Lasst uns passieren, denn der Meister erwartet uns bereits.“

Der Hamster schnaubte verächtlich. „Er hat mir nichts davon gesagt, dass er Gäste erwartet, und ich werde keine unangekündigten Fremden zu ihm lassen.“

„Hier ging es auch mal freundlicher zu“, grummelte Yakob.

Der Hamster holte Luft, um etwas zu erwidern, doch da fiel sein Blick auf die Borkenheimer Nuss. „Das ist eine stattliche Eichel“, sagte er voll Staunen. „Ein goldenes Wunder, fürwahr. Verzeiht mir. Ihr dürft passieren. Werdet umgehend beim Meister vorstellig.“

Im Inneren der Stadt angekommen, schritten die Mäuse hinter Yakob die Hauptstraße hinunter. Durch die Augenöffnungen des Steinkopfs schien helles Licht herab, warf aber vielerorts auch dunkle Schatten, was Finger mit Wohlwollen zur Kenntnis nahm. In der Stadt herrschte geschäftiges Treiben, und die Hauptstraße war voller Stände und Läden. Marktschreier warben mit fantastischen Preisen, und Standbesitzer feilschten mit ihren Kunden. Exotische Düfte lagen in der Luft, Musik und laute Stimmen drangen aus Kneipen und Gasthäusern.

Ein breites Lächeln überzog Rex' Gesicht, als er das Klink-klink von Hammer und Amboss vernahm. „Ah, dieser vertraute Klang“, schwelgte er. „Wie ich ihn vermisst habe.“

„Die Stadt gefällt mir“, sagte Collin, doch da sah er drei Ratten an ihnen vorbei gehen.

„So toll kann's nicht sein“, grummelte Finger.

„Ganz ruhig“, gab Collin zurück. „Ich bin sicher, dass alles seine Ordnung hat.“ Er spürte, wie jemand leicht an seinem Umhang zupfte, und als er sich umdrehte, sah er eine kleine Spitzmaus. Sie warf die Kapuze zurück und lächelte ihn an.

„Verzeiht die Störung, werter Herr“, fliepste sie. „Ich bin eine arme Wanderin, und auf meinem Heimweg hat man mich ausgeraubt. Könnt Ihr vielleicht ein paar Stückchen Käse erübrigen?“ Collin lächelte sie gütig an.

„Das kann ich, junge Dame“, antwortete er und setzte die schwere Eichel ab.

„Pff“, machte Finger. „Von mir kriegt sie keinen Käse.“

„Zeig doch ein bisschen Mitleid“, schimpfte Tilda. Collin öffnete sein Bündel, wurde aber plötzlich von einer Ratte umgerempelt, die aus der Tür einer nahen Kneipe torkelte und einen gewaltigen Rülps ausstieß. Weitere Ratten strömten aus der Kneipe und grölten ein Trinklied. Als der Aufruhr zu Ende war, war die Spitzmaus verschwunden.

Und die Borkenheimer Nuss mit ihr.

„Diese Diebin! Finger hatte doch Recht!“, brüllte Rex. Dann sah er sich um und fragte: „Finger?“

„Hab' sie gleich!“, schrie Finger, der schon die Straße hinunter jagte.

„Heiliger Strohsack, schnell rennen kann er wirklich“, bemerkte Tilda.

„Eine wichtige Fähigkeit in seinem Metier“, antwortete Rex, und damit hechteten die Gefährten hinter Finger her. Die Spitzmaus rannte wie der Wind.

„Kein ... Dieb ... rennt ... schneller ... als ... ich“, japste Finger, als er ihr immer näher kam. Er sprang über einen Karren und schnappte sich im Vorbeihuschen eine Blaubeere. Der Besitzer des Karrens brüllte ihm verärgert nach, aber Finger zielte kurz, schleuderte die Beere von sich – und platsch! Die Beere zerplatzte, als sie die Spitzmaus traf und mit samt der Eichel zu Boden riss.

Als die Gefährten endlich aufholten, war die Spitzmaus schon wieder auf den Beinen, und jetzt war sie nicht mehr allein. Mit einem grausamen Lächeln trat ein Wiesel hinter einem Blumenstand hervor. Beide machten sich zum Kampf bereit.

„Jetzt setzt's Prügel“, keuchte Rex und packte seinen Hammer mit beiden Händen.

2 **Sonderaufbau:** Anstatt eine Begegnungskarte zu ziehen, stellt ihr Dittys Figur auf ein Nachbarfeld des Brunnens. Sie stellt die Kleine Gaunerin dar. Legt den Nussmarker unter ihre Figur. Stellt ein Wiesel auf ein beliebiges Nachbarfeld der Gaunerin. Es ist ihr Leibwächter. Legt die Initiativekarten der Kleinen Gaunerin und des Wiesels wie üblich auf die Initiativeleiste.

3 **Sonderregel:** In ihrem Zug bewegt sich die Kleine Gaunerin so gut es geht von den Mäusen weg und macht dann einen Fernkampfangriff.

4 **Sonderregel: Die Kleine Gaunerin besiegen:** Wenn die Mäuse die Kleine Gaunerin besiegen, ist das Kapitel sofort zu Ende. Bestimmt einen Spieler, der den folgenden Text vorliest:

Die Kleine Gaunerin war eine gewiefte Kämpferin. Jedes Mal, wenn eine Maus nach ihr griff, wand sie sich frei oder das Wiesel ging dazwischen und warf die Mäuse umher wie Spielzeug. Hier und da stürzte sich eine Ratte ins Handgemenge, aber auch nur, weil Ratten halt Halunken sind. Der Kampf endete schließlich, weil Finger auf den Mantel der Gaunerin trat und sie zum Stolpern brachte. Rex rang mit dem Wiesel, um Collin Zeit zu geben, von Angesicht zu Angesicht mit der Gaunerin zu kämpfen, doch sie blickte ihm nicht einmal in die Augen. „Oh, Mist“, sagte sie plötzlich und sah auf etwas hinter Collins Rücken. Mit einem tiefen Seufzer ließ sie ihre Waffen fallen.

Die Mäuse blickten sich um und sahen sich umringt von einem kleinen Trupp Wachen. Es war eine wilde Mischung pelziger Waldbewohner, aber sie waren alle gut gerüstet und bewaffnet.

„Ich weiß nicht, wie es zugeht, wo ihr herkommt“, sprach der Hauptmann der Wache. „aber in Hauptstadt sehen wir Keilereien auf unseren Straßen gar nicht gerne. Jeder von euch zahlt zehn Käsestücke Strafe oder darf eine Woche in unseren schönen –“, der Hauptmann hielt inne, als ihm einer seiner Leute etwas ins Ohr flüsterte. „Was?“, fragte er. „Eine Nuss?“ Und da fiel sein Blick auf die Borkenheimer Eichel. „Heiliger Mistkäfer!“, stieß er aus. „Auf zum Meister, sofort.“

Die Mäuse haben gewonnen! Wie es mit der Kampagne weitergeht, erfahrt ihr im Abschnitt „Sonderregel fürs Kampagnenspiel“ auf der nächsten Seite.

5 **Sonderverstärkung:** Wenn es in Hauptstadt zu einer Verstärkung kommt, schnappt sich die Kleine Gaunerin die Nuss und flieht. Bestimmt einen Spieler, der den folgenden Text vorliest:

Die kleine Gaunerin schnappte sich die große Eichel und machte sich blitzschnell davon.

„Haltet sie auf!“, rief Neré. Die Mäuse verfolgten die Gaunerin die Straße hinunter, rempelten Händler an und schubsten Passanten beiseite, die nicht schnell genug aus dem Weg gingen.

„Tschuldigung!“, rief Rex einer Musedame hinterher, die er in eine Matschpfütze gestoßen hatte. Vor ihnen schoss die Spitzmaus unter einem Reitkaninchen hindurch, das vor einem Gasthaus angebunden war. Das schlug vor Schreck aus und stieß dabei einen Karren um. Die Gefährten stolperten über Apfelstückchen, Möhrenenden und andere Leckereien.

„Hier lang“, rief Finger und bog in eine Seitengasse ab. „Ich hab' sie hier rein laufen sehen!“ Doch als die Mäuse in die Gasse einbogen, sahen sie, dass sie an einem Metalltor endete. Die Spitzmaus war nicht zu sehen.

„Spurlos verschwunden“, japste Tilda und rang nach Luft.

„Nicht ganz“, sagte Maginos und deutete mit seinem Stab auf einen Stoffetzen, der oben am Tor hing. „Sie war einfach nur zu flink für uns.“ Als die Gefährten zurück auf die Straße kamen, sahen sie sich einem grimmigen Trupp Wachen gegenüber. Auf der Straße herrschte Chaos – Waren lagen überall verstreut, zerzauste Bürger klopfen sich grummelnd den Staub von der Kleidung, eine greise Maus saß meckernd in einer Matschpfütze, und ein panisches Kaninchen versuchte, auf das Gasthaus zu klettern, um sich in Sicherheit zu bringen.

„Ihr müsst Euch keine Sorgen machen“, sagte Finger und winkte ab. „Uns geht's gut.“ Rex funkelte ihn an.

„Kämpfen“, stieß der Hauptmann der Wache zwischen den Zähnen hervor. „Ist streng verboten. Euch bringen wir zum Meister.“

Die Mäuse haben dieses Kapitel weder gewonnen noch verloren.

Sonderregel fürs Kampagnenspiel

Wenn ihr dieses Kapitel als Teil einer Kampagne spielt, können die Mäuse alle Suchkarten und allen Käse fürs nächste Kapitel behalten (höchstens 6 Käsestücke pro Maus – ihr dürft den Käse aber umverteilen). In den folgenden Kapiteln können sie Suchkarten für 1 Käse pro Stück verkaufen. Ebenso können sie für Käse verschiedene Dinge kaufen. Details dazu stehen in den Sonderregeln des jeweiligen Kapitels.

Wenn die Kleine Gaunerin mit der Nuss entkommen ist, geht es mit dem **Zweiten Kapitel (Teil A)** weiter, nachdem ihr den Abschnitt „Die Geschichte geht weiter ...“ gelesen habt. Wenn ihr das **Zweite Kapitel (Teil A)** gewinnt, gilt auch das **Erste Kapitel** als gewonnen.



Wenn die Mäuse die Nuss zu Meister Riedwart gebracht haben, geht es mit dem **Zweiten Kapitel (Teil B)** weiter, nachdem ihr den Abschnitt „Die Geschichte geht weiter ...“ gelesen habt.

Die Geschichte geht weiter ...

Bestimmt einen Spieler, der den folgenden Text vorliest:

„Wo ist denn dieser Jakob jetzt hin?“, knurrte Rex, als die Mäuse, an Händen und Füßen mit Zwirn gefesselt, von den Wachen die Straße entlang geschoben wurden.

„Es scheint, als kümmert er sich nur um sich selbst“, stimmte Tilda zu. „Was will man von einem Söldner anderes erwarten?“

„Er ist kein Söldner“, warf Lily ein. „Er ist ein Kundschafter. Wir können ihm kaum vorwerfen, sich in Sicherheit zu bringen. Seinen Auftrag hat er erfüllt.“ Das ließ die beiden

verstummen. Schweigend ließen sie sich von den Wachen weiter schieben.

Meister Riedwarts Bau war mit Abstand das größte Gebäude der Stadt, doch wirkten die zwei Stockwerke hastig zusammengezimmert und recht wackelig. Holzplanken und Zweige wurden gerade so von Nägeln, Zwirn, getrocknetem Harz und wer weiß wovon sonst noch zusammengehalten, und das Gebäude knarrte, als stünde es in einem unsichtbaren Sturm. Die Wachen schoben die Mäuse durch eine Tür und vor einen grob behauenen hölzernen Schreibtisch.

Hinter dem Tisch saß Riedwart, das größte Eichhorn, das sie je gesehen hatten.

„Der hat wohl immer seinen Teller aufgeessen“, flüsterte Finger, woraufhin Neré ihn in die Rippen knuffte. Finger hatte Recht. Meister Riedwart war bestimmt nicht mehr in der Lage, auf Bäume zu klettern, und würde wohl aus der Puste kommen, wenn er nur ins obere Stockwerk seines Baus kletterte.

Missbilligend blickte er auf die Mäuse herab. „Gefangene!“, polterte er. „Und dann auch noch Fremde. Das hier ist eine anständige Stadt, mit anständigen Leuten. Wir brauchen keine Unruhestifter. Was haben sie angestellt?“

„Ruhestörung“, meldete der Hauptmann.

„Und Anstiftung zur Ruhestörung, Chef“, fügte ein Scherge hinzu.

„Und Anstiftung überhaupt“, sagte ein zweiter, bevor der Hauptmann beide mit einer Ohrfeige zum Schweigen brachte.

„Aufmüpfige Mäuse, wie?“, sagte Riedwart nachdenklich und rieb sich das Kinn. „Wanderer? Habe ich schon ewig nicht gesehen, so was. Ewig nicht.“ Er zeigte mit einem Finger auf die Gefährten herab: „Wer von euch kann mir erzählen, was vorgefallen ist?“

Collin schob sich vor und antwortete: „Wir sind Reisende aus Borkenheim. Unsere Stadt ... unser Baum wird sterben. Wir hatten die Borkenheimer Nuss dabei, die letzte große Eichel des Baums. Wir wollten den Meister von Hauptstadt um Rat bitten, ist er doch weithin als Nussexperte bekannt. Wir hofften, er könne uns den Weg zu einem ähnlichen Baum weisen, in dem unsere friedliebenden Bürger sich niederlassen könnten.“ Der Meister lächelte, als er das hörte, bis er sich daran erinnerte, dass er eigentlich finster dreinblicken wollte. „Als wir jedoch in dieser schönen Stadt ankamen“, fuhr Collin fort, „stahl uns eine kleine Gaunerin die Nuss.“



Zweites Kapitel (Teil A):

Vom Regen in die Träufel

Bestimmt einen Spieler, der den folgenden Text vorliest:



ir hatten keine Probleme, die Nuss im Auge zu behalten, bis wir in dieser charmananten Stadt ankamen“, grummelte Tilda.

„Eine Borkenheimer Nuss ist mir seit Ewigkeiten schon nicht mehr auf dem Teller gelandet“, sagte Riedwart versonnen. Dann schlug er plötzlich mit der Faust auf den Tisch. „Ihr müsst sie zurück holen! Ich muss sie ... unter die Lupe nehmen!“

„Und wie stellt Ihr Euch das vor?“, knurrte Maginos. „Je länger wir hier sind, desto weiter weg wird die Diebin sein.“

„Eben!“, brüllte Riedwart. „Hört auf, Zeit zu verschwenden, und geht die Nuss suchen! So ein Schatz muss gut behütet werden. Zur Not bin ich auch bereit, die Nuss hier bei mir zu lagern, wo sie eingehend studiert werden kann. Aber ohne die Nuss geht das nun mal nicht. Und jetzt los mit euch!“ Und schwupps, waren die Mäuse wieder auf der Straße.

„Das hätte besser laufen können“, murmelte Finger. „Wirkt, als wäre unsere gestohlene Nuss soeben von einem anderen Dieb beansprucht worden.“

„Riedwart ist ein Vielfraß“, sagte Neré voll Verachtung.

„Na los“, sagte Collin und hielt auf ein altes Gasthaus zu, das den furchteinflößenden Namen „Zum Habicht“ trug. „Ich meine, ich hätte gesehen, wie Yakob hier rein geschlüpft ist, als die Wachen uns aufgegabelt haben.“

„Dieser dreckige Gecko glaubt hoffentlich nicht, dass er uns so leicht los wird“, meckerte Rex.

„Jetzt sei doch nicht so“, bat Lily. „Wir hatten ihn immerhin nur als Führer angeheuert. Du kannst ihm nicht vorwerfen, dass er sich nicht für uns verhaften lassen will.“



Sie schoben sich durch die knarrende Tür ins Gasthaus, in dessen Schankraum sofort Totenstille einkehrte.

„Das sind mal grimmig dreinguckende Mäuse“, sagte ein Gast, bevor er von einem Freund zum Schweigen gebracht wurde. Yakob stand an der Bar über einen Tonbecher gebeugt und wirkte, als wolle er nicht auffallen.

„Yakob, du feiger Hund“, polterte Rex, doch eine stämmige kleine Mäusin schob sich schnell zwischen die beiden.

„Willkommen im Gasthaus Zum Habicht, Fremde“, sagte sie. „Ich bin Brie, die Wirtin hier. Das ist ein anständiges Haus, für anständige Leute – ich will keine Schwierigkeiten.“ Doch Tilda schob sich an ihr vorbei und packte Yakob am Arm.

„Du hast uns ans Messer geliefert, gib's zu“, warf sie ihm entgegen.

„Ähem. Ist mir sehr unangenehm“, sagte Lily zu Brie. „Sonst sind sie die liebenswertesten Mäuse der Welt.“

„Gar nichts hab' ich!“, fauchte Yakob. „Ich habe getan, wofür ich bezahlt wurde: euch durch den Dunkelwald zu führen. Wenn ihr so dumm seid, Fremden in einer fremden

Stadt zu vertrauen, ist das euer Problem.“ Tilda ließ den Gecko los, sah aber immer noch missmutig drein. „Die Nuss ist weg, Kumpel“, sagte Jakob zu Collin. „Die Kleine kriegt ihr nicht mehr. Ist wahrscheinlich die Träufel runter geflohen.“

„Ähem“, sagte eine fremde Stimme hinter ihnen. Sie wandten sich um und sahen einen gut gebauten, ansehnlichen Mäuserich vor sich, der großes Selbstbewusstsein ausstrahlte.

„Schau einer an“, sagte Tilda.

„Mhm ...“, stimmte Lily zu.

„Bitte vergebt mir die Störung“, sagte der Mäuserich mit einer Verneigung, „aber haben meine Lauscher da etwa eine Geschichte von Diebstahl und Verrat vernommen?“

„Wir wurden ausgeraubt, ja“, sagte Maginos.

„Verzagt nicht, Väterchen, denn ich bin Ansel, zu Euren Diensten.“ Der Mäuserich verneigte sich erneut, diesmal noch ausladender.

„Deine Dienste brauchen wir hier nicht, Kumpel“, sagte Jakob. „Du kannst mir nachschenken, aber das war's auch.“

„Na, na“, warf Tilda ein und strich sich das Fell glatt. „Nicht so hastig. Bitte verzeiht diesen Ausbruch, werter Herr Ansel.“

„Einfach Ansel, meine Gute. Und entschuldigt Euch nicht für die üble Stimmung Eurer Gefährten. Das steht zu erwarten, wenn man Opfer von Straßendieben wurde. Doch verzagt nicht! Wenn ich von Verbrechen gegen die Hilflosen und Schwachen höre, bin ich stets zur Stelle.“

„Wen nennst du hier schwach?“, stieß Rex hervor. Collin schüttelte nur den Kopf und seufzte.

Kapitelziel

Stellt die Kleine Gaunerin und holt euch die Borkenheimer Nuss zurück.

Sieg

Die Mäuse gewinnen, wenn am Ende einer Runde eine Maus die Borkenheimer Nuss hat und keine Gegner im Raum sind.

Niederlage

Wenn die Sanduhr das Kapitelende erreicht, bevor die Mäuse die Nuss zurückgewonnen haben, 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. Ansel kann ab jetzt auch gewählt werden. Ditty, die Spitzmaus, könnt ihr noch nicht wählen.

(Hinweis fürs Kampagnenspiel: Ausnahmsweise können Mäuse, die im vorigen Kapitel mitgespielt haben, alle Suchkarten und allen Käse, den sie am Ende des letzten Kapitels noch hatten, behalten (höchstens 6 Stücke pro Maus – ihr dürft den Käse aber umverteilen). Mit diesem Käse können sie in Hauptstadt Ausrüstung für kommende Abenteuer kaufen.)

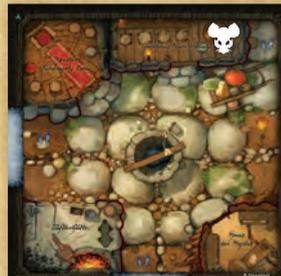
Wenn ihr dieses Kapitel nicht als Teil einer Kampagne spielt, erhaltet ihr zu Beginn 6 Käsestücke, die ihr beliebig unter den Mäusen aufteilen könnt.

Begegnungsstapel zusammenstellen

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

Räume auslegen

Legt die 4 Räume wie unten gezeigt aus: Hauptstadt, Träufelmoor, Purzelnass und Quakteich.



Das Startfeld der Kleinen Gaunerin



Stellt eure 4 Mäuse auf das Gasthaus Zum Habicht (weißer Mausekopf in der Abbildung). Stellt die Figur für Ditty mit dem Nussmarker auf ein Blatt auf das markierte Wasserfeld im Träufelmoor. Die Figur stellt die Kleine Gaunerin dar. Zu Beginn des Kapitels zieht ihr keine Begegnungskarte und stellt keine Gegner auf. Legt die Initiativekarten der Mäuse und der Kleinen Gaunerin wie üblich auf die Leiste. So können die Mäuse sich in der ersten Runde in den Geschäften in Hauptstadt mit Ausrüstung eindecken, bevor sie der Kleinen Gaunerin nachjagen.

Wichtiger Hinweis: Solange die Mäuse noch nicht im selben Raum wie die Kleine Gaunerin sind, stellt ihre Initiativekarte nur ihre Reise durch den Dunkelwald dar und gilt noch nicht als Gegner.

Kapitelsonderregeln

Beginn des Kapitels

Dieses Kapitel beginnt anders als andere Kapitel. Die Mäuse sind zu Beginn in Hauptstadt. Noch gibt es keine Gegner. Die Mäuse können in der Stadt bleiben, so lange sie wollen, aber am Ende jeder Runde wird wie üblich 1 Käse auf das Käserad der Gegner gelegt, da keine Gegner auf dem Spielplan sind.

Die Kleine Gaunerin jagen

Die Kleine Gaunerin hat die Borkenheimer Nuss stibitzt und sich davongemacht. Die Mäuse müssen sie einholen und ihr die Nuss wieder abnehmen, aber sie hat einen Vorsprung. Die Kleine Gaunerin beginnt das Kapitel mit dem Nussmarker auf einem Blattboot im Träufelmoor. Wenn sie dran ist, werft ihr einen Würfel und bewegt die Kleine Gaunerin mit Nuss und Blattboot um die volle gewürfelte Zahl in der Mitte des Bachs mit der Strömung



voran. Solange die Mäuse sie noch nicht eingeholt haben, gilt ihre Fähigkeit nicht. Die Kleine Gaunerin versucht auf dem Wasserweg zum Quakteich zu gelangen. Wenn sie den Quakteich vor den Mäusen erreicht, nimmt ihr ihre Figur, die Nuss und ihr Blattboot vom Spielplan und ihre Karte von der Initiativeleiste. Die Mäuse müssen dann versuchen, sie im Quakteich zu finden. Und das ist Froschling-Territorium.

Hauptstadt



Ganzer Raum:

1

2

3

4

1 Sonderregel: Einkaufen: Solange keine Gegner in Hauptstadt sind, können Mäuse, die ihre Bewegung in einem Gebäude beenden, als Aktion dort einkaufen und ähnliches. Gekaufte Karten sucht ihr euch aus dem Suchstapel heraus. Danach mischt ihr den Suchstapel wieder.

Tüftlerhütte

Paul Pranke, der Hamster, hat in seiner Tüftlerhütte die folgenden Dinge im Angebot. Seine Empfehlung des Tages: ein Teelöffelpaddel. (Karten, die nicht im Suchstapel sind, stehen heute nicht zur Auswahl.)

- Teelöffelpaddel = 2 Käse
- Tannennadelpfeile = 3 Käse
- Wurfdolche = 2 Käse
- Münzschild = 3 Käse
- Gabel = 2 Käse
- Uhrwerksgranate = 2 Käse
- Schlafsäcke = 2 Käse

Haus der Mystik

Rieselfell, der zottige, alte Krämer, kauft jede Suchkarte für 1 Käse. Für je 2 Käse verkauft er außerdem die folgenden Dinge. (Karten, die nicht im Suchstapel sind, stehen heute nicht zur Auswahl.)

- Phönixrunen
- Kleeblattrunen
- Schriftrolle: Spinne rufen
- Schriftrolle: Antlitz des Stachelschweins
- Schriftrolle: Teleportation
- Gnommütze
- Schriftrolle: Komplettheilung

Gasthaus Zum Habicht

Brie, die beliebte und beleibte Wirtin, gibt für gutes Trinkgeld gerne Tipps:

- Wer ihr 1 Käse Trinkgeld gibt, kann sich 1 beliebige Trickkarte aus dem Suchstapel suchen.

Außerdem verkauft sie die folgenden Dinge. (Karten, die nicht im Suchstapel sind, stehen heute nicht zur Auswahl.)

- Schnurrhaar-Elixier = 2 Käse
- Dunkelbeerenmus = 2 Käse
- Nussgrastinktur = 2 Käse

Das Würfelspiel im Gasthaus

Eine Maus im Gasthaus Zum Habicht kann als Aktion gegen einen Hauptstädter spielen. Dazu muss sie zunächst 1-3 Käse einsetzen. Dann wirft sie 4 Würfel. Sie kann maximal so viele Würfel einmal neu werfen, wie ihre Gelehrsamkeit beträgt. Das neue Ergebnis gilt. Sie möchte möglichst viele **★** würfeln. Der Hauptstädter wirft einmal 5 Würfel und zählt seine gewürfelten **★** zusammen.

Hat die Maus mehr **★** gewürfelt als der Hauptstädter, hat sie gewonnen. Sie behält den eingesetzten Käse und bekommt noch mal so viel dazu.

Haben die beiden gleich viele **★** gewürfelt, wird der eingesetzte Käse abgeworfen. Hat der Hauptstädter mehr **★** gewürfelt, wird der eingesetzte Käse auf das Käserad der Gegner gelegt.

Anheuern

Falls Jakob nicht Teil der Gruppe ist, könnt ihr ihn im Gasthaus für 3 Käse als Verbündeten anheuern. Wenn ihr das tut, treten alle Regeln unter „Das fünfte Rad am Wagen“ auf Seite ii in Kraft. Vergesst nicht: Ein Verbündeter kann eine große Hilfe sein. Anders als andere Verbündete bleibt Jakob bis zum Ende des Kapitels oder bis er besiegt wird Teil der Gruppe.

2 Sonderregel: Suchaktionen: In Hauptstadt können die Mäuse nicht suchen.

3 Sonderregel: Hauptstadt verlassen: Die Mäuse können Hauptstadt nur über das Drehfeld verlassen.

4 Sonderverstärkung: Straßenkeilerei: 3 Rattenkrieger.

Träufeltiefe/Echogrotte/Krötenpfuhl

1 Sonderregel: Diese drei Räume können in diesem Kapitel nicht erkundet werden.

Hauptbruch



Ganzer Raum:



1 Sonderaufbau: Kletterbaumfeld: Legt den Kletterbaummarker auf dieses Feld, sodass er die Pfotenabdrücke überdeckt. Zieht dann wie üblich eine Begegnungskarte.



Nacht: Wenn die Mäuse diesen Raum bei Nacht erkunden, können sie versuchen, an den Gegnern in diesem Raum vorbeizuschleichen und sich auf den Baum zu retten. Tun sie das, werden die Gegner sich weder bewegen noch angreifen, außer sie werden angegriffen oder hören die Mäuse. Wenn eine Maus für ihre Bewegung eine 1 würfelt, ist sie auf einen Zweig getreten. Jetzt haben die Gegner die Mäuse gehört. Der Zug dieser Maus ist sofort vorbei. Jetzt bewegen sich alle Gegner der obersten Gegnerinitiativekarte auf der Leiste und greifen an. Das gilt nicht als ihr normaler Zug in dieser Runde. Dann wird die aktuelle Runde wieder fortgesetzt. Würfelt die Maus mehr für ihre Bewegung, hören die Gegner sie nicht.

Alle Mäuse müssen sich auf dem Kletterbaumfeld befinden, bevor eine Maus hier erkunden kann. Haben alle Mäuse das Kletterbaumfeld erreicht, ohne von den Gegnern gehört zu werden, können sie erkunden, ohne alle Gegner besiegt zu haben. Nehmt dazu alle Gegner vom Spielplan und ihre Karte(n) von der Initiativeleiste.

Oberwald



1 **Erzählabschnitt:** Wenn die Mäuse den Oberwald erkunden, zieht ihr keine Begegnungskarte. Bestimmt stattdessen einen Spieler, der den folgenden Text vorliest:

Mit ihren scharfen Krallen flitzten die Mäuse flink die raue Borke des Baums hoch. Weit unter ihnen erstreckte sich der Waldboden wie ein Meer aus Moos und Blättern, und die Luft war erfüllt von fremden Klängen und dem exotischen Duft des Dunkelwalds. Plötzlich hörten sie ein seltsames Geräusch.

„Da vorne ist jemand“, sagte Collin.

„Klingt nach Menschen“, meinte Finger.

„Auf einem Baum? Wohl kaum“, lachte Rex. Und doch hörten sie ganz deutlich, wie jemand auf einem nahen Ast anscheinend mit sich selbst redete. Die Stimme klang männlich, aber besorgt. Vorsichtig krochen die Gefährten weiter, bis sie ein eigenartiges

Wesen vor sich sahen. Es sah aus wie ein Mensch, war aber kaum größer als eine Maus. Es hatte einen hellen buschigen Bart, aber sein Kopf war kahl und gefleckt. Seine Kleidung hatte viele Flicker und Flecken. Es saß auf einem Ast und jammerte vor sich hin.

„Verflucht aber auch! Verflucht aber auch!“

„Gnom“, flüsterte Jakob. „Rührt euch nicht, bis wir seine Daumen sehen können.“

„Daumen?“, fragte Tilda. Der Gnom musste sie gehört haben, denn er fuhr erschrocken auf und zückte einen kurzen Dolch. Seine beiden Daumen waren grasgrün. Jakob atmete erleichtert auf.

„Wie kommen in Frieden“, sagte Collin und hielt dem Gnom beide Handflächen entgegen. „Wir hörten Euch weinen und machten uns Sorgen.“ Da lächelte der Gnom und steckte den Dolch wieder weg.

„Freundlich seid ihr allemal“, sagte er. „Kennt ihr den Ursprung meiner Qual?“

„Leider nicht“, sagte Neré.

„Was die Ratte mir stahl, macht mich oben kahl“, sagte der Gnom und zeigte auf seinen kahlen Schädel.

„Warum spricht er in Reimen?“, fragte Lily.

„Im Wald gibt’s zwei Arten von Gnomen“, erklärte Jakob. „Die einen sprechen in Reimen und haben grüne Daumen. Die anderen sprechen in Rätseln und haben braune Daumen. Vor denen mit den braunen Daumen muss man sich in Acht nehmen. Die grünen hier sind ganz nett, aber ihnen wird oft übel mitgespielt.“

Ansel reckte die Brust vor und sprach: „Opfer von Missetaten, wie? Dann müssen wir alles tun, um zu helfen.“

2 **Sonderaufbau:** Zieht keine Begegnungskarte, sondern legt die Baum- und Astaufgabe wie abgebildet auf den Hauptbruch und das Träufelmoor. Legt 1 Blatt an die Mulde B der Astaufgabe. Stellt keine Gegner auf, sondern bestimmt direkt die Reihenfolge der Initiative. Das Blatt ist die einzige Möglichkeit, den Baum zu verlassen. Denkt dabei an die Regeln unter „Das fünfte Rad am Wagen“ auf Seite ii, wenn ihr Jakob angeheuert habt. Es gibt zwar keine Gegner, aber zu lange auf einem Fleck zu bleiben kann trotzdem gefährlich sein. Macht euch schleunigst auf zum Blatt.

3 **Sonderregel: Der kahle Gnom:** Wenn ihr eine Gnommütze im Gruppeninventar habt (im ersten Kapitel gefunden oder im Haus der Mystik in Hauptstadt gekauft), könnt ihr sie jetzt dem Gnom geben. Werft den Gnommützenmarker ab.

Der Gnom ist euch unendlich dankbar und verschwindet nach einer tiefen Verbeugung.

Schiebt den Kapitelendmarker 1 Seite weiter. Wenn ihr eine „wilde“ Maus in der Gruppe habt, gibt euch der Gnom ein paar nützliche Informationen. Gebt dieser Maus kostenlos die Fähigkeit Gnomgewächs. Ist keine „wilde“ Maus in der Gruppe, legt ihr die Fähigkeit Gnomgewächs zu den anderen Fähigkeitskarten. Ab jetzt kann sie wie üblich erlernt werden.

Wenn ihr keine Gnommütze habt: Enttäuscht zieht der Gnom von dannen. Legt 1 Käse auf das Käserad der Gegner.

4 Sondersuchaktion: Seltene Samen.
(Hinweis: Diese Samen sind in Hauptstadt sehr begehrt.)

5 Sonderverstärkung: Spinne.



Träufelmoor



Ganzer Raum:

1

3

4



1 Erzählabschnitt: Wenn die Mäuse das Träufelmoor erkunden, zieht ihr keine Begegnungskarte. Bestimmt stattdessen einen Spieler, der den folgenden Text vorliest:

Vor ihr rauschte der Bach vorbei, als die Kleine Gaunerin sich die Kapuze aus dem Gesicht schob und nervös in die Dunkelheit starrte. „Beelung, Lutz“, zischte sie. Da kam das Wiesel auch schon, das die Eichel auf dem Rücken trug. „Ich muss stromabwärts. Hilf mir, ein brauchbares Blatt zu finden.“ Das Wiesel machte ein besorgtes Gesicht. „Keine Sorge, Lutz“, sagte die Spitzmaus und tätschelte ihm die Schnauze. „Mir wird nichts passieren. Du kannst mich ja später einholen.“

Die beiden durchforsteten das Unterholz und hatten bald ein schönes grünes Blatt gefunden, das schwimmen würde. Die Kleine Gaunerin zog es bis ans Ufer und kletterte dann hinauf. Lutz reichte ihr die Nuss und den Teelöffel, den sie als Paddel benutzen würde.

„Wir sehen uns bald wieder“, versprach sie, und ihr Freund schob das Blatt ins Wasser, wandte sich ab und verschwand im Wald.

Nur wenige Minuten später standen Collin und seine Freunde am selben Ufer der Träufel. Lily kniete sich hin und untersuchte den Boden. „Die Spitzmaus war hier“, sagte sie. „Sieht aus, als hätte sie ein Boot hier ins Wasser gelassen ... nein, etwas Leichteres. Ein Blatt vielleicht? Und da!“ Sie zeigte auf weitere Spuren im feuchten Boden. „Ich glaube, ihr Freund, das Wiesel, war auch hier.“

Zieht dann wie üblich eine Begegnungskarte.

2

Sonderaufbau: Legt ein Blatt auf das mit der 2 markierte Wasserfeld des Träufelmoors. Vergesst nicht, dass sich ein Blatt im Wasser am Ende jeder Runde 1 Feld stromabwärts bewegt (2 Felder, wenn es regnet). Wenn das Blatt ohne Mäuse darauf den Raum verlässt, nehmt ihr es vom Spielplan.

3

Sonderregel: Die Kleine Gaunerin fangen: Wenn die Mäuse das Träufelmoor betreten, während die Kleine Gaunerin auch noch dort ist, bewegt sie sich in ihrem Zug wie bisher. Wenn sie am Ende ihres Zuges dann immer noch im Träufelmoor ist, greift sie, wenn möglich, an und nutzt ihre Fähigkeit. Wenn die Kleine Gaunerin besiegt ist, bewegt sich das Boot mit der Nuss nach den üblichen Regeln für leere Blätter weiter (Seite iv). Jetzt kann eine Maus auf dem Boot der Gaunerin als Freie Aktion die Nuss aufheben.

4

Sonderregel: Das Träufelmoor auf dem Wasserweg verlassen: Das Träufelmoor und der nächste Raum, das Purzelnass, sind über den Bach Träufel miteinander verbunden. Die Mäuse können das Träufelmoor nur auf dem Wasserweg verlassen. Mäuse, die das Träufelmoor verlassen, werden (evtl. mit dem Blatt, auf dem sie stehen) auf das nächste Wasserfeld in derselben „Spur“ im Purzelnass gestellt. Wenn die erste Maus so das Purzelnass betritt, hat sie es damit erkundet. Dann zieht ihr wie üblich eine Begegnungskarte und stellt Gegner auf. Alle anderen Mäuse können das Purzelnass dann ebenso auf dem Wasserweg betreten.

Wenn alle Mäuse schon im Purzelnass sind, nutzen die Gegner auf dem Träufelmoor die Bewegung in ihrem Zug, um den Mäusen ins Purzelnass auf dem Wasserweg zu folgen (es sei denn, es ist Nacht, s. u.).

Wenn eine Maus oder ein Gegner einen neuen Raum auf dem Wasserweg betritt, endet ihr/sein Zug sofort.



Nacht: Bei Nacht folgen die Gegner den Mäusen nicht zum Purzelnass. Wenn alle Mäuse das Purzelnass betreten haben, nehmt ihr alle Gegner auf dem Träufelmoor vom Spielplan.

Purzelnass



Ganzer Raum:

1

2

3

4

5



1

Sonderaufbau: Froschling-Wachen: Zieht keine Begegnungskarte, sondern stellt 2 Froschlinge wie üblich auf.

2

Erzählabschnitt: Wenn die Mäuse das Purzelnass erkunden, liest ein Spieler den folgenden Text vor:

Die Mäuse paddelten abwechselnd und hatten alle Hände voll zu tun, um das Blatt an Steinen und tiefhängenden Zweigen vorbeizusteuern. Lily hatte die schärfsten Augen, und bald schon war sie sicher, in der Ferne vor ihnen eine kleine Gestalt auf dem Bach zu erspähen.

„Herrlich, so eine Bootsfahrt“, sinnierte der alte Maginos. „Erinnert mich an meine Jugend.“

„Du warst mal jung?“, spöttelte Finger.

„Ja, Finger. Auch ich war mal ein kleiner Junge. Mein Vater und ich sind oft zusammen ... aber horcht mal. Was ist das für ein Geräusch?“

In der Ferne war ein durchgehendes Tosen zu hören, das ständig näher kam.

„Das“, sagte Jakob, „ist das Purzelnass. Haltet euch gut fest, Freunde! Jetzt wird's interessant.“

3

Sonderregel: Gefährliche Untiefen: Eine Maus, die ihren Zug auf einem Wasserfeld dieses Raums beendet, treibt nicht nur stromabwärts, sondern wirft auch 1 Würfel. Würfelt sie einen ✱, erhält sie 1 Treffer, der nicht abgewehrt werden kann. Mäusen auf Schildkröten und Blättern können gefährliche Untiefen nichts anhaben.

4

Sonderregel: Purzelnass auf dem Wasserweg verlassen: Das Purzelnass und der nächste Raum, Quakteich, sind über den Bach Träufel miteinander verbunden. Die Mäuse können das Purzelnass nur auf dem Wasserweg verlassen. Mäuse, die das Purzelnass verlassen, werden (evtl. mit dem Blatt, auf dem sie stehen) auf das Wasserfeld am nördlichen Rand des Quakteichs gestellt (wenn dort kein Platz mehr ist, bleiben sie auf dem vorigen Feld stehen). Wenn die erste Maus so den Quakteich betritt, hat sie ihn damit erkundet. Dann befolgt ihr den Spezialaufbau für den Quakteich. Alle anderen Mäuse können den Quakteich dann ebenso auf dem Wasserweg betreten.

Wenn alle Mäuse schon im Quakteich sind, nutzen die Gegner im Purzelnass die Bewegung in ihrem Zug, um den Mäusen zum Quakteich auf dem Wasserweg zu folgen (es sei denn es ist Nacht, s. u.).

Wenn eine Maus oder ein Gegner einen neuen Raum auf dem Wasserweg betritt, endet ihr/sein Zug sofort.

5

Sonderregel: Die Kleine Gaunerin einholen: Wenn die Mäuse das Purzelnass betreten, während die Kleine Gaunerin auch noch dort ist, bewegt sie sich in ihrem Zug wie bisher. Wenn sie sich am Ende ihres Zuges dann immer noch im Purzelnass befindet, greift sie, wenn möglich, an und nutzt ihre Fähigkeit. Wenn die Kleine Gaunerin besiegt ist, bewegt sich das Boot mit der Nuss nach den üblichen Regeln für leere Blätter weiter (Seite iv). Jetzt kann eine Maus auf dem Boot der Gaunerin als Freie Aktion die Nuss aufheben.



Nacht: Bei Nacht folgen die Gegner den Mäusen nicht zum Quakteich. Wenn alle Mäuse den Quakteich betreten haben, nehmt ihr alle Gegner auf dem Purzelnass vom Spielplan.

Quakteich



Ganzer Raum:

2

3

4

5

6



Froschling-Startfeld

1

Sonderaufbau: Wenn die Mäuse den Quakteich erkunden, zieht ihr keine Begegnungskarte. Stellt stattdessen Malodor, einen Ochsenfroschling und die Kleine Gaunerin auf dieses Feld. Legt den Nussmarker unter Malodor. Legt 3 Einwohnermarker unter den Ochsenfroschling. Sie stellen die entführten Spitzmäuse dar. Stellt außerdem 4 Froschlinge wie eingezeichnet auf. Legt ein Blatt wie eingezeichnet auf das Wasserfeld.

2

Erzählabschnitt: Wenn ihr den Sonderaufbau durchgeführt habt, liest ein Spieler den folgenden Text vor:

Die Strömung wurde langsamer und ließ das Blatt langsam weiter trudeln. Tilda hielt sich krampfhaft am Blatt fest und Ansel an Tilda. Beide waren kreidebleich. Lily und Yakob lachten ausgelassen, obwohl sie völlig durchnässt waren, und Collin und Maginos überprüften ihre Vorräte, um sicherzugehen, dass sie unterwegs nichts verloren hatten.

„Finger? Rex? Wie geht’s euch da hinten?“, fragte Collin. Anstelle einer Antwort war nur zu hören, wie sich die beiden über den Rand des Blattes übergaben.

Kurze Zeit später mündete der Bach in einen Teich. Die spiegelglatte Oberfläche war mit leuchtend grünen Seerosen bedeckt und das Ufer ringsum dicht mit Schilf und Blumen bewachsen. Das Blatt kam neben einigen Seerosen zur Ruhe, und die Gefährten stiegen vorsichtig aus. Sie spähten hinter einer der

rosa Blüten hervor und sahen die Kleine Gaunerin. Sie stand auf einer Seerose und streckte die Borkenheimer Nuss jemandem entgegen: Einer gedrungenen Ratte, die verächtlich auf sie herab sah. Hinter der Ratte stand der dickste Froschling, den sie je gesehen hatten.

„Ochsenfroschling“, zischte Jakob. Den Ochsenfroschling schien die Unterhaltung nicht zu interessieren, aber in einer Hand hielt er das Ende einer Kordel, mit dem drei weitere – geknebelte – Spitzmäuse aneinander gefesselt waren.

„Die Armen“, flüsterte Tilda.

„Hier ist das Lösegeld, Malodor“, sagte die Kleine Gaunerin. „Lass meine Familie frei. Du hast es versprochen.“ Wenn die kleine Spitzmaus Angst hatte, ließ sie nichts davon erkennen. Da lachte die Ratte, und die Fliege auf ihrem Kopf flatterte nervös mit den Flügeln.

„Wie niedlich!“, sagte sie. „Meine liebe Ditty, dein Mut ist bewundernswert. Und, ja, diese Nuss ist ein vortreffliches Lösegeld.“ Die Ratte griff sich die Nuss und betrachtete sie eingehend. „Ja, die wird dem Chef wohl gefallen. Ich sollte mich auf den Weg machen.“

Malodor wandte sich ab, und Ditty rief: „Und was ist mit meiner Familie?“

Malodor blickte zurück und grinste. „Du weißt, wie gewalttätig Froschlinge sind. Die könnten mir was antun, wenn ich versuche, ihnen ihre Beute wegzunehmen.“ Er stieß einen Pfiff aus, und sofort tauchten unzählige Froschlinge aus dem Nebel auf und erfüllten die Luft mit ihrem zornigen Quaken.

3 **Sonderregel: Malodor:** In seinem Zug bewegt sich Malodor mit der Nuss auf das Blattboot zu, selbst wenn er zu Beginn seines Zuges auf dem Feld einer Maus stand. Wenn er zu Beginn seines Zuges allein auf dem Blattboot steht, entkommt er mit der Nuss. Die Mäuse haben dann sofort verloren. In diesem Kapitel kann Malodor nicht bestochen werden. Er greift, wenn möglich, normal an.

4 **Sonderregel: Kleine Gaunerin:** Die Kleine Gaunerin will nur eins: ihre Familie schützen. Sie gilt ab jetzt nicht mehr als Gegnerin, sondern als Verbündete der Mäuse (siehe Regeln zu „Verbündete“ Seite ii). Jetzt entscheidet ihr, wohin sie sich bewegt und wen sie angreift. Da sie jetzt eine Verbündete ist, gilt ihre Fähigkeit „Gefolge“ nicht mehr. Gegner greifen die Kleine Gaunerin jetzt an, als wäre sie eine Maus. Lutz (s. u.) greift die Kleine Gaunerin nur an, wenn sie ihn zuerst angreift.

5 **Sonderregel: Flucht des Ochsenfroschlings:** In seinem Zug bewegt sich der Ochsenfroschling auf das Drehfeld zu, selbst wenn er zu Beginn seines Zuges auf dem Feld einer Maus stand. Beendet er seine Bewegung auf dem Drehfeld, taucht er mit den entführten Spitzmäusen ab. Nehmt ihn und die Einwohner vom Spielplan und entfernt seine Initiativekarte von der Leiste. Wenn die Mäuse ihn besiegen, bevor er mit den Spitzmäusen entkommt, legt ihr die Einwohnermarker ins Gruppeninventar.

6 **Sonderverstärkung: Lutz:** Lutz greift die Kleine Gaunerin nur an, wenn sie ihn zuerst angreift. Wenn zu Beginn seines Zuges noch (Ochsen-)Froschlinge im Spiel sind, wirft er 1 Würfel. Würfelt er einen ✱, bewegt er sich auf den nächsten (Ochsen-)Froschling zu und greift ihn, wenn möglich, an. Andernfalls bewegt er sich auf die nächste Maus zu und greift sie, wenn möglich, an.

Sonderregel fürs Kampagnenspiel

Wenn ihr dieses Kapitel als Teil einer Kampagne spielt, können die Mäuse alle Suchkarten und allen Käse fürs nächste Kapitel behalten (höchstens 6 Käsestücke pro Maus – ihr dürft den Käse aber umverteilen). Im folgenden Kapitel können sie Suchkarten für 1 Käse pro Stück verkaufen. Ebenso können sie für Käse verschiedene Dinge kaufen. Details dazu stehen in den Sonderregeln des jeweiligen Kapitels.

Wenn die Mäuse dieses Kapitel gewinnen, gilt auch das erste Kapitel als gewonnen.

Wenn die Mäuse zwar gewinnen, aber die Spitzmäuse nicht retten konnten, folgt als nächstes Teil B des zweiten Kapitels: „Spitzmaus, pass auf“.

Wenn die Mäuse gewinnen und auch die Spitzmäuse retten konnten, folgt als nächstes das dritte Kapitel: „Die Seher des Dunkelwalds“.



Zweites Kapitel (Teil B): Spitzmaus, pass auf!

Bestimmt einen Spieler, der den folgenden Text vorliest:



„Was sollte ich denn machen?“, quiekte die kleine Spitzmaus. „Ich hatte keine Wahl!“ Ohne die Kapuze über dem Kopf konnten die Gefährten ihre Gesichtszüge klarer sehen. Sie war jung, und auch wenn ihr Tränen in den Augen standen, blickte sie den Meister trotzig und unentwegt an. „Man hat meine Familie entführt, und mit der Nuss wollte ich sie freikaufen.“

Riedwart lachte leise. „Meine liebe Ditty“, sagte das Eichhorn in einem väterlichen Tonfall, „das solltest du besser uns überlassen. Ich kann sofort Ermittlungen anordnen. Und ich setze meinen besten Mann auf den Fall an.“ Riedwart setzte einen Zwicker auf und betrachtete die Borkenheimer Nuss.

„Ihr meint Malodor, oder?“, fauchte Ditty, und das Eichhorn nickte geistesabwesend, während er weiter auf die Nuss starrte.

Eine halbe Stunde später versammelten sich die Mäuse und Ditty im Gasthaus Zum Habicht. „Man kann es der Kleinen nicht übelnehmen, dass sie versucht ihre Familie zu retten“, sagte Rex.

Collin nickte und sagte: „Davon kann ich Bände sprechen.“

Das Gasthaus war ein heimeliger Ort, dessen Wirtin die rundliche Maus Brie war. Die Gefährten bestellten Getränke, und Ditty entschuldigte sich bei Brie.

„Es tut mir leid“, sagte die Spitzmaus. „Aber heute Abend kann ich nicht auftreten. Das Scheusal hält immer noch meine Familie gefangen. Ich kann keine Zeit mehr verlieren.“

„Meine liebe Ditty!“, rief Brie ungläubig. „Du wirst doch nicht allein losziehen wollen?“



„Was bleibt mir denn sonst?“, fragte Ditty. „Meine Familie ist gefangen. Und Riedwart wird so bald er kann Malodor Bescheid geben, und das macht alles nur noch schlimmer.“

Collin schnallte seinen Gürtel enger und schulterte sein Bündel.

„Nein!“, meuterte Finger. „Wir sind fix und fertig von unserer Wanderung. Wir können uns nicht bei jeder kleinsten Ungerechtigkeit, von der wir hören, in die Wildnis stürzen.“

„Niemand hat etwas von wir gesagt“, blaffte Collin ihn an. „Mach doch, was du willst, Finger.“

„Ihr werdet mit Sicherheit gefressen werden“, warf der Wächter Ansel ein. Die Mäuse wandten sich um und betrachteten den stattlichen Mäuserich, der die Daumen in seinen Gürtel gehakt hatte und entschlossen dreinblickte.

„Ach, ich bitte dich“, polterte Rex.

„Bei einer solchen Rettungsaktion braucht Ihr ein treues Herz und kalten Stahl an Eurer Seite. Ansel, zu Euren Diensten.“

„Sehr liebenswürdig“, sagte Maginos, „aber wir haben nicht genug Käse, um Söldner anzuheuern.“

„Käse ist nicht vonnöten, Väterchen“, winkte Ansel ab. „Ansel hilft, wo Hilfe nötig ist. Stets springt er in die Bresche, mit einem Schlachtruf auf den Lippen und einem singenden Schwert in der Pfote.“

„Trottel“, sagte Jakob, der plötzlich mit einem Glas in der Hand neben Rex auftauchte. „Wir sind hier im Dunkelwald. Da sind stumme Dolche besser als singende Schwerter.“

„Und woher wissen wir, dass du dich nicht wieder aus dem Staub machst, wie vorher als die Wachen ankamen?“, fragte Rex.

Yakob schaute gelangweilt an die Decke. „Ihr habt mich bezahlt, damit ich euch führe, nicht damit ich mich verhaften lasse.“

Kapitelziel

Dringt ins Reich der Froschlinge ein und rettet Dittys Familie.

Sieg

Die Mäuse gewinnen, wenn sie alle drei entführten Spitzmäuse befreien und vom Spielplan geleiten.

Niederlage

Wenn die Sanduhr das Kapitelende erreicht, bevor die Mäuse die Spitzmäuse befreit haben, oder wenn alle Mäuse gleichzeitig gefangen sind, verlieren sie die Partie.

Kapitel Aufbau

Kapitelende

Legt den Kapitelendmarker auf Seite 6 der Kapittelleiste.

Gruppe zusammenstellen

Wählt 4 Mäuse für dieses Kapitel. Entweder Jakob oder Ansel muss mitspielen, es dürfen aber nicht beide mitspielen. Ditty, die Spitzmaus, muss auch mitspielen.

(Hinweis: Jakob und Ansel haben sehr unterschiedliche Stärken und Schwächen, die sich auf den Verlauf des Kapitels auswirken.)

(Hinweis fürs Kampagnenspiel: Ausnahmsweise können Mäuse, die im vorigen Kapitel mitgespielt haben, alle Suchkarten und allen Käse, den sie am Ende des letzten Kapitels noch hatten, behalten (höchstens 6 Stücke pro Maus – ihr dürft den Käse aber umverteilen). Mit diesem Käse können sie in Hauptstadt Ausrüstung für kommende Abenteuer kaufen.)

Wenn ihr dieses Kapitel nicht als Teil einer Kampagne spielt, erhaltet ihr zu Beginn 6 Käsestücke, die ihr beliebig unter den Mäusen aufteilen könnt.

Begegnungsstapel zusammenstellen

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

Räume auslegen

Legt die 4 Räume wie unten gezeigt aus: Hauptstadt, Spaltenhain, Lachenbüttel, Trüffelmoor.



Stellt eure 4 Mäuse auf das Gasthaus Zum Habicht (weißer Mausekopf in der Abbildung). Zu Beginn des Kapitels zieht ihr keine Begegnungskarte und stellt keine Gegner auf. Legt die Initiativekarten der Mäuse wie üblich auf die Leiste. So könnt ihr euch in der ersten Runde in den Geschäften Hauptstadts mit Ausrüstung eindecken, bevor ihr euch ins Reich der Froschlinge aufmacht.

Kapitelsonderregeln

Hauptstadt



Ganzer Raum:

1

2

3

1

Sonderregel: Einkaufen: Solange keine Gegner in Hauptstadt sind, können Mäuse, die ihre Bewegung in einem Gebäude beenden, als Aktion dort einkaufen und ähnliches. Gekaufte Karten sucht ihr euch aus dem Suchstapel heraus. Danach mischt ihr den Suchstapel wieder.

Tüftlerhütte

Paul Pranke, der Hamster, hat in seiner Tüftlerhütte die folgenden Dinge im Angebot. (Karten, die nicht im Suchstapel sind, stehen heute nicht zur Auswahl.)

- Erbsenspucker = 3 Käse
- Wurfdolche = 2 Käse
- Borkenschild = 3 Käse
- Gabel = 2 Käse
- Uhrwerksgranate = 2 Käse
- Schlafsäcke = 2 Käse

Haus der Mystik

Rieselfell, der zottige, alte Krämer, kauft jede Suchkarte für 1 Käse. Für je 2 Käse verkauft er außerdem die folgenden Dinge. (Karten, die nicht im Suchstapel sind, stehen heute nicht zur Auswahl.)

- Phönixrune
- Rune des Beistands
- Kleeblattrune
- Pilzstücke
- Schriftrolle: Antlitz des Stachelschweins
- Schriftrolle: Komplettheilung

Gasthaus Zum Habicht

Brie, die rundliche Wirtin, gibt für gutes Trinkgeld gerne Tipps:

- Wer ihr 1 Käse Trinkgeld gibt, kann sich 1 beliebige Trickkarte aus dem Suchstapel suchen.

Außerdem verkauft sie die folgenden Dinge. (Karten, die nicht im Suchstapel sind, stehen heute nicht zur Auswahl.)

- Schnurrhaar-Elixier = 2 Käse
- Dunkelbeerenmus = 2 Käse
- Nussgrastinktur = 2 Käse
- Schildkrötenflöte = 2 Käse

Das Würfelspiel im Gasthaus

Eine Maus im Gasthaus Zum Habicht kann als Aktion gegen einen Hauptstädter spielen. Dazu muss sie zunächst 1-3 Käse einsetzen. Dann wirft sie 4 Würfel. Sie kann maximal so viele Würfel einmal neu werfen, wie ihre Gelehrsamkeit beträgt. Das

neue Ergebnis gilt. Sie möchte möglichst viele ✨ würfeln. Der Hauptstädter wirft einmal 5 Würfel und zählt seine gewürfelten ✨ zusammen.

Hat die Maus mehr ✨ gewürfelt als der Hauptstädter, hat sie gewonnen. Sie behält den eingesetzten Käse und bekommt noch mal so viel dazu.

Haben die beiden gleich viele ✨ gewürfelt, wird der gewettete Käse abgeworfen. Hat der Hauptstädter mehr ✨ gewürfelt, wird der eingesetzte Käse auf das Käserad der Gegner gelegt.

2

Sonderregel: Suchaktionen: In Hauptstadt können die Mäuse nicht suchen.

3

Sonderverstärkung: Straßenkeilerei: 1 Wiesel.

Hauptbruch



1

Sondersuchaktion: Zweig der Verwirrung.

(Hinweis: Eine magische Fernkampfwaffe, die von Heilern oder Mystikern geführt werden kann.)



Spaltenhain



1 Erzählabschnitt: Wenn die Mäuse den Spaltenhain erkunden, liest ein Spieler einen der folgenden Texte vor.

Wenn Jakob mitspielt:

„Und wie kommen wir da rüber?“ Ditty blickte zweifelnd zu Jakob auf. Die Gefährten standen am Rand einer breiten Erdspalte, die den Waldboden wie eine tiefe Wunde durchzog. Moos wuchs über die Kante hinaus und hing in grell grünen Büscheln hinab. Collin wagte einen Blick in den Abgrund und konnte nur erahnen, wie tief er wohl wäre und wie lange sie wohl bräuchten einen Weg darum herum zu finden.

Doch Jakob lächelte nur und sagte: „Wir werden die Spalte nicht überqueren. Nein, meine lieben Mäuselein. Wir gehen da runter.“

Wenn Ansel mitspielt:

„Und wie kommen wir da rüber?“ Ditty blickte zweifelnd zu Ansel auf. Die Gefährten standen am Rand einer breiten Erdspalte, die den Waldboden wie eine tiefe Wunde durchzog. Moos wuchs über die Kante hinaus und hing in grell grünen Büscheln hinab. Collin wagte einen Blick in den Abgrund und konnte nur erahnen, wie tief er wohl wäre und wie lange sie wohl bräuchten, einen Weg darum herum zu finden.

Doch Ansel lächelte nur und zeigte auf einen großen Baum, der über den Abgrund ragte. „Unser Weg führt nach oben. Ich hoffe, Eure Bündel sind nicht zu schwer?“

2 Sonderaufbau: Anstatt eine Begegnungskarte zu ziehen, stellt ihr 4 Feen wie üblich auf. Legt den Kletterbaummarker in diese Ecke.

3 Sonderregel: Die Qual der Wahl: Wenn Jakob mitspielt, müssen die Mäuse auf einem der beiden Drehfelder erkunden (Jakob ist „wild“, sie können also das Drehfeld mit Geckosymbol nutzen), um in den Unterwald abzusteigen und sich dann durch die Brodeltiefe vorbei an den Molchen bis zur Träufeltiefe zu schleichen. Wenn Ansel mitspielt, müssen sie die Erdspalte überqueren und sich durch den Niederwald bis zum versteckten Eingang zum Reich der Froschlinge durchschlagen.

4 Sondersuchaktion: Nussgrastinktur. (Hinweis: Die Tinktur verbessert die Verteidigungsstärke von Mystikern und „wilden“ Mäusen.)



5 Sonderverstärkung: Höhlen-Hundertfüßer. Stellt ihn auf ein Nachbarfeld der Erdspalte auf der Seite, auf der die meisten Mäuse stehen.

 Nacht: Wenn die Mäuse diesen Raum bei Nacht erkunden, stellt ihr eine Fee mehr auf.



Oberwald



Ganzer Raum:

1

2

3

4

6

1 Erzählabschnitt: Wenn die Mäuse den Oberwald erkunden, liest ein Spieler den folgenden Text vor:

Vorsichtig schlüpfen die Mäuse über den Ast.

„Es ist viel zu ruhig“, flüsterte Tilda. „Irgendwas stimmt nicht.“ Da erblickten sie ein Stück den Ast entlang eine Konstruktion aus ineinander gewobenen Zweigen, die gut zwei Mäuse hoch war. Ansel hielt eine Pfote hoch und gebot den anderen, sich nicht vom Fleck zu bewegen. Zu seinem Ärger kroch Collin dennoch vor.

„Wir gehen zusammen“, flüsterte der Prinz. Gemeinsam krochen sie auf das runde Gebilde zu und fingen an hochzuklettern. Nachdem sie die gewölbte Wand erklommen hatten, sahen sie, dass es in der Mitte eine breite Vertiefung hatte.

„Eigenartig“, sagte Collin. „Wer oder was baut so etwas? Und warum?“ Wie zur Antwort zog ein dunkler

Schatten über das Gebilde, der die beiden aufblicken ließ: Eine gigantische Eule flog hoch über ihnen.

„Mein lieber Collin“, sagte Ansel und legte dem Prinzen eine Pfote auf die Schulter. „Bist du wirklich so dumm, dass du ein Vogelnest nicht erkennst?“

„Offenbar“, seufzte Collin.

2 Sonderaufbau: Legt die Baum- und Astauflagen wie abgebildet aus, legt das Nest wie eingezeichnet auf den Ast und ein Blatt an die Mulde A der Astauflage. Zieht keine Begegnungskarte und stellt keine Gegner auf. Legt Eulalias Marker neben dem Spielplan bereit.

3 Sonderregel: Über das Nest schleichen: Die Mäuse sehen Eulalia durch die Luft fliegen und das Nest bewachen. Sie versuchen also, unbemerkt am Nest vorbeizuschleichen und mit dem Blatt vom Baum zu segeln. Das Nest ist ein Sonderfeld umgeben von einer gelben Linie. Das Nest zu betreten oder zu verlassen kostet 3 Bewegungspunkte. Wenn eine Maus mit ihrer Bewegung das Nest betreten oder verlassen will und eine 1 für die Bewegung würfelt, legt ihr Eulalias Marker auf das Feld dieser Maus. Dann liest ein Spieler sofort den folgenden Text vor:

„Vorsicht!“, flüsterte Ditty, als Maginos behutsam die Nestwand hinunter kletterte. „Nicht auf die dünnen Zweige treten, Großväterchen!“

Maginos wollte gerade verärgert antworten, als ein Zweig mit einem lauten Knacken unter seiner Pfote nachgab. Einen Moment lang traten die Füße des Mystikers ins Leere, während er sich nur mit den Händen festklammerte, und alle hielten den Atem an. Er hatte gerade wieder festen Halt als mit rauschendem Flügelschlagen eine gewaltige Eule auf dem Rand des Nests landete, sodass die Zweige unter ihrem Gewicht knackten.

„Wer wagt es, mein Nest zu betreten?“, brüllte sie die Mäuse von oben herab an. „Seid ihr Eierdiebe?“, fragte sie. „Reicht euch eine Missetat nicht?“ Drohend breitete sie die Flügel aus.

„Diebe?“, rief Ansel. „Wie könnt Ihr es wagen? Keiner von uns wäre derart ehrlos, zu stehlen!“ Ditty sah beschämt zur Seite, und Finger hüstelte unschuldig.

„Ihr seht mir nach rechten Strolchen aus!“, gab die Eule zurück.

„Lass' uns in Frieden“, verlangte Tilda mit fester Stimme. „Wir sind nur auf der Durchreise und mussten an deinem Nest einfach nur vorbei. Wir suchen keinen Streit.“

4

Sonderregel: Gnommütze: Wenn Eulalia zum ersten Mal auf dem Feld einer Maus landet und ihr keine Gnommütze im Gruppeninventar habt, erhält die Maus wie üblich 1 Treffer, der nicht abgewehrt werden kann. Wenn ihr eine Gnommütze im Gruppeninventar habt, können die Mäuse sie Eulalia zeigen und die Gnome für den Eierdiebstahl verantwortlich machen. Werft die Gnommütze ab. Dann liest ein Spieler den folgenden Text vor:

Finger schlotterten vor Schreck die Knie. Er drückte sich flach in die Mulde des Nests in der Hoffnung, nicht aufzufallen. Im Nest lagen viele Daunenfedern, unter denen er sich schon verstecken wollte. Da sah er zwischen den weißen Büscheln einen roten Schimmer hervorstechen. Er zog daran und sah, dass es eine Gnommütze war.

„Aha!“, rief er und hielt die Mütze hoch. „Ich habe den Dieb gefunden“, rief er und seine Angst verließ ihn allmählich. Die Eule legte den gewaltigen Kopf zur Seite und betrachtete die Mütze aus nächster Nähe.

„Was haben wir denn da?“, brüllte sie. „Eine Gnommütze? Diese niederträchtigen Wichte! Das sollen sie mir büßen!“ Und mit einem Satz erhob sich die Eule wieder in die Lüfte.

Wenn ihr die Gnommütze abgeworfen habt, nehmt ihr Eulalia vom Spielplan. Jetzt können die Mäuse ungehindert zum Blatt weiterziehen.

5

Sondersuchaktion: Gnommütze. (Hinweis: Mit der Mütze könnt ihr Eulalia vom Angriff abhalten.)

6

Sonderverstärkung: Spinne.



Finstergrund



Ganzer Raum:

1

2

3

6

1

Erzählabschnitt: Wenn die Mäuse den Finstergrund erkunden, liest ein Spieler den folgenden Text vor:

Sie rutschten die knorrigen Wurzeln hinunter und landeten auf einem vom Wasser rund gewaschenen Stein, der gefährlich weit über den Abgrund ragte und an dessen Seiten sich zwei winzige Wasserfälle in die Tiefe ergossen. Eine notdürftige Seilbrücke aus Zweigen und Zwirn führte über die gähnende Leere auf die andere Seite.

„Jetzt heißt es vorsichtig sein“, warnte Yakob. „Ein falscher Schritt, und das Wasser wird euch in die Tiefe reißen. Und das ist noch nicht alles.“ Er deutete auf die andere Seite der Brücke, wo ein Froschling gelangweilt an einem Tunnelleingang lehnte. „Eine Wache“, sagte der Gecko. „Ihre einzige Aufgabe ist es, zu verhindern, dass die Molche raus kommen. Sie werden also nicht damit rechnen, dass jemand rein will.“

„Die Molche sind also Gefangene?“, fragte Collin. Yakob schloss die Augen und schüttelte den Kopf.

„Sklaven“, flüsterte er. „Die Feuerbauchmolche sind Sklaven.“

„Feuer und Amboss!“, fluchte Rex. „Diese Froschlinge sind schlimmer, als wir dachten!“

„Es gab auch mal andere Zeiten“, sagte Yakob. „Die Feuerbauchmolche waren immer ein friedliebender Haufen. Freundlich und zuvorkommend. Doch eines Tages kam König Schalopp angehüpft.“ Der Gecko spuckte über den Rand des Abgrunds. „Die schleimige Kröte besiegte Mikah, den Häuptling der Molche. Danach machten er und seine Froschlinge die Molche zu Sklaven. Jetzt lassen sie sie für sich

arbeiten. König Schalopp sind andere Wesen und ihr Wohlergehen egal.“

„Wir müssen ihm das Handwerk legen!“, platzte Lily heraus. Aber sie vergaß, leise zu sein. Und schon schnellte eine rosa Zunge aus der Dunkelheit, wickelte sich um ihren Knöchel und brachte sie aus dem Gleichgewicht.

„Sie haben uns entdeckt!“ schrie Collin.

- 2** Sonderaufbau: Anstatt eine Begegnungskarte zu ziehen, stellt ihr 1 Ochsenfroschling und 2 Froschlinge wie üblich auf.
- 3** Sonderregel: Wasser: Im Finstergrund müssen sich die Mäuse besonders vor dem Wasser hüten. Wenn eine Maus stromabwärts in die Erdspalte treibt, wird sie sofort gefangen genommen.
- 4** Sonderregel: Die (Ochsen-)Froschlinge können für 1 Bewegungspunkt von einem Nachbarfeld der Erdspalte auf das nächste leere Nachbarfeld auf der anderen Seite springen.
- 5** Sonderregel: Wacklige Brücke: Die Brücke ist ein Sonderfeld. Sie ist alt und brüchig. Die Holzplanken verrotten schon. Wenn eine nicht-fliegende Figur die Brücke betritt, endet ihre Bewegung. Wenn eine Maus auf der Brücke einen Treffer erhält, stellt ihr ihre Figur neben die Brücke auf die Erdspalte. Die Maus hält sich gerade noch an der Brücke fest. Eine Maus, die sich an der Brücke festhält, kann so lange keine Aktion ausführen (auch keine Freie), bis sie sich wieder auf die Brücke hochzieht. Auf die Brücke hochziehen funktioniert genau wie aus dem Wasser klettern, das einzige benachbarte Feld ist dabei aber die Brücke.
- 6** Sonderverstärkung: 1 Ochsenfroschling.



Lachenbüttel



Ganzer Raum:



- 1** Erzählabschnitt: Wenn die Mäuse Lachenbüttel erkunden, liest ein Spieler den folgenden Text vor:

„Seid auf der Hut, werte Freunde“, sagte Ansel, als sie das Dorf erreichten. „Solche Dörfer können sehr gefährlich sein.“

„Wirklich?“, fragte Tilda. Im Dorf war es totenstill, und viele der Hütten waren nur noch Ruinen.

„Feen und andere Biester“, gab Ansel zurück.

Collin betrachtete das heruntergekommene Dorf traurig und fragte: „Es gibt noch mehr solcher Dörfer?“

„Aber ja. Der Dunkelwald war einst voller Dörfer, in denen es von Mäusen, Spitzmäusen und anderen friedliebenden Tieren wimmelte. Jetzt sieht es vielerorts aus wie hier. Oder schlimmer. Entschuldigt mich einen Moment.“ Ansel ging zu einer der verfallenen Hütten und legte ein Stück Käse auf die Türschwelle. Dann klopfte er einmal an die Tür und kam zu den Gefährten zurück. Als er sich abgewandt hatte, öffnete sich die Tür einen Spalt weit, und winzige Pfoten griffen hastig nach dem kleinen Geschenk, bevor sie die Tür wieder zu schlugen.

„Diese armen Leute“, sagte Tilda traurig. „Was ist denn genau passiert?“

„Dunkelbeeren. Sie wachsen heutzutage überall im Dunkelwald. Kaum ein kleines Tier kann ihnen widerstehen – viele ziehen los, um Dunkelbeeren zu suchen. Nur wenige kehren zurück. Als sich die verfluchten Dunkelbeeren ausbreiteten, verschwanden immer mehr Dörfler. Bald schon hatten viele Dörfer nur noch so wenige Einwohner, dass sie Banditen anheimfielen. Mein Heimatdorf wurde von einer

grässlichen Schlange zerstört, die uns eines Nachts überraschte.“

„Faszinierend“, sagte Maginos. Er stand in einer kleinen Pfütze, die leicht blubberte und dampfte. „Das Wasser ist angenehm warm.“

„Wegen der Brodeltiefe“, antwortete Ansel. „Tunnel, die bis in die feurigen Molchhöhlen hinunterreichen, versorgen dieses und andere Dörfer mit Wärme. Haben sie zumindest getan, bevor sich die Molche gegen uns wandten. Seither sind sie versiegelt.“

Zieht dann wie üblich eine Begegnungskarte.

2 Sonderregel: Heilendes Wasser: Wenn keine Gegner im Raum sind, kann eine Maus auf dem Wasser-Sonderfeld als Aktion 1 ihrer Treffermarker abwerfen.

3 Sonderregel: Drehfeld: Das Drehfeld ist durch einen Zauber versiegelt und kann nicht benutzt (aber betreten) werden.

4 Sondersuchaktion: Zauberbuch.
(Hinweis: Mit diesem Gegenstand aus dem Grundspiel kann eine Maus eine beliebige Schriftrolle aus dem Suchstapel suchen.)



Nacht: Wenn die Mäuse Lachenbüttel bei Nacht erkunden, liest ein Spieler den folgenden Text vor:

Maginos war gerade dabei, eine Probe des warmen Wassers zu entnehmen, als er mit einem großen Platsch umgeworfen wurde.

„Maginos!“, rief Collin, aber der alte Mystiker ließ ihn mit einer Geste verstummen. Da ertönte plötzlich ein unheimliches Kichern, und aus dem Gebüsch, das rund um die Quelle wuchs, kamen knubbelige Wesen hervor, mit rissiger brauner Haut wie Baumrinde. Sie waren nur halb so groß wie die Mäuse. Fröhlich wateten sie ins Wasser, wo sie anfangen herum zu planschen.

„Waldnumpel“, sagte Ansel mit einem Lächeln. „Die Kinder des Waldes. Offenbar stören wir sie beim Baden.“

„Es sind gutmütige Waldgeister“, fügte Neré hinzu.

Wenn ihr den Waldnumpel-Marker noch nicht habt, legt ihr ihn jetzt ins Gruppeninventar. Schiebt den Kapitelendmarker 1 Seite weiter.



Brodeltiefe



1 Erzählabschnitt: Wenn die Mäuse die Brodeltiefe erkunden, liest ein Spieler den folgenden Text vor:

Die Hitze im Tunnel war für die Mäuse kaum auszuhalten, aber Jakob schien es prächtig zu gehen.

„Warum würde man in dieser Hitze leben wollen?“, stöhnte Finger.

„Wir sind nicht alle so pelzig wie du, Jammerlappen“, fauchte ihn Jakob an. „Meine Artgenossen lieben diese Wärme, obwohl wir das Feuer selbst auch nicht gerade mögen.“

„Feuer?“, fragte Lily.

„Da vorne.“ Der Tunnel mündete in eine große Höhle, deren Boden von vielen glühenden Spalten durchzogen war. Da durchschnitt ein Peitschenknall die Luft, und in der Ferne sahen sie einen Ochsenfroschling eine Handvoll kauernde Molche auspeitschen.

2 Sonderaufbau: Zieht keine Begegnungskarte, sondern stellt 4 Feuerbauchmolche und 1 Ochsenfroschling wie üblich auf.

3 Sonderregel: Immer, wenn ihr einen Ochsenfroschling besiegt und noch Feuerbauchmolche im Spiel sind, stellt ihr den besiegten Ochsenfroschling auf die Molch-Initiativekarte. Wenn die Feuerbauchmolche ihren Zug beginnen und ein Ochsenfroschling auf ihrer Karte steht, bewegen sie sich nicht und greifen nicht an, sondern jubeln, klatschen und umarmen sich. Dann nehmt ihr den Ochsenfroschling von der Karte.

4 Sondersuchaktion: Phönixrune.
(Hinweis: Diese Rune hilft gegen den Effekt Brennend.)

5 Sonderverstärkung:
1 Ochsenfroschling.



Träufelmoor



Ganzer Raum:

1

1 Erzählabschnitt: Wenn die Mäuse das Träufelmoor erkunden, liest ein Spieler den folgenden Text vor:

„Gleich da drüben“, sagte Ansel und deutete auf das andere Ufer des Bachs. „Nur über die Träufel.“

„Mhm ... ‚nur‘ ...“, stöhnte Rex.

Zieht dann wie üblich eine Begegnungskarte.

Träufeltiefe



Ganzer Raum:

1

2

3

4

7

1 Erzählabschnitt: Wenn die Mäuse die Träufeltiefe erkunden, liest ein Spieler den folgenden Text vor:

Sie folgten dem sich windenden Tunnel tief unter die Erde. Als die Gefährten plötzlich Trommelschläge aus der Tiefe hallen hörten, blickten sie sich nervös an. Bumm ba-bumm ba-bumm, dröhnten die Trommeln, wie ein uraltes Herz tief unter der Erde.

„Das gefällt mir nicht“, quiekte Finger. „Ganz und gar nicht!“

„Bleib ruhig, alter Freund“, sagte Maginos. „Angst erfüllt uns allzu schnell, wenn wir nicht wissen, was uns erwartet.“

„Das sind Trommeln“, sagte Collin. „Und Trommeln werden von sterblichen Wesen geschlagen.“ Der Prinz zog sein Schwert und lächelte. „Solchen Wesen können wir beikommen.“ Doch plötzlich begleitete ein tiefer Gesang aus vielen Kehlen die Trommeln, und da wurde selbst Rex und Ansel mulmig.

Die Gefährten eilten weiter und versteckten sich hinter einer großen Kalksteinsäule am Eingang zu einer riesigen Grotte. Sie mussten nicht schleichen, denn die Trommeln und der Gesang übertönten jedes Geräusch. Hoch über ihnen endeten unzählige Tunnel an einem schmalen Felsvorsprung. Entlang dieses Vorsprungs hatten sich viele Feuerbauchmolche und Froschlinge versammelt. In der Mitte des Vorsprungs stand der König der Froschlinge, den die Geschichtsschreiber Schalopp nennen. Er war ein massiger Ochsenfroschling und er breitete seine Arme aus, als er sich mit einem gewaltigen Quaken an die Versammelten richtete.

„Oh, mächtiger Schlangellord“, rief der Krötenkönig, und seine Untertanen sprachen ihm nach. „Großer Beschützer! Freund der Frösche und Teiche. Wir bieten dir dieses Festmahl als Zeichen unserer ewigen Hingabe!“

„Hín-ga-be“, dröhnten die Untertanen. „Hín-ga-be! Hín-ga-be!“ König Schalopp deutete hinunter in die Höhle auf das Festmahl: drei kleine Spitzmäuse, jede an einen Stalagmit gefesselt.

„Meine Familie“, quiekte Ditty. Rex versuchte sie zurückzuhalten, doch die Spitzmaus war zu flink und schoss auf ihre Verwandten zu.

„Hinterher“, rief Lily, und die Gefährten stürmten vorwärts.

„Sie sind ganz nass“, bemerkte Tilda. „Man hat sie mit etwas übergossen.“

Yakob schnupperte und sagte: „Schlangensoße.“



„Schlangensoße?“, fragte Maginos und hielt abrupt an. Seine Augen zuckten zu einem dunklen und unheilvollen Seitentunnel. „Oh, nein!“, stöhnte er. „Macht euch bereit, Freunde ... sie kommt!“

„Wer kommt?“, fragte Finger mit weit aufgerissenen Augen.

Da hörten sie aus dem Seitentunnel ein schreckliches Zischen, als schnellte etwas Riesiges direkt auf sie zu.

2 **Sonderaufbau:** Zieht keine Begegnungskarte, sondern legt auf jeden Stalagmiten 1 Einwohnermarker. Sie stellen die entführten Spitzmäuse dar.

3 **Sonderregel: Schalopps Befehle:** Als König Schalopp sieht, wie die Mäuse versuchen, die Spitzmäuse zu retten, befiehlt er seinen Molch-Sklaven, die Mäuse von oben herab mit Brandpfeilen zu beschießen. Jede Maus wird zu Beginn ihres Zuges, bevor sie irgendetwas anderes tut, mit 2 Würfeln angegriffen, als käme der Angriff von einem Feuerbauchmolch. (Hinweis: Legt die Initiativekarte der Feuerbauchmolche bereit, um ihre Fähigkeit nicht zu vergessen. Vergesst nicht: Wenn eine Maus angegriffen wird, die schon brennt, wird aller von Molchen gewürfelter Käse auf das Käserad gelegt. Denn jede Maus kann höchstens 1 Brennend-Marker gleichzeitig haben.)

4 **Sonderregel: Die Gefangenen befreien:** Eine Maus auf einem Nachbarfeld einer entführten Spitzmaus kann als Aktion versuchen, die Gefangene loszubinden. Dazu wirft sie so viele Würfel, wie Mäuse auf ihrem Feld stehen (sie selbst wird mitgezählt). Wirft sie mindestens 1 ✨, hat sie die Gefangene befreit. Legt den Einwohnermarker auf das Feld der Maus. Wirft sie keinen ✨, legt ihr 1 Käse auf das Käserad der Gegner.

5 **Sonderregel: Grüne Gummipilze:** Eine Maus, die ihre Bewegung auf einem Pilz beginnt, kann hüpfen, anstatt sich normal zu bewegen. Dazu stellt ihr Spieler sie auf einen anderen Pilz dieses Raums. Mäuse, die Gefangene begleiten, können nicht von Pilz zu Pilz hüpfen.

6 **Sonderregel: Flucht:** Die Mäuse müssen die Gefangenen zum Drehfeld bringen. Eine Maus, die ihre Bewegung auf einem Feld mit mindestens 1 Gefangenen beginnt, kann 1 davon begleiten. Dazu bewegt ihr die gewählte Gefangene einfach mit dieser Maus. Mäuse, die Gefangene begleiten, können nicht wuseln oder hüpfen. Wenn alle aktiven Mäuse und alle Gefangenen auf dem Drehfeld sind, kann eine Maus dort erkunden, selbst wenn Hesstia noch im Spiel ist. Damit haben die Mäuse gewonnen.

7 **Sonderverstärkung: Hesstia!** Ab jetzt gilt Regel 3 (Schalopps Befehle) nicht mehr. Die Feuerbauchmolche schießen nicht mehr, aus Angst Hesstia zu treffen.

(Hinweis: Alle Regeln für Hesstia findet ihr auf Seite vi und vii.)

Sonderregel fürs Kampagnenspiel

Wenn ihr dieses Kapitel als Teil einer Kampagne spielt, können die Mäuse alle Suchkarten und allen Käse fürs nächste Kapitel behalten (höchstens 6 Käsestücke pro Maus - ihr dürft den Käse aber umverteilen). In den folgenden Kapiteln können sie Suchkarten für 1 Käse pro Stück verkaufen. Ebenso können sie für Käse verschiedene Dinge kaufen. Details dazu stehen in den Sonderregeln des jeweiligen Kapitels.



Drittes Kapitel:

Die Seher des Dunkelwalds

Bestimmt einen Spieler, der den folgenden Text vorliest:



W enn ein Laut in Meister Riedwards Bau zu hören war, dann war es Riedwards wummerndes Herz. Er schluckte verlegen, als er zu den Mäusen aufsaß, die ihn von der anderen Seite des Schreibtischs finster anstarrten. Das Eichhorn fühlte sich, als tose ein lautloses Gewitter in seiner Amtsstube.

„So denn“, fing der Meister mit zitternder Stimme an, „was gibt es Neues?“ Da brachen die Gewitterwolken, und alle fingen gleichzeitig an, zu zetern. Erst als Rex einen Schlachtruf ausstieß und mit seinem Hammer den Tisch des Meisters entzwei schlug, rief Maginos alle zur Ruhe.

„So bringt das nichts“, sagte der alte Mystiker. „Los, aufstehen, Riedwart.“ Das Eichhorn kauerte hinter einer Hälfte seines geborstenen Tisches und pflückte Holzsplitter aus seiner Weste.

„Bitte tötet mich nicht“, japste Riedwart.

„Niemand wird dir etwas antun“, sagte Collin und funkelte Rex an. „Aber es ist höchste Zeit, dass du etwas für diese Stadt tust!“ Mit einem Grunzen erhob sich Riedwart und klopfte sich ab.

„Aber ihr habt mir nicht genug Zeit gegeben“, jammerte er. „Zeit ist es, was wir hier brauchen, und Geduld. Glaubt mir, Malodor geht euren Berichten nach und untersucht, was im Wald vor sich geht. Da könnt ihr sicher sein.“ Lily hielt Ditty zurück, die vor Wut zitterte.

„Nimm die Tomaten von den Augen!“, fauchte Tilda. „Malodor missbraucht die Autorität, die du ihm verliehen hast. Der Dunkelwald ist nicht mehr sicher für die kleinen Pelztier.“

„Froschlinge plündern die Dörfer“, sagte Neré. „Sie haben die Molche versklavt. Dunkelbeeren wuchern überall und locken Feen an. Alles ist aus dem Gleichgewicht geraten. Angst und Elend gehen um.“



„Und dein lieber Malodor ist mittendrin“, fuhr Collin fort. „Er bereichert sich durch schmierige Geschäfte mit euren Feinden, und du wunderst dich, warum immer weniger Nüsse ihren Weg in deine Kammern finden!“

„Ihr lasst Euch Meister der Stadt nennen“, sagte Maginos. „Jetzt tut endlich etwas für die Stadt!“ Da legte Riedwart den Kopf in die Hände und begann zu weinen.

„Ihr habt Recht“, schluchzte er. „Aber ihr müsst mir glauben! Dass es so enden würde, habe ich nie gewollt. Ich war auch mal ein Abenteurer. Und jetzt seht mich an!“ Riedwart schlug sich mit beiden Händen auf den Wanst. „Ich komme keinen Baum mehr hoch.“

Ansel tat einen Schritt nach vorne und legte Riedwart eine Pfote auf die Schulter. „Kopf hoch. Ich bezweifle nicht, dass Ihr euer Amt mit den besten Absichten angetreten habt. Aber irgendwann habt Ihr angefangen, der Bequemlichkeit den Vorrang vor der Pflicht zu geben. Aber für Wiedergutmachung ist es nie zu spät.“

„Der Wald muss wieder sicher gemacht werden“, stimmte Maginos zu. „Und zwar bald. Riedwart, unsere ganze Mäusekolonie ist auf dem Weg hierher. Sie könnte sich hier gut niederlassen. Wir würden wieder Handel und

Wohlstand in diese Gegend bringen, aber nicht wenn Unholde hier das Sagen haben.“

Collin schnippte mit den Fingern und sagte: „Und der Baum! Wir brauchen immer noch einen geeigneten Baum.“

„Aber ich weiß von keinem solchen Baum!“, beteuerte Riedwart. „Es sei denn ... ja klar! Die Seher!“ Mit diesen Worten leuchteten Riedwarts Augen auf, und er zeigte aufgeregt auf eine alte Karte, die an der Wand hing. „Diese Gegend hier! Da müsst ihr hin.“

„Das Gebiet kenne ich einigermaßen“, sagte Jakob.

„Das sind Orakel, wisst ihr?“, sagte Riedwart. „Aber wo sie genau wohnen, weiß keiner. Sie zu finden, wird nicht leicht sein, und ihr braucht Dunkelbeerenmus. Man munkelt, dass sie ganz wild auf das Zeug sind und es als Bezahlung verlangen.“

Mit frischem Mut verließen die Mäuse Riedwarts Bau. „Tut mir leid wegen des Tisches“, sagte Rex verlegen, als er ging. Wieder auf der Hauptstraße sahen die Gefährten sich um.

„Wir brauchen Ausrüstung“, sagte Collin.

„Wohl eher Waffen“, konterte Finger. „Guck!“ Auf der anderen Seite des Marktplatzes stand Malodor mit drei seiner Schergen. Die vier Halunken funkelten die Mäuse finster an und zogen ihre Waffen. Zufällige Passanten suchten schnell das Weite.

Kapitelziel

Findet die Seher des Dunkelwalds und bringt ihnen Dunkelbeerenmus.

Sieg

Die Mäuse gewinnen, wenn sie die Echogrotte erkunden.

Niederlage

Wenn die Sanduhr das Kapitelende erreicht, bevor die Mäuse die Echogrotte erkundet haben, oder wenn alle Mäuse gleichzeitig gefangen sind, verlieren sie die Partie.

Kapitelaufbau

Kapitelende

Legt den Kapitelendmarker auf Seite 6 der Kapiteleiste.

Gruppe zusammenstellen

Wählt 4 Mäuse für dieses Kapitel.

(Hinweis fürs Kampagnenspiel: Ausnahmsweise können Mäuse, die im vorigen Kapitel mitgespielt haben, alle Suchkarten und allen Käse, den sie am Ende des letzten Kapitels noch hatten, behalten (höchstens 6 Stücke pro Maus – ihr

dürft den Käse aber umverteilen). Mit diesem Käse können sie in Hauptstadt nützliche Dinge kaufen.)

Wenn ihr dieses Kapitel nicht als Teil einer Kampagne spielt, erhaltet ihr zu Beginn 6 Käsestücke, die ihr beliebig unter den Mäusen aufteilen könnt.

Begegnungsstapel zusammenstellen

Mischt 3 Standard-Begegnungskarten und 3 schwierige Begegnungskarten zusammen und legt sie als verdeckten Begegnungsstapel auf die Schicksalstafel.

Räume auslegen

Legt den Raum wie unten gezeigt aus: Hauptstadt. Legt die Echogrotte beiseite. Sie wird erst später benötigt.



Legt alle anderen Spielplanteile dieser Erweiterung (außer der Geisterlichtung) in zufälliger Reihenfolge als Stapel bereit.

Stellt eure 4 Mäuse auf das Gasthaus Zum Habicht (weißer Mausekopf in der Abbildung). Stellt Malodor und 3 Rattenkrieger wie üblich auf. Bevor die Mäuse eines der Geschäfte besuchen können, um sich mit Ausrüstung einzudecken, müssen sie es mit Malodor und seinen verruchten Ratten aufnehmen.

Kapitelsonderregeln

Erkunden ins Ungewissere

In diesem Kapitel kann eine Maus auf einem Nachbarfeld eines Übergangs erkunden, auch wenn neben diesem Übergang kein Spielplanteil liegt. Wenn eine Maus an einem Übergang erkundet, an dem kein anderes Spielplanteil liegt, zieht ihr ein zufälliges Spielplanteil aus dem bereitgelegten Stapel und legt es an die Kante, an der die Maus gerade erkundet hat. Das Spielplanteil muss dabei mit derselben Farbe nach oben liegen wie das, auf dem die Maus steht, und der Ausrichtungspfeil muss in dieselbe Richtung zeigen. Wenn die Maus über diesen Übergang das gerade angelegte Spielplanteil nicht betreten kann (siehe Grundspielregelheft Seite 12 ff.), endet ihr Zug sofort.

Das angelegte Spielplanteil bleibt aber dort liegen. Vielleicht kann es über einen anderen Weg betreten werden. Wenn die Maus das angelegte Spielplanteil betreten kann, gelten die jeweiligen Regeln dieses Kapitels für dieses Spielplanteil.

Kletterbaummarker

Einmal in diesem Kapitel könnt ihr den Kletterbaummarker auf ein Eckfeld im Niederwald legen. Wenn ihr auf dem Kletterbaumfeld erkundet und die Baumaufgabe auslegt, könnt ihr die Astaufgabe auf ein beliebiges, angrenzendes Spielplanteil legen, das den Niederwald zeigt. Legt je ein Blatt an 2 beliebige Mulden der Baum- oder Astaufgabe. So könnt ihr Spielplanteile und Felder erreichen, die ihr ohne Baum nicht erreicht hättet. Wenn ihr die Mäuse auf die Baumaufgabe stellt, zieht ihr wie üblich eine Begegnungskarte und stellt Gegner auf.

(Hinweis: Es könnte ratsam sein, hiermit zu warten, bis ihr die Echogrotte ausgelegt habt. Durch die zufälligen Spielplanteile könnte es sonst sehr schwierig werden, die Echogrotte zu erreichen.)

Nacht

Wenn die Mäuse einen Raum im Niederwald bei Nacht erkunden, legt ihr außer den Gegnern der Begegnungskarte auch Eulalia aus. Regeln zu Eulalia stehen auf Seite viii.



Sondersuchstapel zusammenstellen

In diesem Kapitel gibt es einen Sondersuchstapel. Sucht 5 beliebige Suchkarten (keine Glück-Karten) aus dem Stapel und mischt sie mit 6 zufällig gezogenen zusammen. Nehmt dann 5 von diesen 11 Karten und mischt das Dunkelbeerenmus darunter. Legt diese 6 Karten als verdeckten Stapel neben die Schicksalstafel. Legt dann die anderen 6 Karten verdeckt oben drauf. (Wenn eine Maus bereits das Dunkelbeerenmus hat, borgt ihr sie von dieser Maus für dieses Kapitel.)

(Hinweis: Die 5 Karten, die ihr aussucht, sollten euch möglichst helfen, durch unwegsames Gelände zu kommen. Ihr wisst ja nicht, wohin der Weg führt.)

Dunkelbeerenmus

Die Mäuse müssen den Sehern Dunkelbeerenmus bringen. Nach jeder erfolgreichen Suchaktion könnt ihr entweder wie üblich eine Karte vom Suchstapel ziehen oder eine vom Sondersuchstapel.

(Hinweis: Dunkelbeerenmus gibt es nicht auf Bäumen. Nach einer erfolgreichen Suchaktion im Oberwald müsst ihr vom normalen Suchstapel ziehen.)

Erfolg

Wenn ihr die Dunkelbeerenmuskarte gezogen habt, legt ihr sie ins Gruppeninventar und schiebt den Kapitelendmarker 1 Feld weiter. Bestimmt einen Spieler, der den folgenden Text vorliest:

Die Mäuse stopften alle Dunkelbeeren, die sie finden konnten, in einen Sack.

„So ... unfair ... lecker“, stöhnte Rex.

„Hmmm“, stimmte Finger zu und leckte sich die Lippen.

„Meine Herrschaften, zügelt Euch“, tadelte Ansel und reichte Maginos den Sack. „Hier, Väterchen.“

„Vielen Dank“, sagte Maginos und fing an, Bries Rezept für das Dunkelbeerenmus zu studieren. Unter der Anweisung des alten Mystikers pressten die Mäuse die Beeren, vermischten sie mit anderen Zutaten und kochten das Ganze in einer leeren Eichelschale. Schon nach Kurzem duftete es herrlich nach würzigem Dunkelbeerenmus.

Legt jetzt das Purzelnass/die Echogrotte an eine beliebige freie Kante des Raums, in dem die Mäuse gerade sind. Der Ausrichtungspfeil muss in dieselbe Richtung zeigen und dieselbe Farbe haben wie der Pfeil im Raum der Mäuse.

Hauptstadt



Ganzer Raum:

1

2

3

1

Sonderregel: Einkaufen: Solange keine Gegner in Hauptstadt sind, können Mäuse, die ihre Bewegung in einem Gebäude beenden, als Aktion dort einkaufen und ähnliches. Gekaufte Karten sucht ihr euch aus dem Suchstapel heraus. Danach mischt ihr den Suchstapel wieder.

Tüftlerhütte

Paul Pranke, der Hamster, hat in seiner Tüftlerhütte die folgenden Dinge im Angebot. (Karten, die nicht im Suchstapel sind, stehen heute nicht zur Auswahl.)

- Klinge der Natur = 3 Käse
- Hakendolch = 2 Käse
- Borkenschild = 3 Käse
- Angelhaken an der Schnur = 2 Käse
- Uhrwerksgranate = 2 Käse
- Schlafsäcke = 2 Käse

Haus der Mystik

Rieselfell, der zottige, alte Krämer, kauft jede Suchkarte für 1 Käse. Für je 2 Käse verkauft er außerdem die folgenden Dinge. (Karten, die nicht im Suchstapel sind, stehen heute nicht zur Auswahl.)

- Phönixrunen
- Rune des Beistands
- Kleeblattrunen
- Pilzstücke
- Schriftrolle: Antlitz des Stachelschweins
- Schriftrolle: Komplettheilung

Gasthaus Zum Habicht

Brie, die rundliche Wirtin, gibt für gutes Trinkgeld gerne Tipps:

- Wer ihr 1 Käse Trinkgeld gibt, kann sich 1 beliebige Trickkarte aus dem Suchstapel suchen.

Außerdem verkauft sie noch Folgendes. (Karten, die nicht im Suchstapel sind, stehen heute nicht zur Auswahl.)

- Schnurrhaar-Elixier = 2 Käse
- Nussgrastinktur = 2 Käse

Das Würfelspiel im Gasthaus

Eine Maus im Gasthaus Zum Habicht kann als Aktion gegen einen Hauptstädter spielen. Dazu muss sie zunächst 1-3 Käse einsetzen. Dann wirft sie 4 Würfel. Sie kann maximal so viele Würfel einmal neu werfen, wie ihre Gelehrsamkeit beträgt. Das neue Ergebnis gilt. Sie möchte möglichst viele ★ würfeln. Der Hauptstädter wirft einmal 5 Würfel und zählt seine gewürfelten ★ zusammen.

Hat die Maus mehr ★ gewürfelt als der Hauptstädter, hat sie gewonnen. Sie behält den eingesetzten Käse und bekommt noch mal so viel dazu.

Haben die beiden gleich viele ★ gewürfelt, wird der eingesetzte Käse abgeworfen. Hat der Hauptstädter mehr ★ gewürfelt, wird der eingesetzte Käse auf das Käserad der Gegner gelegt.

2

Sonderregel: Suchaktionen: In Hauptstadt können die Mäuse nicht suchen.

3

Sonderverstärkung: Straßenkeilerei: 1 Rattenkrieger.



Purzelhass



Ganzer Raum:

1

2

1 Sonderregel: Gefährliche Untiefen: Eine Maus, die ihren Zug auf einem Wasserfeld dieses Raums beendet, treibt nicht nur stromabwärts, sondern wirft auch 1 Würfel. Würfelt sie einen \star , erhält sie 1 Treffer, der nicht abgewehrt werden kann. Mäusen auf Schildkröten und Blättern können gefährliche Untiefen nichts anhaben.

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

Träufelmoor



Ganzer Raum:

1

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

Träufeltiefe



1 Sonderregel: Grüne Gummipilze: Eine Maus, die ihre Bewegung auf einem Pilz beginnt, kann hüpfen, anstatt sich normal zu bewegen. Dazu stellt ihr Spieler sie auf einen anderen Pilz dieses Raums.

Spaltenhain



Ganzer Raum:

1

1 Sonderregel: Erkunden: Bevor eine Maus an einem Übergang in diesem Raum erkunden kann, müssen alle Mäuse auf derselben Seite der Erdspalte sein. Nahkampfgegner auf der anderen Seite der Erdspalte hindern die Mäuse nicht am Erkunden.

2 Sonderregel: Die (Ochsen-)Froschlinge können für 1 Bewegungspunkt von einem Nachbarfeld der Erdspalte auf das nächste leere Nachbarfeld auf der anderen Seite springen.

Einstergrund



Ganzer Raum:

2

1 Sonderregel: Wacklige Brücke: Die Brücke ist ein Sonderfeld. Sie ist alt und brüchig, und die Holzplanken verrotten schon. Wenn eine nicht-fliegende Figur die Brücke betritt, endet ihre Bewegung. Wenn eine Maus auf der Brücke einen Treffer erhält, stellt ihr ihre Figur neben die Brücke auf die Erdspalte. Die Maus hält sich gerade noch an der Brücke fest. Eine Maus, die sich an der Brücke festhält, kann so lange keine Aktion ausführen (auch keine Freie), bis sie sich wieder auf die Brücke hochzieht. Auf die Brücke hochziehen funktioniert genau wie aus dem Wasser klettern, das einzige benachbarte Feld ist dabei aber die Brücke.

2 Sonderregel: Erkunden: Bevor eine Maus an einem Übergang in diesem Raum erkunden kann, müssen alle Mäuse auf derselben Seite der Erdspalte sein.

Echogrotte

1 Erzählabschnitt: Wenn die Mäuse die Echogrotte erkunden, liest ein Spieler den folgenden Text vor:

Das wenige Licht in der Grotte wurde von einem rauschenden Wasserfall in schillernden Farben über die Wände gestreut.

„Mich dünkt, wir haben sie gefunden“, flüsterte Ansel.

„Was gefunden, Wertester?“, fragten mehrere Stimmen auf einmal. „Kann man finden, was nicht verloren? Ist nicht, wer sucht, was nicht verloren, selbst verloren?“

„Also mich habt ihr verloren“, stöhnte Finger.

Da traten drei gebeugte Mäuse aus den Schatten. Ihr Gang war unstet und ihre Augen mit schlichten

Stoffbinden verbunden. Von ihren Schwänzen waren nur noch Stummel zu sehen, als wären sie vor langer Zeit abgeschnitten worden.

„Die Seher“, flüsterte Rex.

„Wir sind“, sagte der erste Seher.

„Die Seher“, sagte der Zweite.

„Des Dunkelwalds“, sagte der Dritte.

„In großer Not seid ihr zu uns gekommen“, sagten sie wie aus einer Kehle. „Und wir möchten euch helfen. Doch seid ihr nicht allein gekommen. Einer folgte euch, dessen Herz von Gewalt erfüllt ist. Doch mahnen wir euch zur Mäßigung, ist er doch nur ein einfacher Gefolgsmann.“

„Unmöglich!“, fauchte Jakob. „Ich hätte sie auf jeden Fall bemerkt.“ Doch da purzelte Lutz den Wasserfall hinunter in die Grotte und ein Schwall Wasser spritzte empor. Er sprang auf die Beine und knurrte die Gefährten mit gebleckten Zähnen an.

Stellt jetzt Lutz wie üblich auf. Für die erste seiner Karten, die ihr auf die Leiste legt, gelten die Hinterrhaltregeln (siehe Grundspielregelheft S. 14).

Wenn die Mäuse Malodor am Anfang dieses Kapitels bestochen haben, taucht er jetzt wieder auf. Stellt Malodor in diesem Fall auf ein Nachbarfeld von Lutz.

Wenn die Mäuse Lutz (oder Malodor und Lutz) besiegen, haben sie gewonnen.





Viertes Kapitel:

Die Prüfung

Bestimmt einen Spieler, der den folgenden Text vorliest:



„Was brauchen die so ewig?“, flüsterte Finger. „Wie schwer kann es sein, zu entscheiden, uns zu helfen oder nicht?“

„Ich bezweifle nicht, dass sie uns helfen“, antwortete Maginos, „aber das wird seinen Preis haben.“

Lily verschränkte ärgerlich die Arme. „Ich dachte, deshalb hätten wir das Dunkelbeerenmus mitgebracht“, sagte sie.

„Das Mus hat uns eine Audienz beschert“, gab der Mystiker zurück. „Was wir erbitten, ist nicht wenig.“

„Da kommen sie“, sagte Collin. Die Seher traten aus den Schatten, einer die Pfote auf der Schulter des nächsten.

„Wir haben unseren Entschluss gefasst“, sagten sie, wobei jeder abwechselnd ein Wort sprach. „Wir werden euch helfen. In der Tat. Doch erst müsst ihr eine Prüfung bestehen. Am Rande des Dunkelwalds steht ein Menschenhaus. Darin wohnt ein Bauer mit seiner Frau. Letztere hat etwas gestohlen, was sehr wertvoll ist.“

„Was ist das für ein Schatz?“, fragte Collin.

„Diese Frage zu beantworten“, erwiderten die Seher, „ist der Kern der Prüfung. Ihr werdet entscheiden, wonach wir suchen, und es zu uns zurück bringen. Nur dann können wir euch die Antworten geben, die ihr begehrt.“

Den Rest des Abends verbrachten die Mäuse damit, den Weg zum Bauernhaus zu besprechen. Die Seher waren großzügige Gastgeber. Sie versorgten ihre Gäste mit reichlich Speis und Trank und gaben wertvolle Informationen zu ihrer Reise. Der Bauer züchtete Dunkelbeeren, es würden also Feen in der Nähe sein, die sich am Nektar der Dunkelbeerenblüten labten. Sich oberirdisch zu nähern, wäre also viel zu gefährlich. Doch auch der Unterwald barg



Gefahren. Die Tunnel unter dem Bauernhaus gehörten zum Froschlingreich. Die Gefährten würden sich also in Acht nehmen müssen.

„Wir können nicht alle zusammen durch die Tunnel stapfen“, sagte Collin. „Ich ziehe mit unseren besten Schleichern los, und wir treffen die anderen später woanders.“ Rex stöhnte, denn ihm war klar, dass er schon mal nicht ausgewählt werden würde.

„Und wo treffen wir uns?“, fragte er.

„Lachenbüttel“, antworteten die Seher.

„Lachenbüttel?“, fragte Jakob ungläubig. „Was sollen wir denn da?“

„Große Dinge sind im Anzug“, kam die Antwort. „Und in Lachenbüttel laufen die Stränge des Schicksals zusammen. Ihr werdet jemanden vor Ort haben wollen, wenn die Zeit gekommen ist.“

Die Mäuse blickten sich nur an und zuckten mit den Schultern. „Dann also Lachenbüttel“, stimmte Collin zu.

Bald darauf schlief ein Gefährte nach dem anderen ein, denn es war schon spät geworden. Wachen stellten sie



keine auf, denn in der Grotte fühlten sie sich sicher. Doch in den stillen Stunden der Nacht nahm ein großes Tier ihre Witterung auf und folgte ihrer Fährte durch die Tunnel bis in die Grotte. Es war ein Maulwump, eines dieser sagenumwobenen Wesen, die selbst erfahrene Recken erleichen lassen. Nun ist ein Maulwump nicht an sich böse, doch sind sie bekannt dafür, leicht in Rage zu geraten. In jener Nacht schlich der Maulwump auf der Suche nach Futter nahezu lautlos in die Grotte, denn das Rauschen des Wasserfalls übertönte jegliches Geräusch, das er machte.

Tilda kicherte, als die Schnauze des Maulwumps schnuppernd über sie fuhr. Im Halbschlaf versuchte sie, die Schnauze wegzuschieben, doch sie gab nicht nach. Tilda schlug die Augen auf. Zwei riesige Augen starrten sie an, und da stieß sie einen solch gellenden Schrei aus, dass der Maulwump erschreckt einen Satz zurück machte – direkt auf die schwelende Glut des Lagerfeuers. Das monströse Wesen heulte vor Schmerz auf, als die Glut ihm die Hinterläufe ansengte, und überall in der Grotte schreckten verwirrte Schläfer hoch.

„Bin schon wach!“, rief Maginos verschlafen und schoss wahllos Zaubersprüche in die Dunkelheit.

„Monster!“, kreischte Tilda. Der Maulwump schwang seinen massigen Kopf herum, genau gegen Tilda. Die Heilerin stieß einen Schmerzensschrei aus, während sie durch die Luft geschleudert wurde. Rex sprang vor, um sie aufzufangen, doch Tilda flog mit solcher Wucht, dass die beiden durch den Wasserfall geschleudert wurden.

„Tilda! Rex!“, schrie Lily.

„Hilf ihnen!“, rief Collin ihr zu und zog sein Schwert. Lily verschwand durch den rauschenden Vorhang, während Collin und Ditty dem Maulwump entgegentraten. Sie drangen auf den Koloss ein, doch der schlug mit seinem Schwanz aus und schleuderte Maginos gegen die Felswand. Der Mystiker wurde kreidebleich.

„Néré, schaff ihn hier raus!“, rief Collin. Die Schamanin duckte sich unter dem Maulwump durch und griff sich den Mystiker, doch der Maulwump hatte sie bemerkt. Finger und Ansel versuchten, ihn abzulenken, doch das in Rage geratene Tier schlug wild nach den zwei Magiebegabten. Néré schnappte sich Maginos und sprang durch den Wasserfall, bevor der Maulwump sie an der Felswand zerquetschen konnte. Ansel rannte zum Wasserfall, doch als er zu Collin blickte, sah der Prinz den Zweifel in seinem Gesicht.

„Rette sie!“, rief Collin. „Wir gehen zum Bauernhaus – kümmer dich um die anderen!“ Ansel war sichtbar erleichtert.

„Wir sehen uns in Lachenbüttel!“, rief er, bevor er durchs Wasser sprang.

„Das hoffe ich“, wollte Collin sagen, doch schon drang der Maulwump wieder auf ihn ein. Collin, Jakob, Finger und Ditty umkreisten das gewaltige Tier, bereit im Kampf ihr Leben zu lassen.

Kapitelziel

Schleicht euch in die Küche des Bauernhauses und findet den Schatz, von dem die Seher sprachen.

Sieg

Die Mäuse gewinnen, wenn sie alle Gegner in der Küche des Bauern besiegen.

Niederlage

Wenn die Sanduhr das Kapitelende erreicht, bevor die Mäuse alle Gegner in der Küche besiegt haben, oder wenn alle Mäuse gleichzeitig gefangen sind, verlieren sie die Partie.

Kapitel Aufbau

Kapitelende

Legt den Kapitelendmarker auf Seite 5 der Kapittleiste.

Gruppe zusammenstellen

Wählt 4 Mäuse für dieses Kapitel. Collin muss mitspielen, Tilda darf jedoch nicht mitspielen. Ansonsten könnt ihr frei wählen. Collin, Jakob, Finger und Ditty wären ein gutes Team und würden zur Geschichte des Kapitels passen. Néré aus der Erweiterung „Herz des Glürm“ ist auch eine gute Wahl.

(Hinweis fürs Kampagnenspiel: Ausnahmsweise können Mäuse, die im vorigen Kapitel mitgespielt haben, alle Suchkarten und allen Käse, den sie am Ende des letzten Kapitels noch hatten, behalten (höchstens 6 Stücke pro Maus – ihr dürft den Käse aber umverteilen.)

Begegnungsstapel zusammenstellen

Begegnungskarten werden in diesem Kapitel nicht benutzt.

Räume auslegen

Legt die 5 Räume wie unten gezeigt aus: Echogrotte, Träufeltiefe, Quakteich, Die Höhle, Küchentunnel (ein Spielplanteil aus dem Grundspiel).



Stellt eure 4 Mäuse auf ein Nachbarfeld des Feuers in der Echogrotte. Stellt 1 Maulwump auf ein Nachbarfeld des Übergangs zur Träufeltiefe, legt die Initiativekarten wie

üblich aus. Für die Initiativekarte des Maulwumps gelten die Hinterhaltregeln (siehe Grundspielregelheft S. 14).

Kapitelsonderregeln

Reise durch den Unterwald

Fast das gesamte Kapitel spielt sich im Untergrund ab. Deshalb ignoriert ihr alle Drehfelder außer dem im Küchentunnel.

Gegner gegen Gegner

In diesem Kapitel kämpfen manchmal Gegner gegen andere Gegner. Wenn sie dabei Käse würfeln (egal ob beim Angriff oder bei der Verteidigung), wird er ignoriert. Ihre Fähigkeiten, die sich auf Angriff oder Verteidigung beziehen, gelten dabei auch nicht. Wenn ein Gegner mehrere Ziele zur Auswahl hat, greift er davon immer die Figur an, die in dieser Runde noch nicht von diesem Gegnertyp angegriffen wurde und am höchsten auf der Initiativeleiste ist.

Echogrotte



- 1 Sondersuchaktion: Schnurrhaar-Elixier.
(Hinweis: Mit dieser Karte aus dem Grundspiel könnt ihr eine Maus heilen.)
- 2 Sondersuchaktion: Käsevorrat.
(Hinweis: Mit dieser Karte aus dem Grundspiel gibt es: mehr Käse!)
- 3 Sonderverstärkung: Keine Verstärkung.
Die Sanduhr wird wie üblich bewegt.



Träufeltiefe



1 Erzählabschnitt: Wenn die Mäuse die Träufeltiefe erkunden, liest ein Spieler den folgenden Text vor:

Ein Peitschenknall durchschneidet die Stille der Höhle. Besorgt blickten die Mäuse sich an. Das Schnalzen von Peitschen konnte nichts Gutes bedeuten. Vorsichtig krochen sie in der Dunkelheit voran. Nur wenig später erblickten sie einen Trupp Feuerbauchmolche, die über einen steinigen Pfad durch die Höhle getrieben wurden. Die Molche waren offensichtlich am Ende ihrer Kräfte und stolperten nur vorwärts, doch die Ochsenfroschlinge trieben sie mit Peitschenknall und lautem Quaken immer schneller voran.

Versteckt hinter einer Kalksteinsäule zog Collin sein Schwert, doch Jakob packte ihn am Arm. „Das geht uns nichts an“, zischte der Gecko. „In ein paar Minuten sind die weg. Wir brauchen nur zu warten.“

„Mein Vater sagte immer, die Peitsche ist das Werkzeug eines Feiglings“, stieß Collin aus. „Grausamkeit zu ignorieren ist so schlimm, wie sie zu begehen.“ Hinter ihnen zückte Finger seine Dolche.

„Ich bin immer dafür, meine eigene Haut zu retten“, flüsterte der Strolch. „Aber das hier geht zu weit.“

„Diese Molche leiden noch mehr als meine Familie“, stimmte Ditty zu. „Ich kann das nicht tatenlos mit ansehen.“ Da sahen sie, wie ein Feuerbauchmolch zusammenbrach, sein Blick glasig und leer.

„Mach ihm Beinel“, brüllte der Oberfroschling, und ein anderer Froschling trat an den gefallenen Molch heran und hob die Peitsche.

„Borkenheim!“, rief Collin.

„Gerechtigkeit!“, fauchte Ditty. Und so stürmten sie aus ihrem Versteck hervor auf die Froschlinge zu.

„So viel zu den besten Schleichern“, grummelte Jakob.

2 Sonderaufbau: Stellt 1 Feuerbauchmolch auf jedes dieser Felder. Stellt 1 Ochsenfroschling und 4 Froschlinge wie üblich auf.

Legt die Initiativekarten wie üblich auf die Leiste. Werft dann 2 Würfel und zählt die gewürfelten Zahlen zusammen. So viele Feuerbauchmolche wurden von den grausamen Froschlingen niedergestreckt. Legt entsprechend viele Molchfiguren auf ihre Feldern hin. Die übrigen Feuerbauchmolche nehmt ihr vom Spielplan. Sie sind weggelaufen.

3 Sonderregel: Feuerbauchmolche: Zu Beginn des ersten Zuges der Feuerbauchmolche stellt ihr alle niedergestreckten wieder hin. In diesem Zug können sie nicht angreifen. In allen folgenden Zügen verhalten sich die Feuerbauchmolche normal, bis der Ochsenfroschling besiegt wird (siehe unten: Sonderregel 4).

4 Sonderregel: Üble Froschlinge: Sobald die Mäuse den Ochsenfroschling besiegen, sind alle Feuerbauchmolche sofort keine Gegner mehr, sondern Verbündete der Mäuse (siehe Regeln zu „Verbündete“ Seite ii). Wenn Feuerbauchmolche Froschlinge angreifen, gilt ihre Brandpfeil-Fähigkeit nicht. Die Froschlinge sind zu nass und schleimig, um Feuer zu fangen.

5 Sonderregel: Geschichtenerfolg: Wenn die Mäuse alle Froschlinge in diesem Raum besiegen und noch mindestens 1 Feuerbauchmolch im Raum ist, legt ihr den Feuerbauchmolch-Marker ins Gruppeninventar und schiebt den Kapitellendmarker 1 Seite weiter.

(Hinweis: Den Feuerbauchmolchen geholfen zu haben, kann euch in späteren Kapiteln nützlich sein.)

6 Sondersuchaktion: Pilzstücke. (Hinweis: Diese Karte gibt Mäusen einen Angriffsbonus.)

7 Sonderverstärkung: Höhlen-Hundertfüßer.



Krötenpfuhl



1

Erzählabschnitt: Wenn die Mäuse den Krötenpfuhl erkunden, liest ein Spieler den folgenden Text vor:

Die Mäuse gelangten schließlich in eine Art natürlichen Thronsaal. Ein kleiner Wasserfall hatte die Steine rund gewaschen und so einen imposanten Thron mitten in einem kleinen, aber tiefen Becken geschaffen.

„Nett anzuschauen, findet ihr nicht?“, fragte Ditty, aber für eine Antwort war keine Zeit – von hinten hörten sie die Stimmen von Froschlingen herannahen.

„Schnell!“, flüsterte Finger. „Verstecken!“

2

Sonderaufbau: Schnell verstecken! Legt noch keine Karten auf die Initiativeleiste. Die Mäuse müssen sich verstecken, um nicht gefunden zu werden. Auf jedem der mit Buchstaben markierten Felder muss sich eine Maus verstecken. Stellt die Mäuse auf das jeweilige Feld (*Hinweis: Die Mäuse stehen neben den Verstecken, zu denen sie von der Geschichte her passen, ihr könnt sie aber auch beliebig verteilen.*):

- Neben dem kleineren Stalagmiten: A (Collin)
- Neben dem größeren Stalagmiten: B (Jakob)
- Im Pfuhl mit den Kaulquappen: C (Ditty)
- Im Becken des Wasserfalls: D (Finger)

Lest dann die folgenden Texte vor und befolgt die Anweisungen, um herauszufinden, wie erfolgreich die einzelnen Mäuse sich versteckt haben:

Mit Entsetzen sahen die Mäuse, wie König Schalopp den Thronsaal gemeinsam mit seinen fünf engsten Beratern betrat.

„Wir haben nicht genug, sage ich euch“, quakte Schalopp. „Und die Reihen meiner Froschlinge lichten

sich. Schickt Hüpfers ins Moor und zum Fluss. Und zu unseren Vettern unter dem großen Findling. Ich will eine Armee, wenn ich gegen die Städte ziehe.“

„Eure Hoheit“, protestierte ein Berater mit einer Verneigung vor dem König. „wollen wir diesen Schritt wirklich tun? Er stellt ein gewaltiges Risiko dar!“

„Risiko?“, brüllte Schalopp. „Man hat uns angegriffen! Die mächtige Hesstia wütet jetzt im Wald! Mein angestammtes Recht zur Herrschaft über die Waldbewohner wurde infrage gestellt! Niemand wird mich mehr fürchten, wenn ich jetzt nicht mit Schwert, Speer und Fackel über sie komme. Ich werde sie austrüchern. Ihre Hütten dem Feuer übergeben. In der schwelenden Asche ihrer Dörfer sollen sie Respekt vor mir finden!“ Mit diesen Worten watschelte Schalopp ins Becken und setzte sich – platsch – direkt auf Finger. Es kostete den Strolch seine ganze Selbstbeherrschung, nicht aufzuschreien, denn der König war ein schwerer Brocken.

Stellt einen Ochsenfroschling auf das Feld D und legt den Schalopp-Marker unter ihn. Stellt dann je 1 Froschling auf 5 Nachbarfelder Schalopps. Legt noch keine Gegnerkarten auf die Initiativeleiste.

Die Maus, die sich am Wasserfall versteckt, droht zerquetscht zu werden! Werft jetzt so viele Würfel, wie die Verteidigungsstärke dieser Maus beträgt. Werft ihr mindestens 1 ✨, hält sie dem Gewicht des Königs stand. Werft ihr keinen ✨, wird sie etwas zerquetscht. Die Maus erhält 1 Treffer, und ihr legt ein Käsestück neben diese Maus.

Schalopp und seine Berater machten sich daran, den Krieg zu planen. Wer würde die Waffen schmieden? Wo würden die Soldaten unterkommen? Was, wenn Malodor ihnen in die Quere käme? Der König gähnte ausgedehnt.

„Die Planerei macht mich müde“, quakte er. „Bringt mir einen Happen zu essen.“ Einer der Berater näherte sich einem kleinen Bastkorb, in dem Fliegen summten – und der direkt neben Jakob stand. Der Gecko hielt den Atem an, als eine schleimige Hand an ihm vorbei griff und eine Fliege schnappte.

„Bitte sehr, mein Gebieter“, sagte der Froschling und hielt eine Fliege hoch. Da sah Jakob, dass der Korb für den Moment unbeobachtet war. Und ihm kam eine Idee.

Die Maus auf Feld B hat nur wenige Sekunden, um ein paar Fliegen aus dem Korb zu schnappen. Werft so viele Würfel, wie die Geschwindigkeit dieser Maus beträgt. Sie fängt so viele Fliegen, wie sie ✨ gewürfelt hat. Hat sie keine Fliegen gefangen (keinen ✨ gewürfelt), legt ihr ein Käsestück neben sie. Dann lest ihr weiter:

Schalopp öffnete das Maul, und eine gigantische rosa Zunge schoss hervor und traf die Fliege in der Hand des Beraters. Zunge und Fliege schnellten zurück in Schalopps Maul, und der König mampfte selig vor sich hin.

Der Berater sah auf seine triefende Hand hinunter und murmelte: „Igit!“ In der Hand hielt er nur noch leblose Fliegenbeine, die er sich schnell im Teich von der Hand wusch. Die Kaulquappen im Teich stürzten sich sofort auf die leckeren Beinchen – und tummelten sich direkt da, wo Ditty sich versteckt hielt. Die arme kleine Spitzmaus musste gehörig an sich halten, als zahllose Kaulquappen sie am ganzen Körper kitzelten.

Die Maus auf Feld C wird gekitzelt und muss still bleiben. Werft so viele Würfel, wie die Gelehrsamkeit dieser Maus beträgt. Habt ihr mindestens 1 ✨ gewürfelt, konnte sich die Maus beherrschen. Würfelt ihr keinen ✨, entfährt der Maus ein leiser Pieps. Legt dann ein Käsestück neben diese kitzlige Maus. Dann lest ihr weiter:

„Wisst ihr, was mir so richtig auf die Schwimmhäute geht?“, brüllte Schalopp. „Niemand nennt diese Störenfriede bei ihrem wahren Namen: Anarchisten! Ich habe in diesem Wald für Ordnung gesorgt, aber diese Raufbolde wollen nichts als Chaos verbreiten.“ Einer von Schalopps Beratern verdrehte die Augen. Wenn man ihn ließ, konnte Schalopp stundenlang weiterschwafeln. Der Berater sah sich um und entdeckte einen schönen Stalagmiten, an den er sich lehnen konnte. Besser man machte es sich gemütlich, wenn der König weitschweifig wurde.

Bewegt den nächstmöglichen Froschling auf ein Nachbarfeld des Felds A. Die Maus auf diesem Feld muss den Froschling unbemerkt besiegen. Dazu greift sie ihn normal an. Der Froschling verteidigt sich normal, ist aber zu überrascht, um seine Fähigkeit Weghüpfen einzusetzen.

Wenn der Froschling überlebt, legt ihr alle Käsestücke neben Mausefiguren auf das Käserad der Gegner und springt sofort zum Abschnitt „Sonderverstärkung: Desaster“ rechts.

Wenn der gelangweilte Froschling besiegt wurde, lest ihr weiter:

Schalopp hielt inne und gebot mit einer Geste Ruhe. Er stand auf (eine enorme Erleichterung für Finger) und sah sich um.

„Wir sind nicht allein“, sagte er. Da sah er eine kleine Assel auf der anderen Seite der Kammer in den Schatten verschwinden. Schalopp warf den Kopf in den Nacken und stieß ein krächzendes Lachen aus.

„Seht euch an, was aus mir geworden ist!“, brüllte er. „Eine kleine Kaulquappe, die bei jedem Geräusch zusammenzuckt. Die kleine Assel ist wohl kaum hier, um mich zu meucheln.“ Da lachten alle Berater pflichtbewusst.

„Eure Hoheit“, sagte einer der Berater, während er sich Tränen aus den Augen wischte. „Vergesst nicht die Prophezeiung. Nur ein wahrer König kann Euch ein Leid antun. Rar gesät in dieser Gegend, die Könige.“

Wieder erscholl Gelächter, und ein anderer Berater fühlte sich ermutigt, hinzuzufügen: „Es sei denn, das war der König der Asseln.“ Da lachte plötzlich niemand mehr. König Schalopp schien ernsthaft besorgt bei dem Gedanken. Der Berater lächelte verlegen, doch seine Kollegen bedachten ihn nur mit fassunglosen Blicken und Kopfschütteln.

Legt jetzt alle Käsestücke neben den Mausefiguren auf das Käserad der Gegner. Wenn es dadurch zu einer Verstärkung kommt, springt ihr sofort zum Abschnitt „Sonderverstärkung: Desaster“. Wenn es nicht zu einer Verstärkung kommt, können die Mäuse versuchen, sich ohne einen Kampf wegzuschleichen:

Die Maus auf Feld B lässt die Fliegen frei, die sie vorher gefangen hat. Werft 1 Würfel pro gefangener Fliege. Für jeden gewürfelten ✨ nehmt ihr 1 Froschling vom Spielplan. Dann können die Mäuse versuchen, sich davon zu schleichen. Zählt die Geschwindigkeit aller Mäuse zusammen und werft so viele Würfel. Habt ihr mehr ✨ gewürfelt, als Gegner auf dem Spielfeld stehen, können die Mäuse fliehen. Stellt alle Mäuse auf den nächsten Raum (Die Höhle), als hätten sie ihn gerade vom Krötenpfuhl aus erkundet. Habt ihr höchstens so viele ✨ gewürfelt, wie Gegner auf dem Spielfeld stehen, müssen die Mäuse kämpfen. Nehmt Schalopp und 1 Froschling vom Spielplan. Legt jetzt wie üblich die Karten auf die Initiativeleiste und beginnt eine neue Runde.

3

Sonderverstärkung: Desaster! Die Mäuse wurden entdeckt. Ein Spieler liest den folgenden Text und die Anweisungen danach vor. (Wenn es danach noch mal zu einer Verstärkung kommt, bewegt ihr die Sanduhr wie üblich weiter. Sonst passiert aber nichts.)

Einer der Froschlinge sah die Spitze eines Mausechwanzes aus einem Versteck hervorlugen. „Eindringlinge! Verräter! Wir wurden hintergangen!“ Da ließ Jakob die Fliegen, die er aus dem Korb stibitzt hatte, frei und sofort schwirrten sie in alle Richtungen davon. Reflexartig schossen rosa Zungen in Richtung der Insekten, doch zwei der Zungen trafen aufeinander und verhedderten sich.

Finger schnellte aus dem Wasser und brüllte: „Borkenheim!“ Er hieb auf Schalopp ein, doch seine Dolche prallten an der fetten Haut des Königs ab. Collin sprang aus seinem Versteck, das Schwert gezogen und bereit. Er stach direkt auf Schalopps Brust ein – aber auch das Schwert glitt einfach ab. Schalopp schlug den Prinzen beiseite und stieß ein kehliges Lachen aus.

„Törichte Tölpel! Die Prophezeiung hat sich bewahrheitet. Geschmeiß wie ihr kann mir nichts anhaben. Das macht meinen Plan deutlich einfacher. Vielen Dank! Und gutes Schlangenfutter gebt ihr auch ab.“

Jetzt müssen die Mäuse kämpfen. Nehmt Schalopp und 1 Froschling vom Spielplan. Die Maus auf Feld B lässt die Fliegen frei, die sie vorher gefangen hat. Für jede freigelassene Fliege nehmt ihr 1 Froschling vom Spielplan. Legt jetzt wie üblich die Karten auf die Initiativeleiste und beginnt eine neue Runde.

Die Höhle



Ganzer Raum:

- 1
- 3
- 4
- 6

1 **Erzählabschnitt:** Wenn die Mäuse die Höhle erkunden, liest ein Spieler den folgenden Text vor:

Die Mäuse huschten durch die modrigen Tunnel des Unterwalds und wurden nur langsamer, wenn eine Wurzel oder ein Felsen im Weg waren. Hinter sich hörten sie die wütenden Froschlinge, die ihnen auf den Fersen waren, doch nach ein paar Minuten wurden die Geräusche leiser und die Mäuse hofften schon, die schleimigen Kröten hätten aufgegeben.

Der Tunnel verbreiterte sich, und die Mäuse krochen vorsichtig weiter zum Eingang einer schummrigen Höhle. Aus der Höhle hörten sie leise Stimmen und als sie bis an den Höhleneingang geschlichen waren, konnten sie jedes Wort verstehen.

2 **Sonderaufbau:** Stellt ein Wiesel auf das Feld mit dem Tisch und 3 Rattenkrieger wie üblich auf. Stellt 1 weiteren Rattenkrieger auf ein Nachbarfeld des Wiesels. Die beiden unterhalten sich, und die Mäuse können sie kurz belauschen. Lest dann weiter:

„Diese vermaledeite Eule ist jetzt Tag und Nacht unterwegs“, fauchte ein Wiesel mit einer tiefen Stimme. „Ich nehme an, du hast ihr Ei gestohlen?“

„Das habe ich“, antwortete eine Ratte mit einer fisteligen Stimme. „Malodor hat große Pläne für dieses Ei. Ich glaube, er will es Hesstia im Austausch gegen einen Gefallen geben.“

„Das kann ja was werden“, knurrte das Wiesel.

„Ich habe eine Gnommütze im Nest zurückgelassen, um die Eule von unserer Fährte abzulenken“, sagte die Ratte. „Das Ei hab’ ich in Lachenbüttel versteckt, musste aber einen Kanal zur Brodeltiefe öffnen, um es warm zu halten.“

„Und die Küche?“

„Unsere Kundschafter sind dabei den Wächter wegzulocken. Er wird die Gefahr nicht erkennen, bis die Falle wirklich zuschnappt.“ Die Ratte kicherte leise. Yakob wandte sich Collin zu und zeigte in den Tunnel hinter ihnen. Von dort erklangen wieder die Geräusche ihrer Verfolger. Sie durften keine Zeit verlieren. Wenn sie diese Unholde nicht aus dem Weg räumten, würden die Froschlinge sie einholen.

Die Mäuse springen plötzlich hervor und überumpeln die Gegner! Legt zunächst alle Mauskarten auf die Initiativeleiste. Legt dann die Gegnerkarten auf die Initiativeleiste (auch die der Froschlinge, aber stellt noch keine Froschlinge auf). In der ersten Runde muss nach dem Zug der letzten Maus mindestens 1 Nachbarfeld des Übergangs zum Krötenpfuhl leer sein (für die Froschlinge, siehe Sonderregel 3).

3 **Sonderregel: Froschling-Häscher:** Die Froschlinge sind den Mäusen auf den Fersen. Wenn die Froschlinge ihren ersten Zug beginnen, stellt ihr 4 Froschlinge auf ein leeres Nachbarfeld des Übergangs zum Krötenpfuhl. Die Froschlinge sehen die Ratten und das Wiesel als Feinde an und behandeln sie wie Mäuse. Umgekehrt sehen die Ratten und das Wiesel die Froschlinge als Feinde an und behandeln sie wie Mäuse. (Beachtet alle Regeln unter „Gegner gegen Gegner“ S. 41.)

4 **Sonderregel: Hastige Flucht:** Nach der Ankunft der Froschlinge können die Mäuse erkunden, selbst wenn noch Gegner im Raum sind. Werft dazu 1 Würfel. Nur bei einem gewürfelten ✨ gelingt die Erkundung. Würfelt ihr keinen ✨, war die Aktion vergebens. Wenn die Erkundung gelingt, lasst ihr

die Gegner auf der Höhle weiter kämpfen. Lasst alle Karten auf der Initiativeleiste. Wenn sie dran sind, greifen sie sich weiter gegenseitig an. Wenn nur noch Gegner einer Seite übrig sind, nehmt ihr die Überlebenden vom Spielplan und ihre Initiativekarte(n) von der Leiste und legt sie beiseite. Sie tauchen später wieder auf.

5 Sondersuchaktion: Schriftrolle: Komplettheilung.

6 Sonderverstärkung: 1 Ochsenfroschling (auf einem Nachbarfeld des Übergangs zum Krötenpfuhl). Auch er behandelt alle Figuren außer Froschlinge wie Mäuse.

Küchentunnel



Ganzer Raum:

- 1
- 2
- 3

1 Sonderaufbau: Wenn die Mäuse den Küchentunnel betreten, stellt ihr 8 Kakerlaken auf das Drehfeld und seine Nachbarfelder. Legt ihre Karte auf die Initiativeleiste. Die aktuelle Runde wird einfach weitergespielt. (In der Höhle wird jetzt vielleicht noch gekämpft.)

2 Sonderregel: Die Kakerlaken wurden von den Ratten ausgesandt, um die Küche des Bauern auszukundschaften. Zu Beginn ihres Zuges werft ihr 1 Würfel. Die gewürfelte Anzahl an Kakerlaken klettert hoch in die Küche (egal, wo im Raum sie sich gerade befinden). Nehmt dabei immer zuerst die Kakerlaken vom Spielplan, die am nächsten am Drehfeld stehen. Legt diese Kakerlaken beiseite. Sie tauchen in der nächsten Begegnung wieder auf. Alle übriggebliebenen Kakerlaken verhalten sich normal.

3 Sonderverstärkung: 1 beliebiger Gegner aus der Höhle, wenn dort noch welche sind. Ansonsten 1 beliebiger beiseite gelegter Überlebender. Stellt den Gegner auf das Gegnerstartfeld am Übergang zur Höhle.

Küche



Ganzer Raum:

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

1 Erzählabschnitt: Wenn die Mäuse die Küche erkunden, liest ein Spieler den folgenden Text vor:

Die Sonne hatte sich gerade erst entschieden aufzugehen, als die Mäuse eine lose Kachel beiseite schoben und in den dunklen Raum linsten.

„Kennt man eine Küche, kennt man alle“, bemerkte Finger. Die Mäuse kletterten aus dem Loch und folgten den Kakerlaken, die gerade zur Arbeitsplatte hinaufkletterten. Jakob zog einen Angelhaken an einer Schnur aus seinem Bündel.

„Keine Zeit zu verlieren“, sagte er und schwang den Haken über seinem Kopf, um ihn dann zur Arbeitsplatte hochzuschleudern. Beim zweiten Versuch hielt der Haken, und die Mäuse huschten hinauf. Auf der Arbeitsplatte wimmelte es nur so von Kakerlaken.

„Lenkt sie ab!“, rief Collin. „Ich suche solange nach diesem mysteriösen Schatz.“

2 Sonderaufbau: Stellt 4 Kakerlaken auf die Arbeitsplatte. Stellt dann alle Kakerlaken dazu, die aus den Tunneln hochgeklettert sind. Legt die Kakerlakenkarte auf die Initiativeleiste.

3 Erzählabschnitt: Wenn die Mäuse alle Kakerlaken besiegt haben, liest ein Spieler den folgenden Text vor:

Collin schüttelte die Kakerlake ab, die sich an seinem Bein festbiss, und hieb sie mit seinem Schwert entzwei. Sein Blick fiel auf einen schlichten Tonkrug, der auf der Anrichte stand. Darin standen verschiedene Küchenutensilien, unter anderem auch ein Holzlöffel mit den Initialen „B. M.“ auf dem Griff.

Nehmt alle Gegner, die noch auf der Höhle stehen (oder alle beiseite gelegten Überlebenden), und stellt sie auf das Drehfeld bzw. Nachbarfelder des Drehfelds. Spielt dann weiter. Die gerade aufgestellten Gegner verhalten sich wieder normal (greifen sich nicht mehr gegenseitig an).

4 Sonderverstärkung: Spinne.

5 Erzählabschnitt: Wenn die Mäuse alle Gegner in diesem Raum besiegt haben, liest ein Spieler den folgenden Text vor:

„Legt eure Waffen nieder!“, rief eine tiefe, raue Stimme aus der Dunkelheit.

„Mehr?“, keuchte Ditty. „Nicht gut.“ Finger und Jakob sahen Collin an. Sie waren offensichtlich zu erschöpft, um weiterzukämpfen. Der Prinz nickte langsam.

„Wir ergeben uns!“, rief er und ramnte sein Schwert in die Arbeitsplatte. Sie drehten sich um, um der neuen Gefahr entgegenzutreten, doch in der Dunkelheit entzündete plötzlich jemand eine Kerze. Das schwache, flackernde Licht warf bizarre Schatten, als eine Gestalt vorsichtig und mit gezücktem Schwert auf sie zu kam. „Wir kommen in Frieden“, sagte Collin.

„Diese Stimme“, sagte die Gestalt. „Bist ... du das?“, fragte sie.

„Ich?“, fragte Collin. Da trat die Gestalt ins Mondlicht, das durchs Fenster auf die Anrichte fiel. Finger verschlug es den Atem und sofort sank er auf ein Knie. Collin stand nur da und zum ersten Mal seit langer, langer Zeit fühlte er sich wieder wie ein kleiner Junge.

„Vater?“, fragte er zaghaft. Die alte Maus lächelte und senkte ihr Schwert. Die beiden rannten aufeinander zu und umarmten sich so fest, als wollten sie den anderen nie wieder loslassen. „Ich hatte gedacht, ich würde dich nie wiedersehen“, sagte Collin.

„Schau dich an“, sagte König Andan. „Mein tapferer Junge. Ich bin so stolz auf dich!“

Ditty schaute zu Jakob und fragte: „Hast du 'ne Ahnung, was hier los ist?“

Die Mäuse haben gewonnen! Sie haben etwas sehr Wertvolles gefunden: Collins Vater!

Wenn ihr dieses Kapitel als Teil einer Kampagne spielt, legt ihr den Kronenmarker (aus dem Grundspiel) als Geschichtenerfolg ins Gruppeninventar!

Die Geschichte geht weiter ...

Bestimmt einen Spieler, der den folgenden Text vorliest:

„Komm, Vater. Ich will dir meine Freunde vorstellen“, sagte Collin. „Das hier ist Ditty, eine talentierte kleine Spitzmaus mit einer treuen Seele.“ Ditty war völlig perplex und machte einen ungelungenen Knicks.

„Ist mir ein Vergnügen, Ditty“, sagte Andan und verneigte sich.

„Und das hier ist Jakob, unser Führer durch den Dunkelwald.“

„Ebenfalls ein Vergnügen“, sagte König Andan, doch er starrte Jakob verwundert an. Auf dem glatten Kopf des Geckos schlief Rille und gab Jakob den Anschein, eine Mütze zu tragen.

Jakob verneigte sich höflich und sagte: „Angenehm.“

„Angenehm?“, stieß Finger aus. „Das ist der König, ok?“

„Meiner nicht“, erwiderte Jakob.

„Ich bitte Euch“, winkte Andan ab. „Und wer seid Ihr, werter Herr?“

„Das ist Finger“, sagte Collin. Der König hob ungläubig die Augenbrauen.

„Was sagst du, mein Sohn? Finger?“

„Ehm, ja, Vater.“

„Der Räuber der Mühlengasse?“

„Zu meiner Verteidigung“, sagte Finger in einem, so hoffte er, höflichen Tonfall, „ich habe nicht halb so viel geklaut, wie die Leute immer behaupten.“

„Du hast eine Wagenladung Juwelen gestohlen, die ich als Geschenk nach Gartenia gesandt hatte“, erwiderte Andan. „Ich weiß es noch genau. Du hast den Wagen vor den Augen meiner Hofwache leergeräumt. Nur deine Flucht über den Fluss war nicht so erfolgreich, und alle Steine sind, wie sollen wir sagen, den Bach runter gegangen.“

Finger ließ beschämt den Kopf hängen. „Ja, den Tag werde ich wohl auch nie vergessen.“ Andan bedachte seinen Sohn mit einem besorgten Blick.

„Collin, bist du mit deinen Freunden hergekommen, um zu stehlen? Ist das aus dir geworden?“ Da bekam Collin plötzlich ein schlechtes Gewissen, die Prüfung der Seher angenommen zu haben.

„Vater, niemand bestreitet Fingers Vergangenheit, er selbst am wenigsten. Aber seit Vanestra versucht hat, das Königreich an sich zu reißen, hat er nichts als ehrenhaftes und vor allem mutiges Handeln an den Tag gelegt. Er ist einer der größten Helden des Königreichs.“ Da blickte Finger plötzlich auf.



„Bin ich das?“, fragte er.

„Ja, das bist du. Und ich bin stolz, dich zum Freund zu haben. Das gilt für euch alle.“ Finger, Ditty und Jakob warfen sich in die Brust und schienen zu wachsen, und Andan sah mit Stolz, wie gut sein Sohn sich als Anführer machte.

„Vanestra“, sagte der König.

„Sie ist tot. Wir haben sie erledigt, Vater. Aber die Burg ist seither leer und verlassen. Ich weiß nicht, wie es dem Königreich seitdem geht. Was ist mit Fräulein Bertha? Ist ... sie die Frau des Bauern?“ Da lachte Andan auf.

„Wir sind im Haus ihrer Schwester“, sagte der König. „Ich fürchte, dem Königreich geht es nicht gut. Banditen machen die Straßen unsicher und Berthas Dorf wurde immer unsicherer. Sie konnte nicht weg, aber sie wollte mich in Sicherheit bringen. Jetzt lebe ich bei ihrer Schwester und deren Mann hier auf dem Land. Das sind freundliche und loyale Menschen.“ Der König stieß einen tiefen Seufzer aus.

„Du machst dir Sorgen um deine Untertanen“, sagte Collin.

„Das tue ich. Sie brauchen jemanden, der sie durch diese düsteren Zeiten führt. Ich kann das leider nicht mehr sein und du auch nicht. Aber ich habe unser Schicksal akzeptiert. Ich wünschte, ein Held würde sich zeigen und der Gesetzlosigkeit ein Ende setzen.“

„Collin“, sagte Jakob. „Ich will nicht unhöflich sein, aber die Zeit drängt.“ Collin nickte.

„Da hast du recht. Komm, Vater, es gibt viel zu erzählen. Pack deine Sachen, und wir machen uns auf.“ Der König lächelte seinen Sohn stolz an, aber schüttelte den Kopf.

„Nein, mein Junge.“

„Aber Vater!“

„Ich bin alt geworden und nicht mehr imstande, querfeldein zu rennen. Ich sehe eure Wunden. In einem Kampf

wäre ich zu nichts nütze. Ich bin einfach nicht mehr der Mann, der ich einst war.“ Collin sah den Mauskörper seines Vaters und beide begannen gleichzeitig zu lachen. „Und auch nicht mehr die Maus, die ich mal war“, sagte der König. „Das muss ich aber auch nicht. Nein. Wenn ich dich so ansehe, schwillt mir das Herz vor Freude. Deine Mutter wäre mächtig stolz auf dich.“

Collin kamen die Tränen, und er sagte: „Vater ...“

„Nein, warte einen Moment“, erwiderte der König und verschwand in der Dunkelheit. Als er kurz darauf wiederkam, hielt er seine Krone in den Pfoten.

„Nein“, sagte Collin schlicht. „Das ist deine.“

„Ist sie nicht“, konterte Andan. „Die Krone gehört weder Mann noch Maus. Sie gehört dem Königreich. Und im Moment kann ich nichts für das Königreich tun. Frühere Könige und Königinnen haben die Krone niedergelegt, wenn sie nicht mehr in der Lage waren, dem Königreich zu dienen. Jetzt bin ich an der Reihe. Es war mir immer eine Ehre, dem Reich zu dienen. Und jetzt ist es mir eine Ehre, die Krone meinem tapferen Sohn zu übergeben.“ Er hielt die Krone empor, und sie glänzte im ersten Licht der Morgensonne. „Lang lebe König Collin!“, rief Andan.

„König Collin“, riefen die anderen und sanken auf ein Knie (selbst Jakob).

„Schwörst du, dem Reich zu dienen und seine Grenzen und Bewohner zu beschützen?“, fragte Andan.

„Das schwöre ich.“

Der alte König grinste und fragte: „Schwörst du, alle Lebewesen in seinen Grenzen zu beschützen, egal ob groß oder klein?“

Da musste auf Collin grinsen. „Das schwöre ich.“

Andan setzte seinem Sohn die Krone aufs Haupt. „Und so wird die königliche Linie fortgesetzt, wenn auch im Verborgenen.“

Collin legte seinem Vater beide Pfoten auf die Schulter und sagte: „Ich schwöre dir, ich werde wieder Recht und Ordnung ins Königreich bringen.“

„Ich weiß.“ Und der alte König lächelte. „Doch jetzt auf, meine Lieben! Die Sonne geht auf, und wie Herr Jakob richtig sagt, drängt die Zeit. Ich gebe euch eine Möhre mit, die mir der Bauer geschenkt hat – es ist aber keine gewöhnliche Karotte. Zeigt sie irgendeinem Kaninchen in eurer Nähe, und es wird euch flugs davontragen, wohin auch immer ihr wollt.“

„Grüße Fräulein Bertha lieb von mir“, sagte Collin. „Und verzage nicht, Vater. Ich werde wiederkommen und zwar bald.“



Fünftes Kapitel:

Am Rande des Träufelmoors

Bestimmt einen Spieler, der den folgenden Text vorliest:

Während Collin, Finger, Jakob und Ditty sich tapfer dem Maulwump stellten, sahen sich ihre Freunde ganz anderen Gefahren gegenüber. Tilda und Rex waren in die wilden Fluten des Purzelnass geschleudert worden. Bald schon riss die Strömung dem Schmied die Heilerin aus den starken Armen. Panisch schrie er auf, wurde aber sofort von den Stromschnellen unter die Oberfläche gezogen. Wenige Augenblicke später sprang Lily ihnen nach. Sie sah Rex mit den Fluten kämpfen, sie sah aber auch, wie die bewusstlose Tilda schnell stromabwärts geschwemmt wurde. Da stürzten Maginos und Neré mit einem gewaltigen Platsch neben ihr ins Wasser.

„Zu viele!“, klagte Lily. „Ich kann sie nicht alle retten!“ Doch Neré tauchte sofort wieder auf, und sie schien Maginos sicher im Griff zu haben.

„Lily!“ Sie drehte sich um und sah Ansel am Wasserfall stehen, der auf die dahintreibende Tilda zeigte. „Ich rette Tilda – kümmere du dich um Rex!“ Und der Wächter sprang ins eisige Wasser und schwamm so schnell er konnte Tilda hinterher.

Lily kämpfte gegen die Strömung an, doch der Tüftler sank unter die Oberfläche, bevor sie ihn erreichte. Sie holte tief Luft und tauchte unter. Unter der Wasseroberfläche war es dunkel und die Strömung wirbelte sie hin und her. Ihre panischen Finger fanden nichts als Steine und Pflanzen und bald schon musste sie wieder auftauchen. Es hatte keinen Sinn. Mit letzter Kraft kämpfte sie sich ans Ufer und zog ihren zitternden, schmerzenden Körper an Land.

„Psst! Lily!“ Sie drehte sich um und sah wie Maginos, Neré und Rex ihr zuwinkten – vom anderen Ufer.

„Oh, nein!“, stöhnte sie.



Kapitelziel

Bringt Tilda nach Lachenbüttel.

Sieg

Die Mäuse gewinnen, wenn sie Tilda nach Lachenbüttel bringen, dort alle Gegner besiegen und Tilda ins Heilwasserbecken legen.

Niederlage

Wenn die Sanduhr das Kapitelende erreicht, bevor die Mäuse Tilda in Lachenbüttel geheilt haben, 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. Wenn ihr dieses Kapitel als Teil einer Kampagne spielt, kann keine Maus mitspielen, die im Vierten Kapitel mitgespielt hat. Tilda könnt ihr nicht wählen, denn sie ist bewusstlos und muss nach Lachenbüttel gebracht werden.

Begegnungsstapel zusammenstellen

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

Räume auslegen

Legt die 4 Räume wie unten gezeigt aus: Purzelnass, Geisterlichtung, Träufelmoor, Lachenbüttel.



Tilda
Startfeld.

(Hinweis: Das Purzelnass kommt zweimal vor. Die Sonderregeln hierfür stehen in der nächsten Spalte.)

Stellt eure 4 Mäuse auf die Startfelder (weiße Mauseköpfe in der Abbildung). Legt Tildas Figur auf ihr Startfeld. Sie ist bewusstlos. Dann zieht ihr eine Begegnungskarte und das Kapitel beginnt.

Kapitelsonderregeln

Tilda treibt davon

Zu Beginn dieses Kapitels ist Tilda bewusstlos und treibt den Bach hinab. Ihre Initiativekarte wird aber wie üblich auf die Leiste gelegt, als wäre sie ein normaler Teil der Gruppe. Solange Tilda im Wasser ist, treibt sie, wenn sie am Zug wäre, einfach 1 Feld stromabwärts (2 Felder, wenn es regnet).

Tilda aus dem Wasser fischen

Die Mäuse können versuchen, Tilda aus dem Wasser zu fischen. In ihrem Zug kann eine Maus auf Tildas Feld sie mit sich ziehen, wenn sie sich bewegt. Eine Maus kann Tilda aber nicht alleine von einem Wasserfeld auf ein Landfeld, ein Blattboot oder ein Feld mit einer Schildkröte ziehen. Auf dem Zielfeld muss mindestens 1 andere Maus stehen. Jede dieser Mäuse (außer Tilda) wirft 1 Würfel.

Ihr müsst insgesamt mindestens 2 würfeln, um Tilda und ihren Retter aus dem Wasser zu ziehen und auf das Zielfeld zu stellen. Mit einem Gruppengegenstand wie dem Angelhaken an der Schnur kann Tilda nicht aus dem Wasser gefischt werden. Sobald Tilda auf ein Landfeld, ein Blattboot oder eine Schildkröte gezogen wurde, nehmt ihr ihre Karte von der Initiativeleiste. Ab jetzt gelten die Regeln für den Transport Tildas über Land. Wenn die Mäuse Tilda zum ersten Mal aus dem Wasser ziehen, schiebt ihr den Kapitelendmarker 1 Feld weiter.

Tilda über Land transportieren

Eine Maus, die ihre Bewegung auf Tildas Feld beginnt, kann sie tragen. Ihre Geschwindigkeit gilt dann als 0. Sie wirft aber wie üblich einen Würfel für ihre Bewegung. Tildas Figur wird dann mit dieser Maus bewegt. Die bewusstlose Tilda nimmt keinen Platz auf Feldern ein und wird von Gegnern ignoriert.

Das doppelte Purzelnass

In diesem Kapitel kommt das Purzelnass zweimal vor. Nachdem die Mäuse zum ersten Mal vom Purzelnass aus erkundet haben, legt ihr das Purzelnass zwischen das Träufelmoor und Lachenbüttel (wie links dargestellt). Wenn die Mäuse das Purzelnass zum zweiten Mal betreten, gilt es als neuer Raum.

Purzelnass 1



Ganzer
Raum:

1

2

1 Sonderregel: Gefährliche Untiefen: Eine Maus, die ihren Zug auf einem Wasserfeld dieses Raums beendet, treibt nicht nur stromabwärts, sondern wirft auch 1 Würfel. Würfelt sie einen , erhält sie 1 Treffer, der nicht abgewehrt werden kann. Mäusen auf Schildkröten und Blättern können gefährliche Untiefen nichts anhaben.

(Hinweis: Tilda selbst ignoriert gefährliche Untiefen.)

2

Sonderregel: Tilda wird vom Plan gefegt: Wenn Tilda vom Purzelnass herunter geschwemmt wird, müssen die Mäuse schnell zum Trüffelmoor eilen, um sie hoffentlich dort zu erwischen. Nehmt Tildas Karte von der Initiativeleiste und ihre Figur vom Spielplan. Wird eine andere Maus vom Spielplan herunter geschwemmt, wird sie wie üblich gefangen genommen.

Geisterlichtung



Ganzer Raum:

1

2

5



1

Erzählabschnitt: Wenn die Mäuse die Geisterlichtung erkunden, liest ein Spieler den folgenden Text vor:

Sie rannten mit aller Kraft, doch ihre durchnässten Kleider ließen sie nur langsam vorankommen.

„Ich sehe sie!“, rief Rex und deutete auf eine kleine Gestalt, die auf der Trüffel dahintrieb. „Wenn wir es bis zu der Biegung schaffen, haben wir bessere Chancen, sie rauszuziehen.“

Doch plötzlich hielt Ansel sie zurück. „Schhhh!“

Rex schlug nach einer Mücke so groß wie seine Pfote. „Was denn jetzt?“, fragte er ärgerlich, aber Ansel hielt dem Tüftler schnell eine Pfote vor den Mund und zog ihn ins hohe Gras.

„Geisterlichtung!“, zischte er. Vor ihnen lag eine Lichtung, in deren Mitte ein gewaltiger hohler Stamm lag – seine Öffnung ein gähnend schwarzer Schlund. „Man sagt, hier spukt es. Seltsame Laute dringen angeblich nachts aus dem Stamm. Die Wenigen, die sich trauten, den Geräuschen nachzugehen, wurden nie wieder gesehen.“

„Mhm, verstehe“, sagte Rex. „Ihr könnt euch ja hier verstecken, aber ich gehe Tilda suchen.“

„Dieser Ort hat in der Tat etwas Sonderbares“, bemerkte Neré. Da schoss ein Feenkrieger aus dem

Wald und schwirrte über dem hohlen Stamm. Er blickte sich um, als fürchtete er beobachtet zu werden, und flog dann in die Öffnung des Stamms.

„Seht ihr?“, flüsterte Ansel.

„Das einzige, was ich sehe, sind deine Hasenfüße“, knurrte Rex und stürmte auf die Lichtung.

„Was ist das für ein Geräusch?“, fragte Lily. „Klingt nach was Riesigem, das durchs Unterholz rauscht. Und zwar ohne Beine.“

„Schlange!“, brüllte Rex und kam mit weit aufgerissenen Augen wieder auf sie zu gerannt. Auf den Fersen war ihm die monströse Hesstia.

„Langsssam, mein Mäussschen“, zischelte die Schlange. „Zsssseit für mein Mittagesssen.“

2

Sonderaufbau: Zieht keine Begegnungskarte, sondern legt die eingeringelte Hesstia auf das Gegnerstartfeld, das am weitesten von den Mäusen weg ist. Denkt daran, dass „Hesstia beißt zu“ höher auf der Initiativeleiste liegen muss als „Hesstia ringelt sich“. Tauscht die beiden Karten, wenn nötig.

3

Optionale Nebenhandlung: Den Baumstamm untersuchen: Die Mäuse können sich vor Hesstia in den hohlen Baumstamm retten. Wenn alle Mäuse auf dem Drehfeld stehen, kann eine Maus eine Erkundungsaktion ausführen, auch wenn Hesstia noch auf dem Spielplan ist. Wenn die Mäuse die Geisterlichtung verlassen, ohne Hesstia zu besiegen, treffen sie, wenn sie wieder hierher kommen, erneut auf Hesstia.

4

Sondersuchaktion: Fußring des Frosches.

(Hinweis: Mit dem Fußring kann eine Maus sich leichter durchs Wasser bewegen.)



5

Sonderverstärkung: Hesstia hypnotisiert: Wenn Hesstia noch im Spiel ist, muss jede Maus, die Hesstia sieht, so viele Würfel werfen, wie ihre Gelehrsamkeit beträgt. Jede Maus, die keinen ★ würfelt, wird betäubt. Die Sanduhr wird wie üblich bewegt.

Nacht

Nacht: Wenn die Mäuse die Geisterlichtung bei Nacht erkunden, legt ihr außer Hesstia auch Eulalia aus. Regeln zu Eulalia stehen auf Seite viii.

Brutstätte



Ganzer Raum:

- 1
- 2
- 3
- 4
- 6

1

Erzählabschnitt: Wenn die Mäuse die Brutstätte erkunden, liest ein Spieler den folgenden Text vor:

Sie stolperten durch die modrige Finsternis des hohlen Stamms. Beim Geruch des alten Holzes bekam Lily ein wenig Heimweh, aber die anderen krochen vorsichtig weiter, aufmerksam und kampfbereit. Bald konnten sie vor sich einen warmen, orangefarbenen Schimmer ausmachen.

„Ganz vorsichtig, Leute“, warnte Maginos.

Die Gefährten stiegen in eine offene Höhle hinab, deren Boden, Decke und Wände in unzählige geometrisch geformte Kammern unterteilt waren. Aus einigen dieser Kammern tropfte durch Risse in einer Membran klare, klebrige Flüssigkeit. Einige waren mit eklig milchigem Inhalt gefüllt, und in anderen pulsierte ein orangefarbenes Licht. Darin schwammen menschenähnliche Gestalten, die hier und da zuckten.

„Schockschwerenot!“, japste Rex. „Wo sind wir hier?“

In der Mitte der Höhle stand ein rechteckiges Podest, das von jungen Feen umschwärmt wurde. Auf dem Podest lag eine große, weibliche Fee. Sie war offenbar einmal sehr mächtig gewesen, vermutlich mächtiger als alle anderen Feen hier.

„Ihr habt die Heilige Halle der Verwandlung betreten!“, kreischte die Fee. „Darauf steht der Tod!“ Ein Hustenanfall überkam sie und ließ ihr Gesicht bleich werden.

„Wir bitten um Verzeihung für diesen Fehltritt“, sagte Maginos ehrfürchtig. „Er geschah aus Versehen.“

„Mir bleibt nicht mehr lange“, keuchte die Fee. „Meine Nachfolgerin muss vor dem Neumond feststehen. Wenn nicht, ist alles verloren.“

„Sie ist die Königin“, sagte Lily und blickte sich aufmerksam um. „Das ist eine Art Brutstätte.“

„Das heißt, ich laufe gerade über Babys?“ Rex blickte entsetzt nach unten und hoffte, dass er nicht zu schwer für die Membranen war.

„Das tust du!“, kreischte die Königin. „Darauf steht der Tod!“

„Worauf steht der hier nicht?“, seufzte Maginos. Aus den Ecken der Höhle traten Wachen hervor, ihre Gesichter wutverzerrt, ihre Körper in Chitinpanzer gehüllt.

„Jetzt wissen wir, woher die Feen kommen“, sagte Lily.

„Und wir wissen auch, wie man sie aufhält“, lachte Rex und schlug den Kopf seines Hammers in die andere Pfote.

„Ich weiß, was ihr sucht!“, kreischte die Königin heiser. „Ihr bedroht meine Nachfolge! Ihr bedroht unser Volk!“

„Steht darauf irgendwas?“, fragte Rex. „Ich frage nur, weil ich vermute, dass es Tod ist, aber mein Freund hier glaubt, es wäre vielleicht Pudding.“ Er deutete mit einem Daumen auf Ansel, der seufzte. Die Königin schnaubte vor Empörung über diese Respektlosigkeit und winkte ihre Wachen mit zitternder Hand zum Angriff.

Die Mäuse müssen gegen diese Feen kämpfen und fliehen, bevor die Königin noch mehr Verstärkung ruft.

2

Sonderaufbau: Zieht keine Begegnungskarte, sondern stellt 4 Feen wie üblich auf. Legt den Marker der Feenkönigin wie eingezeichnet auf das Sonderfeld in der Mitte des Raums. Dieses Feld kann nicht betreten oder angegriffen werden und es blockiert die Sichtlinie.



3

Sonderregel: Leere Larvenkammern: Die meisten Felder in der Brutstätte stellen Larvenkammern dar. Einige Larven sind jedoch schon geschlüpft. Diese fünf Felder haben kleinere oder größere schwarze Risse und können von Mäusen nicht betreten werden.

4

Sonderregel: Angriff auf Larvenkammern: Larvenkammern sind zerbrechlich. Wenn eine Maus, die auf einer intakten aber leeren Larvenkammer (beigefarbene Felder ohne Riss) oder auf einer Kammer mit Larve (orangefarbene Felder) steht, bei einem Nahkampfangriff keinen Treffer würfelt,

beschädigt sie die Kammer, auf der sie steht. Stand sie auf einer intakten aber leeren Larvenkammer, fällt sie hinein und erhält 1 Treffer, der nicht abgewehrt werden kann, und wird niedergestreckt. Stand sie auf einer Kammer mit Larve, stößt die Feenkönigin einen Wutschrei aus und lässt einen magischen Blitz durch die Maus fahren. Dies ist ein Fernkampfangriff mit 4 Würfeln.

5 Sondersuchaktion: Feen lieben alles, was glitzert. Um das Lager der Feenkönigin sind Kostbarkeiten gestapelt. Die erste Maus, die erfolgreich auf einem Nachbarfeld der Königin sucht, kann sich 1 Gruppengegenstand aus dem Suchstapel suchen. Danach wird der Suchstapel gemischt.

6 Sonderverstärkung: 2 Feen.

Träufeltiefe



1 Sondersuchaktion: Lagerplatz. (Hinweis: Mit dieser Karte aus dem Grundspiel können sich die Mäuse heilen.)

2 Sonderregel: Grüne Gummipilze: Eine Maus, die ihre Bewegung auf einem Pilz beginnt, kann hüpfen, anstatt sich normal zu bewegen. Dazu stellt ihr Spieler sie auf einen anderen Pilz dieses Raums.

Träufelmoor



1 Erzählabschnitt: Wenn die Mäuse das Träufelmoor erkunden aber Tilda noch nicht aus dem Wasser gezogen haben, liest ein Spieler den folgenden Text vor:

Am Ufer des Bachs hielten sie an und blickten nervös in beide Richtungen.

„Wir kommen zu spät“, stöhnte Rex und sank auf die Knie.

„Nein!“, rief Ansel. „Seht!“ Sie folgten seinem Finger und sahen Tilda gemächlich den Bach entlangtreiben.

„Dem Himmel sei Dank. Wir sind nicht zu spät!“, stieß Maginos aus. „Jetzt aber schnell!“

2 Sonderaufbau: Wenn die Mäuse Tilda schon aus dem Wasser gezogen haben, gibt es keine besonderen Aufbaueregeln. Zieht wie üblich eine Begegnungskarte.

Wenn Tilda noch nicht aus dem Wasser gezogen wurde, legt ihr ihre Figur auf das markierte Wasserfeld (siehe Abbildung oben). Zieht eine Begegnungskarte und legt Tildas Initiativekarte mit den anderen aus, als wäre sie Teil der Gruppe.

3 Sonderregel: Ruhigeres Wasser: Im Träufelmoor ist es etwas leichter, Tilda aus dem Wasser zu ziehen. Hier müsst ihr nur 1 \star würfeln, um sie und die Maus auf ihrem Feld an Land zu ziehen. So kann die Maus auf Tildas Feld diese auch alleine retten.

4 Sonderregel: Das Träufelmoor auf dem Wasserweg verlassen: Das Träufelmoor und der nächste Raum, Purzelnass, sind nur über den Bach Träufel miteinander verbunden. Die Mäuse können das Träufelmoor nur auf dem Wasserweg verlassen.

Mäuse, die das Träufelmoor verlassen, werden (evtl. mit dem Blatt, auf dem sie stehen) auf das nächste Wasserfeld in derselben „Spur“ im Purzelnass gestellt. Wenn die erste Maus so das Purzelnass betritt, hat sie es damit erkundet. Dann zieht ihr wie üblich eine Begegnungskarte und stellt Gegner auf. Alle anderen Mäuse können das Purzelnass dann normal auf dem Wasserweg betreten (außer Tilda natürlich).

Die Gegner auf dem Träufelmoor nutzen die Bewegung in ihrem Zug, um den Mäusen ins Purzelnass auf dem Wasserweg zu folgen (es sei denn, es ist Nacht, s. u.).

Wenn eine Maus oder ein Gegner einen neuen Raum auf dem Wasserweg betritt, endet ihr/sein Zug sofort.

5 Sondersuchaktion: Blatt. Legt einen Blattmarker ins Gruppeninventar. Als Freie Aktion kann eine Maus das Blatt vom Gruppeninventar auf eines ihrer leeren Nachbarwasserfelder legen. Das so zu Wasser gelassene Blattboot kann nicht wieder aufgenommen werden und treibt wie üblich stromabwärts.

Nacht: Bei Nacht folgen die Gegner den Mäusen nicht ins Purzelnass. Wenn alle Mäuse das Purzelnass betreten haben, nehmt ihr alle Gegner auf dem Träufelmoor vom Spielplan.

Purzelnass 2



Ganzer Raum:

1

2

3

Nacht

1 Sonderregel: Gefährliche Untiefen: Eine Maus, die ihren Zug auf einem Wasserfeld dieses Raums beendet, treibt nicht nur stromabwärts, sondern wirft auch 1 Würfel. Würfelt sie einen **★**, erhält sie 1 Treffer, der nicht abgewehrt werden kann. Mäusen auf Schildkröten und Blättern können gefährliche Untiefen nichts anhaben.

(Hinweis: Tilda selbst ignoriert gefährliche Untiefen.)

2 Sonderregel: Tilda wird vom Plan gefegt: Wenn Tilda vom Purzelnass 2 herunter geschwemmt wird, haben die Mäuse die Partie verloren.

3 Sonderregel fürs Kampagnenspiel: Die Numpel kommen zu Hilfe: Wenn ihr den Waldnumpel-Marker im Gruppeninventar habt (Geschichtenerfolg aus dem Ersten Kapitel oder dem Zweiten Kapitel (Teil B)), kommen die Waldnumpel plötzlich und helfen den Mäusen Tilda aus dem Wasser zu ziehen. Dann werft ihr, wenn die Mäuse Tilda aus dem Wasser ziehen, 2 Würfel mehr als sonst.



4 Sondersuchaktion: Lagerplatz. (Hinweis: Mit dieser Karte aus dem Grundspiel können sich die Mäuse heilen.)

Nacht: Wenn die Mäuse das Purzelnass 2 bei Nacht erkunden, legt ihr außer den Gegnern der Begegnungskarte auch Eulalia aus. Regeln zu Eulalia stehen auf Seite viii.

Lachenbüttel



Ganzer Raum:

1

2

4

5

1 Erzählabschnitt: Wenn die Mäuse Lachenbüttel erkunden, liest ein Spieler den folgenden Text vor:

Lachenbüttel lag still da. Nicht einmal Vögel sangen in den Bäumen ringsum. Die Straßen waren leer, und falls in den Häusern noch jemand wohnte, so wollte er nicht am Fenster gesehen werden.

„Wo sind die Einwohner?“, fragte Lily. „Haben sie das Dorf verlassen?“

„Größtenteils, ja“, antwortete Ansel. „Wenn noch welche da sind, halten sie sich versteckt. Aber wir haben keine Zeit, der Sache auf den Grund zu

gehen. Das Dorf wurde auf einer Quelle mit mystischen Heilkräften erbaut. Wir müssen Tilda sofort ins Wasser legen. Mir nach!“ Doch als sie durch die geisterhaft verlassenem Straßen gingen, flog eine Handvoll Feen heran und beschimpfte sie in ihrer krächzenden Feensprache.

„Bringt sie ins Wasser!“, brüllte Rex. Dann wandte er sich an die Feen und rief: „Dieses Dorf ist nicht für Kreaturen wie euch! Ihr stört die Heilkraft der Quelle!“ Er lächelte grimmig. „Darauf“, knurrte er, „steht der Tod.“

2 Sonderaufbau: Zieht keine Begegnungskarte, sondern stellt 4 Feen wie üblich auf. Wenn die Mäuse Hesstia auf der Geisterlichtung besiegt haben, stellt ihr nur 3 Feen auf.

3 Sonderregel: Tilda heilen: Um Tilda zu heilen (und das Kapitel womöglich zu gewinnen), müssen die Mäuse sie in das Becken mit Heilwasser legen.

4 Sonderverstärkung: Maulwump.

5 Erzählabschnitt: Wenn Tilda im Heilbecken liegt und keine Gegner mehr in Lachenbüttel stehen, haben die Mäuse gewonnen. Bestimmt einen Spieler, der den folgenden Text vorliest:

Tildas Augenlider flatterten schwach und hoben sich schließlich. Sie blickte in Maginos' besorgtes Gesicht empor. Langsam wurde sie gewahr, dass sie in warmem Wasser lag, in dem kleine Strömungen glitzernde Muster bildeten.

„Maginos?“, fragte sie. „Wo bin ich?“

„Tilda!“, rief Rex und fiel neben ihr auf die Knie. „Ich dachte schon, du wärst ...“ Mit dem Handgelenk wischte er sich die Tränen aus den Augen.

„Ich hatte einen sonderbaren Traum“, sagte Tilda. „Ich habe König Andan gesehen. Nicht als Maus, sondern als Mensch. Er hatte seine Krone verloren, und er weinte. Es war so eigenartig. Ich versuchte, ihn zu trösten, doch er blickte mich an, und da sah ich, dass er nicht aus Trauer weinte. Dann setzten wir uns hin, aßen gemeinsam eine Forelle und spielten eine Runde Mauselei.“

„Wie als Menschen?“, fragte Ansel.

„Frag lieber nicht“, sagte Neré.

„Wir sind nicht allein!“, rief Lily und zielte mit einem Pfeil auf den Rand der Lichtung. Die anderen zogen ihre Waffen, und Rex machte sich breit, um Tilda abzuschirmen.

„Keine Angst, meine Lieben, wir sind nicht durchtrieben“, rief eine seltsame Stimme. Und mit erhobenen Armen trat eine übel zugerichtete Gnomfamilie aus dem Schatten der Bäume. Ansel seufzte erleichtert, als er ihre grünen Daumen sah. Es waren sieben: Mutter

und Vater waren nicht mehr die Jüngsten, und ihre fünf Kinder waren schmutzig und zerlumpt. Die Eltern trugen üble Wunden. „Vor einer Eule fliehen wir. Sie ist ein rachsüchtiges Tier“, erzählte der Vater. „Obwohl wir uns nicht kennen, darf ich euch Retter nennen?“ Als wolle er den Worten Nachdruck verleihen, zog ein großer Schatten über das Dorf.

„Sie ist ihnen gefolgt!“, schrie Lily.

„Schnell, in die Hütte da!“, brüllte Ansel und er scheuchte die Familie in das nächstbeste verfallene Gebäude.

Wenn ihr dieses Kapitel als Teil einer Kampagne spielt und noch keine Maus die Fähigkeit Gnomgewächs gelernt hat, geben die Gnome den Mäusen ein paar nützliche Tipps. Gebt einem beliebigen Helden kostenlos die Fähigkeit Gnomgewächs.

Die Geschichte geht weiter ...

Bestimmt einen Spieler, der den folgenden Text vorliest:

Die Finger fest ins Fell ihrer Reitkaninchen gekrallt, schossen die Mäuse durch die kühle Nachtluft. Über Wurzeln und unter Wurzeln hindurch, im Zickzack an Felsen und Büschen vorbei galoppierten sie. Der Ritt war haarsträubend, doch Collins Gedanken kehrten immer wieder zum Treffen mit seinem Vater zurück. Als er noch ein Junge war, war ihm sein Vater immer überlebensgroß erschienen. Stark und weise war König Andan gewesen, er lachte viel und hatte für jedes Problem eine Lösung parat. Doch jetzt erschien ihm sein Vater zerbrechlich. Collin erkannte, dass er seinen Vater, durch die Zeit, die er von ihm getrennt gewesen war, endlich als das sehen konnte, was er war – keine Legende, kein Held, sondern eine Person, so zerbrechlich wie jede andere auch.

In Nullkommanichts waren sie zurück in der Echogrotte, doch als er durch den Wasserfall schritt, bangte Collin davor, was er den Sehern berichten musste. Die drei Wahrsager humpelten aufs Neue aus der Dunkelheit, doch sie schienen erfreut. Auf allen drei Gesichtern stand dasselbe breite Lächeln.

Collin schüttelte den Kopf und sagte: „Es tut mir leid. Ich konnte den Auftrag nicht erfüllen. Ich habe nichts Wertvolles mitgebracht.“

„Hm“, antworteten die Seher. „Ist das wahr?“

„Nun ja, ich habe schon etwas mitgebracht“, gab Collin zu, „doch es ist nicht, was ihr glaubt.“

„Meinst du, unsere Gedanken lesen zu können?“

„Natürlich nicht. Aber was ich fand, gehörte niemals euch. Es gehört mir. Also, es gehörte meinem Vater, aber jetzt gehört es mir.“

„Dir“, sagten die Drei.

Collin erinnerte sich an die Worte seines Vaters. „Also, nicht mir direkt. Es gehört dem Königreich.“

„Und dem Königreich wurde es gestohlen.“

„Das war's also?“, fragte Collin. „Ich sollte die Krone holen? Wenn die Prüfung damit bestanden ist, mögt ihr uns dann sagen, wo wir Borkenheimer ein neues Zuhause finden können? Oder muss ich euch die Krone geben?“

„Die Prüfung ist noch nicht bestanden“, erwiderten die Seher und wandten sich ab.

„Immer noch nicht?“, rief Jakob. „Ja Himmel noch mal, wann hat es denn ein Ende?“

„Hat irgendwas ein Ende?“, fragten die drei blinden Mäuse und verschwanden in den Schatten. „Geht nach Lachenbüttel. Findet eure Freunde.“

„In Ordnung“, sagte Collin. „Und danach komme ich hierher zurück.“

„Wirklich?“, kam die Antwort. „Da sind wir uns nicht so sicher.“

„Wir hatten eine Abmachung!“, schrie Collin in die Dunkelheit, doch die Seher waren nicht mehr zu sehen und gaben keine Antwort.

Die Kaninchen ließen sich überreden, die Helden nach Lachenbüttel zu tragen, doch für Collin war es ein bitterer Ritt. Was für ein Spiel spielten die Seher? Vor seinem inneren Auge sah er die Borkenheimer in den Dunkelwald ziehen. Sie alle erwarteten, dass er eine neue Bleibe für sie gefunden hatte, dass er sie beschützte. Sie alle waren so zerbrechlich. Wie sein Vater.

Collin wäre fast abgeworfen worden, als die vier Kaninchen abrupt auf dem Waldweg anhielten.

„Wer da?“, rief Ditty. „Zeigt euch!“ Und aus dem Unterholz stolperte eine bemitleidenswerte Gestalt, die nach Luft rang.

„Riedwart!“, stieß Finger aus. Die Kleider des Eichhorns waren zerrissen, sein Fell war struppig, und in seinen Augen spiegelte sich blanke Panik.

„Ma-Malodor“, stammelte er. „Er hat die Macht an sich gerissen!“

„Die Borkenheimer Nuss!“, schrie Collin. „Du hast versprochen, sie zu beschützen! Schnell, Freunde, auf nach Hauptstadt!“

„Nichts überstürzen, junger Freund!“, blaffte Riedwart plötzlich. „Bevor du wilde Anschuldigungen machst, solltest du mich ausreden lassen!“ Da nahm Riedwart eine Ledertasche von der Schulter und zog die große Eichel daraus hervor. Ein Sonnenstrahl fiel durch das Blätterdach und ließ die Nuss golden schimmern. „Wird nie alt“, seufzte Riedwart. „Einfach köstlich.“

Collin lachte hell auf und klatschte in die Hände. „Riedwart, du Prachtker! Verzeih mir, dass ich je an dir gezweifelt habe. Du hast dich um unsere Stadt verdient gemacht.“

„Das will ich auch meinen“, schnaubte das Eichhorn.

„Jetzt aber schnell. Schwing dich auf ein Kaninchen, und ab nach Lachenbüttel.“

„Lachenbüttel? Und was ist mit Hauptstadt? Wir können sie doch jetzt nicht im Stich lassen!“

„Der ganze Dunkelwald ist in Gefahr“, schalt ihn Ditty. „Hauptstadt ist nur noch ein kleiner Teil der ganzen Geschichte.“



„Und unsere Freunde warten in Lachenbüttel“, erklärte Collin. „Wir werden sie dringend brauchen, wenn wir Malodor in seiner neuen Residenz angreifen wollen.“ Ditty sprang von ihrem Kaninchen und stieg hinter Finger wieder auf. Riedwart wackelte auf das reiterlose Kaninchen zu, das seine Körperfülle entsetzt ansah.

Da lächelte das Eichhorn verlegen und sagte: „Tut mir wirklich leid, Junge.“



Sechstes Kapitel:

Ei der Daus

Bestimmt einen Spieler, der den folgenden Text vorliest:

Collin und seine Freunde erreichten Lachenbüttel noch vor dem Mittag. Die Kaninchen ließen ihre Reiter am Rande des Dorfs absteigen. Collin viertelte die Magische Möhre und gab jedem ein Stück.

„Vielen Dank, ihr Lieben. Mit eurer Hilfsbereitschaft habt ihr einen großen Beitrag zur Befreiung des Dunkelwalds geleistet.“ Das Kaninchen, das Riedwart getragen hatte, blickte mürrisch drein, als hielt es ein Viertel einer Möhre, egal wie magisch, für eine schwache Gegenleistung, aber schließlich hoppelten alle vier ins Gebüsch, um genüsslich die Möhre zu mümmeln.

„Ganz schön still hier“, bemerkte Jakob. „Da stimmt was nicht.“ Die Gefährten zogen ihre Waffen und schritten vorsichtig voran.

„Da drüben“, sagte Ditty. „Wir werden beobachtet.“ Eine Tür öffnete sich einen Spalt, und Collin hob die Pfote zum Gruß. Die Tür öffnete sich weiter, und da sahen sie Ansel, der ihnen bedeutete, schnell rein zu kommen. Sie rannten in die Hütte, während der Wächter den Himmel beobachtete. Die wiedervereinten Freunde umarmten sich und berichteten einander kurz, was passiert war. Alle staunten über die Krone, die Collin im Bündel trug.

„Heißt das, Tilda ist jetzt auch eine Seherin?“, fragte Rex.

„Vermutlich wurde ihr Traum von den heilenden Wassern beeinflusst“, sagte Maginos. „Sie hatte schon immer ihre eigene Art magischer Kraft und zweifelsohne hat das Wasser sie noch verstärkt.“

„Ich bin so stolz auf dich, Junge“, sagte Tilda und drückte Collin an sich.



„Das sind wir alle“, stimmte Rex ein. „Und dein Papa auch. Darauf kannst du Gift nehmen.“

„Ein echter König“, sagte Ansel verwundert, und bevor ihn jemand aufhalten konnte, war er auf die Knie gesunken und hatte Collin lebenslange Treue geschworen. Collin war das etwas peinlich, bemühte sich aber, ganz der gnädige König zu sein.

„Ich danke dir, Ansel, dass du meinen Freunden geholfen hast. Diese Mäuse liegen mir sehr am Herzen und ich weiß deine selbstlose Tapferkeit zu schätzen.“ Da strahlte Ansel vor Stolz. Und auch Riedwart wurde für die Rettung der Borkenheimer Nuss gelobt.

„Ich wusste, dass du ein guter Kerl bist“, sagte Tilda anerkennend.

„Eins bleibt aber noch unklar“, sagte Finger, und alle drehten sich zu ihm um. „Sind die Dorfbewohner von Gnomen gefressen worden?“ Und er deutete auf die Gnomenfamilie.

„Wo immer was im Argen liegt, man die Schuld uns in die Schuhe schiebt“, protestierte die Gnommutter. Und

Maginos erklärte kurz, dass das Dorf belagert wurde, als sie hier ankamen, und die Bewohner sich verkrochen hatten. Er erzählte auch vom Angriff der Eule und der Not der Gnomfamilie.

„Offenbar wurde das Ei der Eule gestohlen, und sie gibt den Gnomen die Schuld.“

Finger wurde rot und stammelte: „Wie ... kommt sie denn darauf?“

„Eulen sind weithin als Lügner bekannt“, sagte der Gnomvater. „Das Ei ging verloren nicht durch uns're Hand.“

„Ich kann das erklären“, sagte Collin. „Wir waren im Haus des Bauern, der am Rande des Waldes lebt.“ Das beeindruckte die Gnome ungemein, denn sie hielten große Stücke auf den Bauern und seine Frau. „Auf dem Weg dorthin haben wir eine Ratte belauscht, die sich damit brüstete, das Ei gestohlen zu haben. Angeblich ist es irgendwo hier in Lachenbüttel versteckt.“

„Dann müssen wir es sofort suchen gehen“, warf Ansel ein. „Wir werden das Ei ins Nest zurückbringen und somit die Eule und die Gnome von ihrem Leid erlösen.“

„Bringt ihr ins Nest zurück das Ei, unser ewiger Dank euch sicher sei“, beteuerte die Gnommutter. Die Gnomfrau sprach so feierlich, dass Collin wusste, dass sie es ernst meinte. Und er dachte bei sich, dass es an einem Ort wie dem Dunkelwald sicher nützlich sein würde, bei einem Gnom etwas gut zu haben.

„So sei es“, sagte er und nachdem jeder Gnom jedem der Gefährten die Hand geschüttelt hatte, machten sie sich auf die Suche. Die wenigen Bewohner, die sie antrafen, waren bemüht zu helfen und bald hatten sie das Ei gefunden. Man hatte es in Decken gehüllt und in einer verlassen Hütte über eine Thermalspalte im Boden abgelegt. Und so begann das nächste Abenteuer.

Die Gnome konnten sich nicht vorstellen, dass man das Ei unversehrt über den Abgrund im nahen Spaltenhain bugsieren könnte, und fürchteten schon, auf ewig für ein Verbrechen bestraft zu werden, das sie nicht begangen hatten. Doch Rex hatte eine geniale Idee.

„Mit dem passenden Werkzeug könnte ich einen Ast von einem Baum absägen und ihn mit ein bisschen Glück direkt über die Spalte fallen lassen. Ha, guckt mal da“, sagte er und zeigte auf einen Baum in der Ferne. „Der könnte doch ganz gut passen.“

„Kann ich irgendwie helfen?“, fragte Riedwart.

„Bleib erst mal hier“, antwortete Collin. „Hilf, Lachenbüttel zu verteidigen. Wir kommen dich holen, wenn Hauptstadt wieder sicher ist.“

Kapitelziel

Bringt Eulalias Ei zurück in ihr Nest.

Sieg

Die Mäuse gewinnen das Kapitel, wenn sie Eulalias Ei zurück ins Nest bringen und alle Gegner in ihrem Baum besiegen.

Niederlage

Wenn die Sanduhr das Kapitelende erreicht, bevor die Mäuse Eulalias Ei zurückgebracht und alle Gegner in ihrem Baum besiegt haben, oder wenn alle Mäuse gleichzeitig gefangen sind, verlieren sie die Partie.

Sie verlieren auch, wenn das Ei kaputtgeht.

Kapitel Aufbau

Kapitelende

Legt den Kapitelendmarker auf Seite 6 der Kapittleiste.

Gruppe zusammenstellen

Wählt 4 Mäuse für dieses Kapitel. Legt außerdem die Marker und Initiativekarten für Mieps und Rille bereit. Sie spielen in diesem Kapitel eine besondere Rolle. Eine beliebige Maus startet das Kapitel außerdem mit dem Feld-Wald-und-Wiesenbeil in ihrem Bündel.

Begegnungsstapel zusammenstellen

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

Räume auslegen

Legt die 4 Räume wie unten gezeigt aus: Lachenbüttel, Spaltenhain, Geisterlichtung, Distelgrat.



Legt die Baum- und Astauflagen wie eingezeichnet auf Lachenbüttel und Spaltenhain. Stellt eure 4 Mäuse auf das Startfeld auf der Baumauflage (weißer Mausekopf in der Abbildung). Stellt 4 Feuerbauchmolche auf das Gegnerstartfeld auf der Astspitze.

Kapitelsonderregeln

Das Ei

Die Mäuse müssen das Ei zurück in Eulalias Nest bringen. Sie können das Ei nicht tragen, sondern nur rollen. Das Ei ist aber sperrig und zerbrechlich. Nicht-fliegende Figuren können kein normales Feld betreten, auf dem das Ei liegt. Bei Fernkampfangriffen gegen kleine Figuren blockiert das Ei die Sichtlinie.



Das Ei bewegen

Als Aktion kann eine Maus auf einem Nachbarfeld des Eis das Ei schubsen. Dazu dreht ihr Spieler das Ei so, dass der Pfeil in die gewünschte Richtung zeigt. Dann wirft er nach seiner Wahl 1, 2 oder 3 Würfel und zählt die gewürfelten Zahlen zusammen. So viele Felder rollt das Ei in die gewählte Richtung (*gelbe Linien kosten gegen die Pfeilrichtung wie üblich 3 Bewegungspunkte*). Wenn das Ei nicht auf einem Nachbarfeld einer Maus anhält, werft ihr ein Käsestück wie eine Münze und bewegt das Ei 1 zusätzliches Feld in die Richtung, in die das Käsestück zeigt. Um einen neuen Raum zu erkunden, muss die erkundende Maus auf einem Nachbarfeld eines Übergangs und auf einem Nachbarfeld des Eis stehen.

Das Ei als rollende Gefahr

Wenn das rollende Ei auf ein Feld mit mindestens 1 Figur rollen würde, trifft ein Nahkampfangriff mit 3 Würfeln diese Figur(en). Wenn mindestens 1 Figur dadurch nicht besiegt wurde, hält das Ei auf seinem aktuellen Feld an. Die getroffene(n) Figur(en) gilt/gelten dann als Barriere (*siehe unten*). Ist das Feld nach diesem Angriff leer, rollt das Ei weiter, als wäre nichts gewesen. Bei diesem Angriff gewürfelte Käse wird ignoriert.

Schaden am Ei

Das Ei kann Schaden nehmen und sogar zerbersten. Gegner greifen das Ei an, wenn es das einzige mögliche Ziel ist. Das Ei kann sich dagegen nicht verteidigen. Wenn das Ei beim Rollen auf eine Barriere trifft, aber noch Bewegungspunkte übrig hätte, hält das Ei an und erhält so viele Treffer, wie es noch Bewegungspunkte hatte. Wenn das Ei den sechsten Treffer erhält, zerbricht es. Dann haben die Mäuse verloren.

Barrieren sind:

- rote Linien
- Raumkanten (*Übergänge, die zu einem anderen Raum führen, halten das Ei an, verursachen aber in jedem Fall nur 1 Treffer.*)
- Figuren

Mieps und Rille

Obwohl Mieps und Rille Haustiere sind, werden sie nicht wie sonst vom Spielplan genommen, wenn die Mäuse einen Raum verlassen. Die Mäuse rufen sie auch nicht wie sonst. Sie sind selbst Teile der Gruppe. Sie sind allerdings zu klein, um das Ei zu schubsen. Wenn Mieps oder Rille gefangen genommen werden, bewegt ihr die Sanduhr nicht weiter. Sie werden wie eine Maus befreit.



Drehfelder

Die Drehfelder werden in diesem Kapitel ignoriert. Das Kapitel spielt sich nur im Nieder- und Oberwald ab.



Oberwald



Ganzer Raum:

2

1 Sonderregel: Der Ast, auf dem man sitzt: Die Mäuse wollen eine Brücke über die Erdspalte im Spaltenhain bauen. Dazu wollen sie einen Ast, der über dem Abgrund hängt, abhacken. Eine Maus, die auf einem der 4 Felder steht, an denen die Baum- und die Astauflage zusammentreffen, und mit dem Feld-Wald-und-Wiesenbeil ausgerüstet ist, kann auf den Ast einhacken. Der Ast verteidigt sich nicht und fällt mit dem sechsten Treffer ab. Er fällt dann sofort auf den Boden im Spaltenhain. Nehmt alle Figuren und Marker von der Astauflage. Mäuse werden gefangen genommen. Gegner sind besiegt. Lasst die Astauflage, wo sie ist. Die Mäuse können sich jetzt nicht mehr von der Baumauflage auf die Astauflage bewegen, sondern müssen über Lachenbüttel gehen. (Wenn sie Lachenbüttel erkunden, nehmt ihr nur die Baumauflage vom Spielplan, lasst die Astauflage aber auf Spaltenhain liegen.)

2 Sonderverstärkung: 2 Feuerbauchmolche.

Lachenbüttel



Ganzer Raum:

1

2

6

1 Sonderaufbau: Zieht keine Begegnungskarte, sondern stellt Lutz und 2 Rattenkrieger wie üblich auf. Legt das Ei auf die Hütte mit der 1. Legt auch Mieps und Rille hierhin. Vergesst beim Auslegen der Initiativekarten Mieps' und Rilles Karten nicht.

2 Sonderregel: Das Ei beschützen: Lutz versucht sich auf Befehl von Malodor das Ei unter den Nagel zu reißen. Sie wollen damit Hesstia für sich gewinnen. Lutz ist so stark, dass er das Ei alleine tragen kann. Er bewegt sich in seinen Zügen auf das Ei zu und hält auf Nachbarfeldern von Mäusen nicht an. Wenn er das Feld mit dem Ei betritt, greift er in diesem Zug nicht an, sondern hebt das Ei auf. (Hinweis: Lutz darf als einziger das Feld mit dem Ei betreten, weil er es dann aufhebt.) Wenn er seinen Zug auf dem Feld mit dem Ei beginnt, bewegt er sich in Richtung des südöstlichen Gegnerstartfelds und ignoriert dabei Mäuse. Beendet er seine Bewegung auf dem Nachbarfeld einer Maus, greift er aber normal an. Betritt er das Gegnerstartfeld mit dem Ei, haben die Mäuse verloren.

3 Sonderregel: Heilendes Wasser: Wenn keine Gegner im Raum sind, kann eine Maus auf dem Wasser-Sonderfeld als Aktion 1 ihrer Treffermarker abwerfen.

4 Sondersuchaktion: Angelhaken an der Schnur.
(Hinweis: Die Mäuse werden diesen Gegenstand aus dem Grundspiel später im Kapitel noch dringend brauchen.)

5 Sondersuchaktion: Schriftrolle: Levitation.
(Hinweis: Die Mäuse werden diesen Gegenstand aus dem Grundspiel später im Kapitel noch dringend brauchen.)



Spaltenhain



- 1 **Erzählabschnitt:** Wenn die Mäuse den Spaltenhain erkunden, liest ein Spieler den folgenden Text vor:

Lily testete den heruntergekrachten Ast, indem sie mehrmals darüber lief. „Scheint stabil genug“, sagte sie. „Und die Luft ist auch rein.“ Und so begannen sie, das Ei auf und über den Ast zu rollen.

„Na, dann hoffen wir mal ...“, sagte Rex nervös.

„Sieh’s positiv“, sagte Finger. „Wenn das Ei fällt, können wir ein Riesenamelett machen.“ Niemand lachte.

- 2 **Sonderaufbau:** Die Astauflage liegt noch auf diesem Spielplanteil, weil die Mäuse den Ast abgehackt haben. Der Ast gilt als Teil des Raums. Legt das Ei auf das Borkenfeld an der Mulde B. Stellt die Mäuse und Haustiere auf das hellbraune Feld des Asts neben dem Ei. Zieht dann eine Begegnungskarte und vergesst nicht, Mieps’ und Rilles Initiativekarten mit auszulegen.

- 3 **Sonderregel:** Den Ast betreten und verlassen. Den Ast zu betreten kostet 3 Bewegungspunkte. Wenn ihr das Ei vom Ast runter rollt, werft ihr 1 Würfel mehr als sonst (also 2, 3 oder 4 Würfel). Wenn das Ei in die Erdspalte rollt, haben die Mäuse verloren. Der Ast überdeckt einige Felder zum Teil. Teilweise überdeckte Felder gelten nur dann als Felder, wenn die Bodenplatte einer Mausefigur darauf Platz hat. Auf solche Felder passen nur so viele Figuren, wie tatsächlich darauf gestellt werden können. Das Ei kann auf einem solchen Feld nicht anhalten, sondern rollt auf das nächste normale Feld weiter. Die Astspitze gilt als Nachbarfeld des Übergangs zur Geisterlichtung, wenn sie ein eigentliches Nachbarfeld des Übergangs teilweise überdeckt.

- 4 **Sonderverstärkung:** Malodor. Er will das Ei für seine üblen Pläne verbraten.

Nacht: Nachts ist es gefährlich, die Erdspalte auf dem Ast zu überqueren. Eine falsche Bewegung, und schon könnte eine Maus abstürzen. Wenn eine Maus auf einem Astfeld, das an die Erdspalte grenzt, Treffer erhält, stürzt sie ab. Stellt die Maus auf den Abgrund neben den Ast. Sie kann sich gerade noch am Ast festhalten. Eine Maus, die so vom Ast hängt, muss ihren gesamten nächsten Zug darauf verwenden, sich auf den Ast zu ziehen. Das funktioniert genau wie aus dem Wasser klettern. Wenn sie es nicht schafft, wird sie gefangen genommen.

Geisterlichtung



- 1 **Erzählabschnitt:** Wenn die Mäuse die Geisterlichtung erkunden, liest ein Spieler den folgenden Text vor:

Sie sahen zu, wie Feen aus dem hohlen Stamm und wieder rein flitzten.

„Was ist denn da drin los?“, fragte Yakob.

„Es gibt Dinge, die muss man nicht wissen“, antwortete Maginos, „und wenn ich das schon sage ...“

„Jetzt!“, zischte Collin. Plötzlich war die Bahn frei, kein Feind in Sicht. Aber sie hatten das Ei gerade erst auf die Lichtung gerollt, da schossen drei Feen aus den umstehenden Bäumen auf sie zu.

„Schützt das Ei!“, schrie Neré.

- 2 **Sonderaufbau:** Zieht keine Begegnungskarte, sondern stellt 3 Feen auf den hohlen Baumstamm. Legt den Kletterbaummarker in die markierte Ecke.

3 Sonderregel: Feen im Anmarsch: Wenn eine Fee besiegt wird, stellt ihr ihre Figur auf ihre Initiativekarte. Zu Beginn jedes Feenzuges werft ihr pro Fee auf der Karte 1 Würfel. Wenn ihr dabei mindestens 1 ✨ würfelt, stellt ihr 1 Fee von der Karte auf den hohlen Baumstamm.

4 Sonderregel: Mission der Krabbeltiere: Nachdem alle Gegner in diesem Raum besiegt sind, schicken die Mäuse Mieps und Rille los, um den Baum auszukundschaften. Legt Mieps und Rille auf den Kletterbaummarker und nehmt ihre Karten von der Initiativeleiste. Dann spielt ihr erst mal mit den Mäusen weiter.

5 Sondersuchaktion: Dunkelbeerenmus. (Hinweis: Schützt Mäuse vor Angriffen.)

6 Sonderverstärkung: 2 Ochsenfroschlinge.



Distelgrat



1 Sonderregel: Die Mäuse müssen das Ei auf dieses Feld rollen. Wenn das Ei dort liegt und keine Gegner mehr im Raum sind, müssen sich die Mäuse auf dem Feld mit dem weißen Mausekopf sammeln. Nehmt Mieps und Rille vom Spielplan und legt die Baum- und Astauflage wie eingezeichnet auf die Geisterlichtung und den Distelgrat. Legt dann das Nest wie eingezeichnet auf die beiden Auflagen. Legt dann Mieps und Rille auf das Kletterbaumfeld.



Mieps' und Rilles Startfeld.

Stell 2 Kakerlaken wie üblich auf den Baum bzw. Ast und 4 weitere Kakerlaken wie üblich auf den Distelgrat (aber nur auf der oberen Ebene). Dann liest ein Spieler den folgenden Text vor:

Mieps und Rille hüpfen und krabbelten von Ast zu Ast.

„Rennt nicht zu weit vor, ihr zwei“, rief Maginos von unten. Doch die beiden Insekten schenken ihm keine Beachtung. Ihre Herrchen waren ein paar alte Angsthasen. Die Sonne schien, die Luft war warm – besser ging's nicht. Und bald begannen sie ein kleines Spiel: Immer wieder rollte Rille vor und Mieps sprang auf seinen Rücken. Dann schleuderte Rille Mieps in die Luft, rollte wieder vor und Mieps landete schwirrend auf dem Rücken seines Freundes. Zuschauer hätten das Spiel nicht besonders spannend gefunden, aber Mieps und Rille hatten einen Heidenspaß. Bis die Froschlinge auf den Plan traten.

Tief unter ihnen kroch ein Trupp Amphibien lautlos näher und zum Entsetzen der beiden Insekten bemerkte keiner der Borkenheimer Helden sie. Die beiden sahen sich an. Na klasse! Doch bevor sie hinuntersausen konnten, um ihre Freunde zu warnen, tauchten zwei grimmige Kakerlaken auf. Wer Kakerlaken kennt, weiß, dass sie fast immer schlecht drauf sind. Aber auf diese beiden war heute Morgen ein Bär getreten, und seitdem ließen sie ihren Frust an jedem Insekt aus, das ihnen in die Quere kam.

Mieps und Rille schluckten nervös und die Kakerlaken ließen deutlich erkennen, dass ihnen die beiden Tierchen als Prügelknaben gerade recht kamen. Mischt jetzt alle Initiativekarten, auch die der beiden Insekten und der Kakerlaken, und legt sie wie üblich auf die Initiativeleiste.

2

Sonderregel: Angelhaken an der Schnur:

Mieps und Rille müssen schnell den Angelhaken mit der Schnur am Ast befestigen. Vergesst nicht, dass Mieps fliegen kann. Sobald eins der beiden Haustiere die Astspitze erreicht, legt ihr den Angelhakenmarker wie eingezeichnet aus.



3

Sonderregel: Der Grat und der Baum: Mäuse auf der oberen Ebene des Distelgrats können die Kakerlaken auf der Baum- und Astauflage mit Fernkampfangriffen angreifen. Mieps kann von der Astauflage zum Distelgrat und zurück fliegen.

4

Sonderregel: Das Ei auf den Baum schweben lassen: Wenn alle Mäuse über den Angelhaken auf den Ast geklettert sind, kann eine Maus mit der Schriftrolle Levitation sie in ihrem Zug einsetzen, um das Ei auf das Nachbarfeld des Nests auf der Astauflage schweben zu lassen (Mäuse werden damit nicht schweben gelassen, nur das Ei).

5

Sonderregel: Das Ei ins Nest schubsen: Das Nest ist von einer gelben Linie umgeben, das Ei braucht also 3 Bewegungspunkte, um es ins Nest zu schaffen. Die gelbe Linie hat keinen Pfeil. Deshalb kann das Ei mit 3 Bewegungspunkten auch wieder aus dem Nest rollen. Schubst das Ei also nicht zu doll. Das Nest ist ein Sonderfeld, weshalb Mäuse und andere Figuren dort stehen können, selbst wenn das Ei im Nest liegt. Wenn das Ei im Nest anhält und keine Maus auf einem Nachbarfeld steht, rollt es ausnahmsweise nicht 1 Feld weiter.

6

Sonderverstärkung: 3 Feuerbauchmolche (auf dem Gegnerstartfeld in der Ecke neben dem braunen Eichenblatt, nicht auf dem Ast.)

(Hinweis: Mäuse auf dem Ast können Gegner auf dem Distelgrat mit Fernkampfangriffen angreifen und umgekehrt.)

7

Erzählabschnitt: Wenn die Mäuse das Ei ins Nest geschubst haben, liest ein Spieler den folgenden Text vor:

„Wo ist denn Mieps jetzt abgeblieben?“, fragte Maginos und bemerkte nicht, wie Mieps ihn von hoch oben vor der nahenden Gefahr warnen wollte. „Der Käfer hat einfach kein Gespür für Gefahr.“ Lily, Collin, Rex und Ansel stöhnten nur, während sie das schwere Ei den Rand des Nests hochhievt. Es war nicht ein-

fach, und mehrmals entglitt ihnen das Ei fast. Doch schließlich kullerte es in die sichere Mulde.

„Gute Arbeit, Leute“, japste Collin. „Das war schwerer, als ich dachte.“

„Das gibt's doch nicht“, stöhnte Finger, der sie vom Rand des Nests aus dirigierte hatte. Da kletterten alle Gefährten hoch und blickten auf das Ei hinunter. Ein langer Riss durchzog die gepunktete Eierschale.

„Oh weh!“, jammerte Tilda. „Wie ist das denn passiert?“ Doch da brach plötzlich die Spitze eines Schnabels durch den Riss, und ein kleines Eulenküken befreite sich nach und nach von der Schale und sank im Nest zusammen.

„Wie süüüß“, freute sich Lily.

„Ganz klasse, ja“, sagte Finger. „Schöner kleiner Mäusejäger!“ Das Eulenküken gab einen hohen Piepser von sich, der bald von einem heftigen Windstoß und einem riesigen Schatten über dem Nest beantwortet wurde.

„Lauft nicht weg!“, ermahnte Maginos die anderen. „Wir müssen standhaft bleiben, wenn wir die Sache ordentlich zu Ende bringen wollen!“ Eulalia landete mit Karacho auf dem Nest und die Gefährten mussten sich mit aller Kraft festhalten, um nicht aus dem Nest geschleudert zu werden.

Eulalia sah auf ihr Küken hinab und legte den Kopf schief.

„Mein Baby!“, rief sie und schlang schnell ihre Flügel um das piepsende Küken. Dann richtete sie ihre großen Augen auf die Helden, die vor Angst zitterten. „Huhuunderttausend Dank“, sagte sie. „Wer immer ihr seid, ich stehe ewig in eurer Schuhuuld.“

Und sie hielt ihr Baby umschlungen und weinte.

Die Mäuse haben gewonnen! Wenn ihr dieses Kapitel als Teil einer Kampagne spielt, legt ihr jetzt Eulalias Marker als Geschichtenerfolg ins Gruppeninventar.



Siebtles Kapitel:

Krötenwanderung

Bestimmt einen Spieler, der den folgenden Text vorliest:

Ich kann es kaum erwarten wieder nach Hauptstadt zu kommen“, sagte Rex und schwang seinen Hammer über eine Schulter. „Dieser Malodor wird noch um Gnade winseln.“ Die Gefährten packten ihre Sachen und schulterten ihre Bündel.

„Ansel, würdest du die Nachhut übernehmen?“, fragte Collin. „Ich mache mich mit den anderen schleunigst auf nach Hauptstadt. Wir werden versuchen, die Stadt gegen die Froschlinge zu verteidigen. Nimm du drei Leute mit und halte den Vormarsch der Feinde auf. Vielleicht könnt ihr ihre Reihen ein wenig lichten.“

„Jawohl, mein König.“

„Nein“, gab Collin zurück. „Nicht König.“

„Aber Ihr seid jetzt ein König“, sagte Ansel mit einem Schulterzucken. „Wie sollte ich Euch sonst anreden?“

„Ich bin aber nicht dein König“, sagte Collin. Doch als er sah, wie betrübt Ansel dreinblickte, tat es ihm sofort leid.

„Und ich bin eh raus“, sagte Jakob. „Ich habe alles für euch getan, was ich konnte, und mein Leben öfter riskiert, als ich gemusst hätte. Ich habe den Auftrag erfüllt, für den ich bezahlt wurde.“

„Aber wir brauchen dich“, protestierte Collin.

„Jeder braucht irgendwas“, erwiderte Jakob. „Du führst Leute in den Krieg wie ein König, sagst aber, du seist kein König. Das kann nicht gutgehen. Nein, ich mache erst mal Urlaub. Ich such' mir einen schönen Stein am Bach, wo ich mich sonnen kann. Das wird traumhaft.“

„Mhm, entspann dich gut“, knurrte Rex. „Und vergiss dabei nicht, dass andere kämpfen und sterben, damit Leute wie du sich in Ruhe sonnen können.“



Da schritt Lily zu Jakob herüber und flüsterte ihm etwas ins Ohr. Er sah sie beklommen an und sie zog ihn beiseite, um nicht gehört zu werden.

Collin wandte sich an Ansel. „Ich weiß, du meinst es nur gut, aber der Königstitel stammt aus einem anderen Leben. Ich wäre ein König der Menschen gewesen, aber der kann ich jetzt nicht mehr sein. Und ich kann nicht einfach hergehen und meine Herrschaft über andere Lebewesen proklamieren. Ich bin einfach Collin und die Krone bleibt schön in meinem Bündel.“

Ansel nickte, wirkte aber immer noch unzufrieden. „Ich war einst ein Wächter des Dunkelwalds“, sagte er. „Den Titel gaben mir jene, die damals über diese Lande herrschten. Doch sie verschwanden und mit ihnen mein Titel und der Friede, den wir so lange genossen hatten. Wenn ich Euch vorschnell König nenne, dann aus dem Wunsch heraus, wieder Ruhe und Sicherheit einkehren zu sehen.“ Die stolze Maus schüttelte traurig den Kopf. „Geh!“, sagte er. „Ich entziehe mich meiner Pflicht nicht. Ich werde die Nachhut anführen.“ Ansel schritt von dannen, und Collin seufzte.

Er dreht sich zu Maginos um und sagte: „König der Menschen. Pff. Im Moment wohl eher König der Pleiten.“

Maginos lachte leise. „Du bist hin und her gerissen“, sagte der alte Mystiker. „Mehr als verständlich.“

Lily und Jakob kehrten zur Gruppe zurück, und die anderen bemerkten erstaunt, dass Jakob jetzt ein glatt-poliertes Bernsteinmedaillon trug.

„Ich hab’s mir anders überlegt“, sagte er. „Ich möchte mich für meine Unhöflichkeit von vorhin entschuldigen. Ich bin ein Einzelgänger. War es schon immer. Und ich glaube, die Tragweite unserer Mission hat mich einfach überwältigt. Der Dunkelwald ist ja auch mein Zuhause. Ich werde ihn nicht Dieben und Schurken überlassen. Ich werde also mit Freude an der Seite von Prinz Doch-kein-König kämpfen.“

„Wir freuen uns, dich dabei zu haben“, sagte Collin und schüttelte dem Gecko die Hand.

„Ha, sauber“, sagte Rex.

„In Ordnung, Leute, hier ist der Plan“, rief Collin seinen Freunden zu. „Ansel zieht mit Lily, Finger und Ditty los, um den Froschlingen einen Hinterhalt zu legen. Wir anderen machen uns schleunigst auf den Weg nach Hauptstadt und können hoffentlich alles richten, bevor Schalopps Truppen dort ankommen.“

Kapitelziel

Besiegt möglichst viele Froschlinge, bevor es zu spät ist.

Sieg

Die Mäuse gewinnen, wenn sie insgesamt 12 (Ochsen-) Froschlinge besiegen.

Niederlage

Wenn die Sanduhr das Kapitelende erreicht, bevor die Mäuse 12 (Ochsen-)Froschlinge besiegen, oder wenn alle Mäuse gleichzeitig gefangen sind, verlieren sie die Partie.

(Hinweis fürs Kampagnenspiel: Dieses Kapitel ist mit dem nächsten Kapitel verbunden. Was in diesem Kapitel passiert, kann sich also auf das nächste auswirken. Egal, ob die Mäuse gewinnen oder verlieren, sie behalten alle Suchkarten und allen Käse für das nächste Kapitel. Spielt auf jeden Fall direkt das nächste Kapitel. Im nächsten Kapitel müssen dieselben Mäuse mitspielen wie in diesem.)

Kapitel Aufbau

Kapitelende

Legt den Kapitelendmarker auf Seite 6 der Kapittelleiste.

Gruppe zusammenstellen

Wählt 4 Mäuse für dieses Kapitel. Collin kann nicht mitspielen, weil er gerade auf dem Weg nach Hauptstadt ist. Ansel muss mitspielen.

(Hinweis fürs Kampagnenspiel: Die 4 Mäuse dieses Kapitels müssen auch im Achten Kapitel mitspielen und dürfen nicht im Neunten Kapitel mitspielen.)

Begegnungsstapel zusammenstellen

In diesem Kapitel gibt es keinen Begegnungsstapel.

Räume auslegen

Legt die 6 Räume wie unten gezeigt aus: Distelgrat, Trüffelmoor, Purzelnass, Spaltenhain, Quakteich, Lachenbüttel.



Krötenwanderung



Kletterbaummarker

Stellt eure 4 Mäuse auf das Startfeld (weißer Mausekopf in der Abbildung). Stellt 4 Froschlinge auf das Drehfeld des Quakteichs und 1 Ochsenfroschling auf ein Nachbarfeld. Stellt dann 2 weitere Froschlinge und 1 Ochsenfroschling wie üblich auf. Legt den Kletterbaummarker auf das markierte Feld im Spaltenhain. Die Drehfelder werden in diesem Kapitel ignoriert.

Kapitelsonderregeln

Krötenwanderung

Die Froschlingstruppen marschieren nach Hauptstadt. (Ochsen-)Froschlinge, die ihren Zug in einem Raum ohne Mäuse beginnen, „marschieren nach Hauptstadt“. Sie bewegen sich dann entlang des markierten Pfads „Krötenwanderung“. In Räumen mit Mäusen verhalten sich die (Ochsen-)Froschlinge so, wie es in den jeweiligen Raumsonderregeln steht.

Unendliche Froschlinge

Wenn ein (Ochsen-)Froschling besiegt wird, stellt ihr ihn sofort auf das Drehfeld im Quakteich (oder auf ein Nachbarfeld, wenn das Drehfeld voll ist). Ihr könnt Treffermarker benutzen, um festzuhalten, wie viele (Ochsen-)Froschlinge ihr bereits besiegt habt.

(Hinweis: In diesem Kapitel werden immer Gegner auf dem Spielplan stehen und auf der Initiativeleiste liegen. Neue Gegnerkarten werden unten an die anderen auf der Initiativeleiste angelegt. Gefangen genommene Mäuse können befreit werden, solange keine Gegner im Raum der Mäuse sind.)

Die Froschlinge entkommen

Wenn sich ein (Ochsen-)Froschling vom Distelgrat herunter bewegt, entwischt er den Mäusen und marschiert weiter in Richtung Hauptstadt. Jedes Mal, wenn das passiert, legt ihr 1 Käse auf das Käserad der Gegner und stellt den entkommenen (Ochsen-)Froschling wieder wie oben beschrieben auf den Quakteich. Die Initiativekarten der (Ochsen-)Froschlinge bleiben während des gesamten Kapitels auf der Leiste liegen.

Quakteich und Purzelnass

In diesem Kapitel können die Mäuse weder den Quakteich noch das Purzelnass betreten. Diese beiden Räume dienen nur zur Veranschaulichung der Krötenwanderung.

Lachenbüttel



Ganzer Raum:

2

1 Sondersuchaktion: Ein beliebiger Gruppengegenstand.

(Hinweis: Seht euch die Räume dieses Kapitels an und wählt den Gegenstand mit Bedacht: Die Mäuse wollen auf die obere Ebene des Distelgrats gelangen, um den marschierenden Froschlingen einen Hinterhalt zu legen.)

2 Sonderverstärkung: 2 Rattenkrieger.

Spaltenhain



Ganzer Raum:

1

2

4

1 Erzählabschnitt: Wenn die Mäuse den Spaltenhain erkunden, liest ein Spieler den folgenden Text vor:

„Hier stimmt was nicht“, sagte Ansel.

Lily nickte und sagte: „Unsere Mission ist, einen Hinterhalt zu legen, aber es sieht aus, als würden wir

in einen laufen. Es ist viel zu ruhig hier.“ Ditty schnupperte angestrengt, konnte aber keine fremden Gerüche feststellen. Finger kletterte auf einen kleinen Baum und sah sich um, konnte aber auch nichts Verdächtiges erkennen.

2 Sonderregel: Wie man's macht ...: Die Mäuse können die Erdspalte im Spaltenhain auf zwei Arten überqueren. Entweder mit einem geeigneten Gruppengenstand oder über den Oberwald. Dafür gelten die folgenden Sonderregeln:

Wenn die Mäuse sich entscheiden, den Baum hochzuklettern, müssen sie sich vorsichtig voran schleichen, um die Patrouillen der Gegner nicht auf sich aufmerksam zu machen. Alle Mäuse müssen sich auf dem Kletterbaumfeld befinden, bevor eine Maus hier eine Erkundungsaktion ausführen kann. Wenn eine Maus für ihre Bewegung eine 1 würfelt, endet ihr Zug sofort. Dann werden die Mäuse von Feen angegriffen, die aus der Erdspalte strömen. Stellt 3 Feen auf den großen Stein auf der anderen Seite der Erdspalte. Legt die Initiativekarte der Feen auf die Leiste. Legt eine Lästige Biene auf die rosa Blume. Dann geht es normal weiter.

Wenn die Mäuse sich entscheiden, die Erdspalte im Niederwald zu überqueren: Wenn die erste Maus auf der anderen Seite der Erdspalte angekommen ist, endet ihr Zug sofort. Stellt 4 Feuerbauchmolche auf ein Nachbarfeld des Übergangs zum Quakteich. Legt die Initiativekarte der Feuerbauchmolche auf die Leiste und spielt weiter.

3 Sondersuchaktion: Krallenbogen.
(Hinweis: Eine Fernkampfwaffe für einen Tüftler, Wächter oder Schützen.)



4 Sonderverstärkung: Maulwump.
Er wird auf die Seite der Erdspalte mit den meisten Mäusen gestellt.



Oberwald



Ganzer Raum:

- 1
- 2
- 4

1 Sonderaufbau: Legt die Baum- und Astauflagen wie eingezeichnet über den Spaltenhain und das Trüffelmoor. Legt 1 Blatt an die Mulde A der Astaufgabe. Stellt 5 Kakerlaken wie üblich auf die Astaufgabe. Stellt 1 Spinne wie üblich auf die Astaufgabe. Legt ihre Initiativekarten auf die Leiste und spielt weiter.

2 Sonderregel: Scharfschützen: Mäuse auf der Astaufgabe können mit Fernkampfangriffen (Ochsen-)Froschlinge im Trüffelmoor angreifen. Wegen der großen Entfernung werfen die Gegner dabei 1 Verteidigungswürfel mehr als sonst. Wenn ein Gegner durch einen Scharfschützen besiegt wird, werft ihr 1 Würfel für jeden Ochsenfroschling im Trüffelmoor. Jeder Ochsenfroschling, für den ihr 1  gewürfelt habt, greift den Scharfschützen sofort an. Dieser Angriff gilt als Fernkampfangriff, bei dem der Zungengriff der Ochsenfroschlinge ignoriert wird.

- 3** Sondersuchaktion: Wanderzweig. (Hinweis: Eine Maus mit dieser Waffe hat +1 Geschwindigkeit und gilt als „wild“.)



- 4** Sonderverstärkung: Mücken umschwärmen die Mäuse. Jede Maus wirft so viele Würfel, wie ihre Angriffsstärke beträgt. Wer mindestens 1 ✨ würfelt, wehrt die Mücken erfolgreich ab. Jede Maus, die keinen ✨ würfelt, erhält 1 Treffer.

Träufelmoor



Ganzer Raum:

- 1
- 2
- 3
- 4

- 1** Sonderaufbau: Stellt 3 Feuerbauchmolche wie üblich auf (egal, auf welchem Weg die Mäuse das Träufelmoor erkundet haben).
- 2** Sonderregel: Verhalten der (Ochsen-)Froschlinge: König Schalopp hat seinen Truppen befohlen, auf dem schnellsten Weg nach Hauptstadt zu marschieren. Alle (Ochsen-)Froschlinge in diesem Raum sind Teil der Krötenwanderung und marschieren nach Hauptstadt. Wenn eine Maus einen dieser Gegner angreift oder eine Fähigkeit gegen ihn einsetzt, ihn aber nicht besiegt, dreht ihr die Gegnerfigur mit dem Gesicht zu den Mäusen. Alle Gegner, die mit dem Gesicht zu den Mäusen stehen, lösen sich aus der Krötenwanderung und verhalten sich wieder wie sonst üblich (sie bewegen sich auf die Mäuse zu und greifen sie an).
- 3** Sonderregel: Erkunden: Bevor eine Maus an einem Übergang in diesem Raum erkunden kann, müssen alle Mäuse auf derselben Seite des Wassers sein. Sie kann auch dann erkunden, wenn (Ochsen-)Froschlinge im Raum sind.

- 4** Sonderverstärkung: Mücken umschwärmen die Mäuse. Jede Maus wirft so viele Würfel, wie ihre Angriffsstärke beträgt. Wer mindestens 1 ✨ würfelt, wehrt die Mücken erfolgreich ab. Jede Maus, die keinen ✨ würfelt, erhält 1 Treffer.

Distelgrat



Ganzer Raum:

- 1
- 2
- 3
- 4
- 7

- 1** Erzählabschnitt: Wenn die Mäuse den Distelgrat erkunden, liest ein Spieler den folgenden Text vor:

„Das sind einfach zu viele“, sagte Ansel. Die Nachhut hatte sich hinter einen Farn geduckt und blickte auf ganze Kohorten von Froschlingen, die in Richtung Hauptstadt marschierten.

„Was sollen wir da schon ausrichten?“, fragte Finger.

Doch Ditty war es gewohnt, Feinde auszutricksen, die größer und stärker waren als sie. „Ihr denkt wie Städter“, sagte sie und zeigte auf eine Reihe großer Felsen am Rande des Grats. „Wenn wir da hochklettern, können wir die Felsen lostreten und direkt auf die Froschlinge stürzen lassen.“

„Ha, gute Idee“, lobte Lily sie.

„Vielleicht können wir sogar den Pfad versperren. Klasse, Ditty!“

Die Mäuse flitzten zur Klippe an ein paar Froschlingen vorbei, die aber vor lauter Marschieren keinen Blick für huschende Mäuse hatten.

- 2** Sonderaufbau: Stellt 1 Höhlen-Hundertfüßer wie üblich auf.

- 3** Sonderregel: Verhalten der (Ochsen-)Froschlinge: König Schalopp hat seinen Truppen befohlen, auf dem schnellsten Weg nach Hauptstadt zu marschieren. Alle (Ochsen-)Froschlinge in diesem Raum sind Teil der Krötenwanderung und marschieren nach

Hauptstadt. Wenn eine Maus einen dieser Gegner angreift oder eine Fähigkeit gegen ihn einsetzt, ihn aber nicht besiegt, dreht ihr die Gegnerfigur mit dem Gesicht zu den Mäusen. Alle Gegner, die mit dem Gesicht zu den Mäusen stehen, lösen sich aus der Krötenwanderung und verhalten sich wieder wie sonst üblich (sie bewegen sich auf die Mäuse zu und greifen sie an).

4 Sonderregel: Die Froschlinge entkommen: Vergesst nicht: Wenn sich ein (Ochsen-)Froschling vom Distelgrat herunter bewegt, entwischt er den Mäusen und marschiert weiter in Richtung Hauptstadt. Jedes Mal, wenn das passiert, legt ihr 1 Käse auf das Käserad der Gegner und stellt den entkommenen (Ochsen-)Froschling wieder wie oben beschrieben auf den Quakteich.

5 Sonderregel: Erdbeben auslösen: Einmal während dieses Kapitels können die Mäuse ein Erdbeben auslösen, um die Froschlinge aufzuhalten. Eine Maus mit einer Nahkampfwaffe in ihrer Ausrüstung kann auf diesem Feld eine Angriffsaktion ausführen, um auf den Stein einzuschlagen und so ein Erdbeben auszulösen. Der Stein hat eine Verteidigungsstärke von 5. Der Angriff muss nur 1 Treffer verursachen, um das Erdbeben auszulösen. Durch das Erdbeben erhalten alle Figuren auf der unteren Ebene des Distelgrats sofort 1 Treffer, der nicht abgewehrt werden kann.

6 Sondersuchaktion: Lagerplatz.
(Hinweis: Mit dieser Karte aus dem Grundspiel können sich die Mäuse heilen.)



7 Sonderverstärkung:
3 Feuerbauchmolche.





Achtes Kapitel:

Die Verwandlung

Bestimmt einen Spieler, der den folgenden Text vorliest:

Nach dem Hinterhalt am Distelgrat folgte die Nachhut unter Ansel's Führung dem Verlauf der Klippe in der Hoffnung, die Spur ihrer Freunde aufnehmen zu können. Doch die Sonne würde bald untergehen und Lily fiel das Spurenlesen immer schwerer.

„Ich glaub', ich hab' was“, rief Finger plötzlich. Die anderen kamen schnell zusammen und sahen, dass er auf eine moosbewachsene, knorrige Wurzel starrte. „Krallenspuren“, sagte er und zeigte auf verschiedene Stellen. „In Mausegröße.“

„Ich weiß nicht“, sagte Lily. „Die Kratzer sind so schwach. Schwer zu sagen, wie alt die sind. Und dass sie von Mäusen stammen, wissen wir auch nicht mit Sicherheit.“

Ansel blickte den Baum hinauf, der über ihnen emporragte. „Warum sollten sie da hoch geklettert sein?“, fragte er nachdenklich. Wie zur Antwort erklang ein lautes Ratt-a-tatt-tatt von oben.

„Ein Specht“, sagte Ditty. „Das hört man deutlich.“

„Irgendwas ist aber komisch“, sagte Lily. „Wir sollten nicht stehenbleiben.“

„Aber Collin hat gesagt, er will die Borkenheimer warnen“, erinnerte Ditty sie. „Vielleicht sind sie hochgeklettert und haben den Specht dazu gekriegt, eine Nachricht durchs Klopfnetzwerk zu schicken.“

„Unwahrscheinlich“, erwiderte Lily.

„Aber einen Blick ist es wert“, entschied Ansel. „Wird nicht lange dauern. Hoch mit uns.“ Und schon wuselten sie den Baumstamm hinauf.

„Hier sind noch mehr Krallenspuren“, rief Finger. „Hier ist definitiv jemand rauf und runter geklettert.“

„Sehe ich auch so“, antwortete Lily.



Oben angekommen sahen sie auf einem der Äste eine seltsame Konstruktion. Im abnehmenden Dämmerlicht sah es wie eine hastig errichtete Lehmhütte aus, ein bisschen wie ein Wespennest. An einer Seite war ein Durchgang in Mausegröße.

„Das ist keine Spechthöhle“, sagte Ditty.

„Ach nee“, murmelte Finger.

„Vorsicht, Leute“, sagte Ansel, als die vier langsam voran krochen. Sie entdeckten keinerlei Lebenszeichen, also betraten sie die Hütte.

„Was zum Henker ist das?“, fragte Finger. Im Inneren gab es keine Möbel, nur seltsame Werkzeuge und herumliegenden Schutt.

„Ist das ein Ausguck?“, fragte Ditty.

„Nein, schaut mal“, sagte Ansel und zeigte auf eine hohle Nusschale. Daneben lag ein Hammer, an den jemand einen Spechtschnabel gebunden hatte. Lily starrte den Hammer entsetzt an.

„Warum würde jemand ... oh, nein!“

„Eine Falle!“, zischte Ansel. „Falle! Alle raus hier!“

Kapitelziel

Gelangt nach Hauptstadt, um Collin im Kampf beizustehen.

Sieg

Die Mäuse gewinnen, wenn sie Hauptstadt erkunden. Zuerst müssen sie aber zwei zufällige Räume erkunden. Mehr dazu in den Sonderregeln.

Niederlage

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

(Hinweis fürs Kampagnenspiel: Was in diesem Kapitel passiert, kann sich auf das nächste Kapitel auswirken, egal ob die Mäuse gewinnen oder verlieren. Spielt auf jeden Fall direkt das nächste Kapitel.)

Kapitelaufbau

Kapitelende

Legt den Kapitelendmarker auf Seite 6 der Kapittelleiste.

Gruppe zusammenstellen

Wählt 4 Mäuse für dieses Kapitel. Collin kann nicht mitspielen, weil er gerade auf dem Weg nach Hauptstadt ist. Ansel muss mitspielen.

(Hinweis fürs Kampagnenspiel: Ihr müsst dieselben Mäuse wie im Siebten Kapitel wählen. Die Mäuse können alle Karten und allen Käse aus dem vorigen Kapitel mitnehmen. Diese 4 Mäuse können im nächsten Kapitel nicht mitspielen.)

Begegnungsstapel zusammenstellen

Mischt 3 Standard-Begegnungskarten und 3 schwierige Begegnungskarten zusammen und legt sie als verdeckten Begegnungsstapel auf die Schicksalstafel.

Räume auslegen

Legt die 2 Räume wie unten gezeigt aus: Geisterlichtung und Distelgrat.



Ausguck der Feen

Legt die Baum- und Astauflage wie eingezeichnet aus. Legt ein Blatt an Mulde A des Asts und den Ausguck der Feen wie eingezeichnet auf den Ast (achtet auf die Ausrichtung der Türen). Stellt eure 4 Mäuse auf den Ausguck. Zieht keine Begegnungskarte.

Die unbekanntenen Lande

Legt Hauptstadt beiseite. Legt alle anderen Spielplanteile dieser Erweiterung (außer denen, die schon ausliegen) in zufälliger Reihenfolge als Stapel bereit.

Kapitelsonderregeln

Erkunden ins Ungewisse

An einigen Stellen dieses Kapitels kann eine Maus auf einem Nachbarfeld eines Übergangs erkunden, auch wenn neben diesem Übergang kein Spielplanteil liegt. Wenn eine Maus an einem Übergang erkundet, an dem kein anderes Spielplanteil liegt, zieht ihr ein zufälliges Spielplanteil aus dem bereitgelegten Stapel und legt es an die Kante, an der die Maus gerade erkundet hat. Das Spielplanteil muss dabei mit derselben Farbe nach oben liegen wie das, auf dem die Maus steht, und der Ausrichtungspfeil muss in dieselbe Richtung zeigen. Wenn die Maus über diesen Übergang das gerade angelegte Spielplanteil nicht betreten kann (siehe Grundspielregelheft Seite 12 ff.), endet ihr Zug sofort. Das angelegte Spielplanteil bleibt aber dort liegen. Vielleicht kann es über einen anderen Weg betreten werden. Wenn die Maus das angelegte Spielplanteil betreten kann, gelten die jeweiligen Regeln dieses Kapitels für dieses Spielplanteil.

Den Weg nach Hauptstadt finden

Die Mäuse versuchen nach Hauptstadt zurück zu finden, um ihren Freunden zu helfen. Erst nachdem die Mäuse den zweiten zufällig ausgelegten Raum betreten haben, können sie Hauptstadt finden. Mehr dazu unter „Erfolg“.

Kampf bei Nacht

Das Kapitel spielt sich vollständig bei Nacht ab. Legt den Mondmarker auf das Käserad und lasst ihn während des ganzen Kapitels da liegen. Nacht herrscht also immer. Durch Begegnungskarten können aber noch andere Dinge wie Regen oder Lästige Bienen hinzukommen.

Eulalia

Einmal während dieses Kapitels könnt ihr, wenn die Mäuse einen Raum im Niederwald erkunden, außer den Gegnern der Begegnungskarte auch Eulalia wie üblich auslegen. Regeln zu Eulalia stehen auf Seite viii.

(Hinweis fürs Kampagnenspiel: Wenn ihr Eulalias Marker noch im Gruppeninventar habt, gibt euch Eulalia freies Geleit. Nicht aber den Gegnern! Eulalia reagiert also nicht, wenn Mäuse, sondern wenn Gegner eine 1 für die Bewegung würfeln. Mäuse erhalten auch keine Treffer von Eulalia.)



Kletterbaummarker

Einmal in diesem Kapitel könnt ihr den Kletterbaummarker auf ein Eckfeld im Niederwald legen. Wenn ihr auf dem Kletterbaumfeld erkundet und die Baumaufgabe auslegt, könnt ihr die Astaufgabe auf ein beliebiges angrenzendes Spielplanteil legen, *das den Niederwald zeigt*. Legt je ein Blatt an 2 beliebige Mulden der Baum- oder Astaufgabe. So könnt ihr Spielplanteile und Felder erreichen, die ihr ohne Baum nicht erreicht hättet. Wenn ihr die Mäuse auf die Baumaufgabe stellt, zieht ihr wie üblich eine Begegnungskarte und stellt Gegner auf.

(Hinweis: Es könnte ratsam sein, hiermit zu warten, bis ihr Hauptstadt ausgelegt habt. Durch die zufälligen Spielplanteile könnte es sonst sehr schwierig werden, Hauptstadt zu erreichen.)

Erfolg

Wenn die Mäuse den zweiten zufällig ausgelegten Raum betreten, schiebt ihr den Kapitelendmarker 1 Seite weiter. Bestimmt einen Spieler, der den folgenden Text vorliest:

Lily untersuchte den Boden aus nächster Nähe. Dann richtete sie sich auf. „Es ist ein viel benutzter Pfad. Mehr kann ich den Spuren nicht entnehmen. Ich bin mir aber sicher, dass Hauptstadt hier in der Nähe ist.“

Ansel grinste und sagte: „Sehr gut. Hoffentlich kommen wir nicht zu spät.“

Ditty schüttelte den Kopf. „Selbst wenn wir eine Armee wären“, sagte sie, „ich hätte immer noch Angst, dass die Froschlinge einfach zu viele sind.“

„Es mag sein, dass Hauptstadt dem Feind in die Hände fällt“, stimmte Ansel ihr zu. „Aber ich werde, wenn nötig, mein Leben geben, um die Stadt zu verteidigen. Ich will nicht sterben, aber ich werde auch nicht dem Bösen nachgeben.“

„Ich auch nicht“, bestärkte Lily ihn. „Wer anderen Gewalt antut, dem stelle ich mich entgegen. Wenn ich sterben muss, damit andere sehen, dass sich der Widerstand lohnt, dann sei es so.“

Ditty blickte die beiden entgeistert an. Würde die kleine Spitzmaus solchen Mut finden? Sie sah zu Finger, der stumm und grimmig vor sich hin starrte, aber sie schätzte, dass selbst der Strolch so dachte wie die beiden anderen.

Legt jetzt Hauptstadt neben den Raum, in dem die Mäuse gerade sind. Der Ausrichtungspfeil muss dabei in dieselbe Richtung zeigen wie auf den anderen Räumen.

Überwald



Ganzer Raum:

1

2

3

1 Sonderaufbau: Die Mäuse sind in einen Hinterhalt geraten. Zieht keine Begegnungskarte, sondern stellt 6 Feen wie üblich auf die Baum- und Astauflage. Für die Initiativekarte der Feen gelten die Hinterhaltregeln (siehe Grundspielregelheft S. 14). Legt je 1 Verflucht-Marker auf die Initiativekarten der Mäuse. Das ist der Effekt der Sporen, die die Feen in ihre Falle eingebaut haben.

2 Sonderregel: Ausguck der Feen: Mäuse können vom Ausguck aus nur die Felder betreten, die zu den Türen des Ausgucks benachbart sind. Der Ausguck gilt als Sonderfeld. Wenn eine Maus oder ein Gegner den Ausguck betritt, endet ihre/seine Bewegung. Figuren im Ausguck haben +1 Verteidigungsstärke gegen Angriffe von außen. Die Sichtlinie für Fernkampfangriffe kann vom Ausguck nach draußen und von draußen in den Ausguck gezogen werden, aber nicht durch den Ausguck hindurch.

3 Sonderverstärkung: Eine Falle! Ein großes Netz wird über die Mäuse geworfen und sie werden in den Feenstock verschleppt.

Nehmt dazu alle Figuren, Marker und Auflagen vom Spielplan. Dreht dann die Geisterlichtung auf die Rückseite („Brutstätte“) und mischt den Distelgrat in den Stapel der Spielplanteile. Werft alle Verflucht-Marker von Mäusen ab. Folgt dann den Regeln auf der nächsten Seite unter „Brutstätte“.

Geisterlichtung



Ganzer Raum:

1

2

1 Sonderaufbau: Wenn die Mäuse die Geisterlichtung über das Drehfeld in der Brutstätte erkundet haben, zieht ihr wie üblich eine Begegnungskarte.

Wenn die Mäuse mit einem Blatt herabgeschwebt sind, zieht ihr keine Begegnungskarte, sondern legt einen Verflucht-Marker auf jede Maus, die noch keinen hat. Stellt dann 6 Feen wie üblich auf. Für die Initiativekarte der Feen gelten die Hinterhaltregeln (siehe Grundspielregelheft S. 14). Wenn die Mäuse diese Feen besiegen, können sie den Raum verlassen. Wenn die Mäuse von hier aus erkunden, befolgen sie die Regeln, die auf Seite 71 unter „Erkunden ins Ungewisse“ beschrieben sind.

2 Sonderverstärkung: (Nur wenn ihr mit einem Blatt herabgeschwebt seid): Eine Falle! Ein großes Netz wird über die Mäuse geworfen und sie werden in den Feenstock verschleppt.

Nehmt dazu alle Figuren, Marker und Auflagen vom Spielplan. Dreht dann die Geisterlichtung auf die Rückseite („Brutstätte“) und mischt den Distelgrat in den Stapel der Spielplanteile. Werft alle Verflucht-Marker von Mäusen ab. Folgt dann den Regeln auf der nächsten Seite unter „Brutstätte“.

Brutstätte



1 **Sonderaufbau:** Legt den Marker der Feenprinzessin wie eingezeichnet auf das Sonderfeld in der Mitte. Dieses Feld kann nicht betreten oder angegriffen werden, und es blockiert die Sichtlinie. Stell die Mäuse so auf orangefarbene Larvenfelder, dass sie nicht benachbart zueinander sind. Stell 1 Fee auf das Feld jeder Maus. Legt einen Eingesponnen-Marker auf die Initiativekarte jeder Maus. Legt die Reihenfolge der Initiative neu fest.



2 **Erzählabschnitt:** Wenn die Mäuse die Brutstätte erkunden, liest ein Spieler den folgenden Text vor:

Sie wehrten sich gegen die Feen, aber es nutzte nichts, denn ihre Hinterpfoten steckten in klebrig gelbem Harz fest.

„Lasst mich los, ihr Fliege-Freaks“, fiepste Finger, aber die Feen packten ihn nur beim Nackenfell und zwangen ihn, seine Aufmerksamkeit der Feenprinzessin vor ihm zu schenken.

Sie klatschte in die Hände und sagte: „Ich bin Phaesia, die Erbin des Feenthrons, und lasse euch die höchste Ehre zuteil werden, die einem Außenseiter nur möglich ist.“ Sie war klein und schwach, ihre Stimme hoch und wackelig.

„Als würde einen ein Baby abkanzeln“, grummelte Lily.

„Schweig!“, schrie die Prinzessin. „Ich werde euren wertlosen Körpern die Lebensenergie entziehen, um meine Verwandlung voranzutreiben. An diesem denkwürdigen Tag werde ich, Phaesia, zur jüngsten Regentin auf dem Feenthron werden.“

„Nein, danke“, sagte Finger. Phaesia sah ihn verwirrt an.

„Was?“, fragte sie.

„Nein, danke“, wiederholte Finger. „Ich kann diese hohe Ehre nicht annehmen. Wenn Ihr mich also losbinden würdet, ich habe noch was vor.“

„Darf der das?“, fragte Phaesia eine Wache, doch die schüttelte nur den Kopf. „Abgelehnt!“, brüllte Phaesia Finger an. „Schweig oder fällt in Ungnade. Und darauf steht der Tod!“

„Das sind ja spannende Optionen“, sagte Finger und verdrehte die Augen.

„Sei lieb zu den anderen Kindern“, ermahnte Ditty ihn. Da schrie Phaesia vor Wut auf und flatterte aufgeregt von ihrem Thron.

3 **Sonderregel: Leere Larvenkammern:** Die meisten Felder in der Brutstätte stellen Larvenkammern dar. Einige Larven sind jedoch schon geschlüpft. Diese (fünf) Felder haben kleinere oder größere schwarze Risse und können von Mäusen nicht betreten werden.

4 **Sonderregel: Lebensenergie für die Prinzessin:** Die Feen entziehen den Mäusen Lebensenergie, um ihre Prinzessin damit zu nähren. Wenn eine Fee einer nicht eingesponnenen Maus Treffer zufügt, verflucht sie sie nicht, sondern spinnt sie ein. Wenn eine Fee eine eingesponnene Maus angreifen würde, versucht sie stattdessen ihr Lebensenergie zu entziehen. Dazu wirft die Maus 1 Würfel. Wenn sie keinen  würfelt, erhält sie 1 Treffer. Legt dann auch einen Treffermarker auf die Prinzessin, um die aufgesogene Lebensenergie darzustellen.

5 **Sonderregel: Die Verwandlung:** Wenn 4 Treffermarker auf der Feenprinzessin liegen, ist das Ritual vollendet. Jetzt wird sie sich in eine Königin verwandeln. Legt den Marker der Feenprinzessin ins Gruppeninventar, um anzuzeigen, dass die Prinzessin sich in eine Königin verwandeln wird. Das könnte den Mäusen später noch zum Verhängnis werden. Die übrigen Feen verhalten sich jetzt wieder normal.

Wenn die Mäuse alle Feen besiegen, bevor das Ritual vollendet ist, liest ein Spieler den folgenden Text vor:

„Neiiiiin!“ Phaesia schrie vor Verzweiflung. „Was habt ihr angerichtet, ihr doofen Pelznasen?“

Finger sprang auf die Prinzessin zu und hob seinen Dolch – nur um ihn gleich wieder zu senken. „Nur ein Kind“, murmelte er.

„Ihr habt alles kaputtgemacht!“, heulte Phaesia.

„Warum wollen Idioten wie Schalopp und die hier an die Macht?“, fragte Finger. „Und die Guten wie Collin wollen nicht? Das ist doch beknackt.“

„Das ist es vielleicht gerade“, überlegte Ansel. „Vielleicht will Collin keine Macht, weil er fürchtet, der Wunsch allein würde ihn untauglich machen? Es scheint so zu sein, dass je mehr jemand über andere herrschen will, er umso weniger dazu geeignet ist. Kommt, wir sollten so schnell wie möglich verschwinden.“

Nehmt die Prinzessin vom Spielplan.

6 Sonderregel: Erkunden: Damit eine Maus hier erkunden kann, dürfen keine Gegner mehr im Raum und keine Mäuse mehr eingesponnen sein. Wenn die Mäuse von hier aus an einem Übergang erkunden, befolgen sie die Regeln, die auf Seite 71 unter „Erkunden ins Ungewisse“ beschrieben sind.

7 Sonderverstärkung: 2 Feen.



Purzelnyss



Ganzer Raum:

1

2

1 Sonderregel: Gefährliche Untiefen: Eine Maus, die ihren Zug auf einem Wasserfeld dieses Raums beendet, treibt nicht nur stromabwärts, sondern wirft auch 1 Würfel. Würfelt sie einen ★, erhält sie 1 Treffer, der nicht abgewehrt werden kann. Mäusen auf Schildkröten und Blättern können gefährliche Untiefen nichts anhaben.

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

Träufelmoor



Ganzer Raum:

1

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

Träufeltiefe



- 1 **Sonderregel: Grüne Gummipilze:** Eine Maus, die ihre Bewegung auf einem Pilz beginnt, kann hüpfen, anstatt sich normal zu bewegen. Dazu stellt ihr Spieler sie auf einen anderen Pilz dieses Raums.

Spaltenhain



Ganzer Raum:

- 1
2

- 1 **Sonderregel: Erkunden:** Bevor eine Maus an einem Übergang in diesem Raum erkunden kann, müssen alle Mäuse auf derselben Seite der Erdspalte sein.
- 2 **Sonderregel:** Die (Ochsen-)Froschlinge können für 1 Bewegungspunkt von einem Nachbarfeld der Erdspalte auf das nächste leere Nachbarfeld auf der anderen Seite springen.

Finstergrund



Ganzer Raum:

2

- 1 **Sonderregel: Wacklige Brücke:** Die Brücke ist ein Sonderfeld. Sie ist alt und brüchig, und die Holzplanken verrotten schon. Wenn eine nicht-fliegende Figur die Brücke betritt, endet ihre Bewegung. Wenn eine Maus auf der Brücke einen Treffer erhält, stellt ihr ihre Figur neben die Brücke auf die Erdspalte. Die Maus hält sich gerade noch an der Brücke fest. Eine Maus, die sich an der Brücke festhält, kann so lange keine Aktion ausführen (auch keine Freie), bis sie sich wieder hochzieht. Auf die Brücke hochziehen funktioniert genau wie aus dem Wasser klettern, das einzige benachbarte Feld ist dabei aber die Brücke.
- 2 **Sonderregel: Erkunden:** Bevor eine Maus an einem Übergang in diesem Raum erkunden kann, müssen alle Mäuse auf derselben Seite der Erdspalte sein.

Hauptbruch



Ganzer Raum:

1

2

1 Erzählabschnitt: Wenn die Mäuse den Hauptbruch erkunden, liest ein Spieler den folgenden Text vor:

„Wir kommen zu spät!“, rief Ditty. Überall im Hauptbruch sahen sie Anzeichen einer großen Schlacht. Geborstene Schwerter lagen im Dreck und tote Froschlänge bedeckten den Waldboden.

„Ich glaube nicht“, sagte Lily und begann, zwischen den Toten umherzugehen. „Ich kann weder Hauptstädter noch unsere Freunde entdecken.“

„Seht euch den Riesenhaufen Muschelschilde an“, warf Finger ein. „Von dem Zeug könnten wir einiges gebrauchen.“

„Ja, ein schöner Haufen Zsseug“, sagte da eine grässliche Stimme. Der Haufen Schilde löste sich auf, und darunter kam Hesstia zum Vorschein.

2 Sonderaufbau: Zieht keine Begegnungskarte, sondern legt die eingeringelte Hesstia auf ein Nachbarfeld der Mäuse. Denkt daran, dass „Hesstia beißt zu“ höher auf der Initiativeleiste liegen muss als „Hesstia ringelt sich“. Tauscht die beiden Karten, wenn nötig.

3 Sonderregel: Wenn alle Mäuse auf dem Drehfeld stehen, kann eine Maus eine Erkundungsaktion ausführen, auch wenn Hesstia noch auf dem Spielplan ist.

Hauptstadt



Ganzer Raum:

1

1 Sonderregel: Sobald die Mäuse Hauptstadt erkunden, haben sie gewonnen.

(Hinweis: Was in diesem Kapitel passiert, kann sich auf das nächste auswirken. Spielt als nächstes das Neunte Kapitel, selbst wenn ihr dieses Kapitel verloren habt, um zu sehen, wie die Geschichte weitergeht.)





Neuntes Kapitel:

Kein Frieden für die Hoffnungslosen

Bestimmt einen Spieler, der den folgenden Text vorliest:

Wir müssen uns beeilen“, drängte Collin. Sie flitzten so schnell sie konnten durchs Unterholz, über Wurzeln und Steine und unter umgestürzten Baumstämmen hindurch. Aber Collin hetzte zu sehr, sodass sie bald eine Rast einlegen mussten. „So geht das nicht“, keuchte Collin, als sie sich auf einem abgefallenen Ast ausruhten. Wolken zogen immer wieder vor dem vollen Mond vorbei und tauchten die Gefährten abwechselnd in Licht und Dunkelheit. „Die Froschlinge werden Hauptstadt bald erreicht haben“, sagte der Prinz, „und wir werden den Bürgern nicht helfen können.“



„Du verlangst zu viel von dir“, sagte Maginos. „Wir tun alles, was wir können. Manche würden es heldenhaft nennen. Aber du musst akzeptieren, dass wir die Bewohner von Hauptstadt vielleicht nicht retten können. Es ist nicht deine Stadt. Du tust, was jede gute Maus tun würde, aber das Wohlergehen von Hauptstadt liegt nicht in deiner Verantwortung.“

„Ich kenne dich zu gut“, erwiderte Collin. „Ich weiß, dass du nicht wirklich meinst, es soll mir egal sein.“

„Egal? Nein. Aber ein König führt seine Untertanen. Er kann nicht ihr ganzes Leben für sie führen – und er sollte es auch nicht wollen.“

„Ich bin kein König“, sagte Collin.

„In Ordnung. Das gleiche gilt aber für jeden Anführer. Willst du vorgeben, du wärst nicht unser Anführer? Ein Anführer tut, was er kann, für die, die er führt, aber er akzeptiert auch, dass er nicht alles in der Hand hat und nicht jedes Leben retten kann.“

Collin blickte seinen Freund traurig an. „Ich versuche nicht, ihn zu ersetzen.“

Der alte Mystiker lächelte verständig und legte dem jungen Prinzen einen Arm um die Schulter. „Das denkst auch niemand. Das könntest du nie. Andan ist Andan, und du bist Collin. Und was wir jetzt brauchen, ist nicht Andan. Wir brauchen einfach einen neuen König. Der tapfer ist und gerecht. Und sich um die sorgt, die Fürsorge nötig haben.“ Sie saßen eine Weile still da.

„Wir sind bald am Distelgrat“, meinte Rex. „Ich weiß nicht, wie's euch geht, aber mir ist nicht wirklich nach klettern.“

„Wir könnten darunter durch gehen“, sagte Yakob. „Durch den Unterwald.“ Aber das wollte Collin nicht.

Als sie am Distelgrat ankamen, standen sie im Schatten der Felswand und sahen hinauf. Der Mond schien hell, und Neré sagte: „Vollmond, Collin.“ Er sah sie fragend an. „Laut Plan“, sagte sie, „starten die Borkenheimer Mäuse morgen Früh ihre Wanderung in den Dunkelwald.“

Collin schüttelte den Kopf und sagte: „Ich wünschte, wir könnten Linera eine Nachricht schicken. Wenn sie nur ein paar Tage warten würden, könnten wir hier alles vorbereitet haben.“

Kapitelziel

Besiegt König Schalopp und beendet die Schlacht um Hauptstadt.

Sieg

Die Mäuse gewinnen, wenn sie König Schalopp und alle Gegner in Hauptstadt besiegen.

Niederlage

Wenn die Sanduhr das Kapitelende erreicht, bevor die Mäuse König Schalopp und seine Truppen besiegt haben, oder wenn Meister Riedwarts Bau abbrennt, oder wenn alle Mäuse gleichzeitig gefangen sind, verlieren sie die Partie.

Kapitel Aufbau

Kapitelende

Legt den Kapitelendmarker auf Seite 7 der Kapittelleiste.

Gruppe zusammenstellen

Wählt 4 Mäuse für dieses Kapitel. Collin muss mitspielen. Ansel kann nicht mitspielen.

(Hinweis fürs Kampagnenspiel: Es kann keine Maus mitspielen, die im Siebten und Achten Kapitel mitgespielt hat.)

Begegnungsstapel zusammenstellen

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

Räume auslegen

Legt die 3 Räume wie unten gezeigt aus: Distelgrat, Spaltenhain, Hauptstadt.



Kletterbaummarker

Stellt eure 4 Mäuse auf das Startfeld (weißer Mäusekopf in der Abbildung). Legt den Kletterbaummarker auf das markierte Feld. Zieht dann eine Begegnungskarte.

Kapitelsonderregeln

Kampf bei Nacht

Das Kapitel spielt sich vollständig bei Nacht ab. Legt den Mondmarker auf das Käserad und lasst ihn während des ganzen Kapitels da liegen. Nacht herrscht also immer. Durch Begegnungskarten können aber noch andere Dinge wie Regen oder Lästige Bienen hinzukommen.

Eulalia

Da die Mäuse in einem vorigen Kapitel Eulalias Ei gerettet haben, steht sie in ihrer Schuld. Einmal während dieses Kapitels können die Mäuse Eulalia zu Hilfe rufen. Dazu legt ihr nach dem Aufdecken einer Begegnungskarte im Niederwald Eulalias Marker auf ein beliebiges Gegnerstartfeld des aktuellen Raums. Eulalia reagiert aber nicht, wenn Mäuse, sondern wenn Gegner eine 1 für die Bewegung würfeln. Mäuse erhalten auch keine Treffer von Eulalia.

(Hinweis fürs Kampagnenspiel: Eulalias Marker sollte im Gruppeninventar sein. Wenn die Mäuse Eulalia zu Hilfe rufen, werft ihr den Marker dauerhaft ab. Eulalia hat dann ihre Schuldigkeit getan. Danach können die Mäuse sie nicht mehr zu Hilfe rufen. Wenn sie Eulalia irgendwann wieder begegnen, gelten ihre üblichen Regeln.)

Distelgrat



Ganzer Raum:

1

2

1 Optionale Nebenhandlung: Die Mäuse müssen Nachricht nach Borkenheim schicken, dass der Wald kein sicherer Ort ist. Sitzt da oben etwa ein Specht, der eine Nachricht nach Borkenheim morsen könnte?

2 Sondersuchaktion: Blasrohr. (Hinweis: Eine Fernkampf-Waffe für Strolche, Spitzmäuse oder „wilde“ Mäuse.)



Oberwald



Ganzer Raum:

1

2

6

1 Erzählabschnitt: Wenn die Mäuse den Oberwald erkunden, liest ein Spieler den folgenden Text vor:

Silbernes Mondlicht schien auf den Ast und ließ die Mäuse am Ende ihres Asts ein seltsames Gebilde erahnen. Es war eine Art Kuppel aus Lehm. An einer Seite war eine schwarze Öffnung ungefähr in Mausegröße.

„Das sieht mir nicht geheuer aus“, sagte Tilda.

2 Sonderaufbau: Legt die Baum- und Astauflagen wie eingezeichnet über den Distelgrat und den Spaltenhain. Legt je 1 Blatt an die Mulden A und B der Astauflage. Legt den Feen-Ausguck wie eingezeichnet auf die Auslagen (achtet auf die Ausrichtung der Türen). Zieht noch keine Begegnungskarte und stellt keine Gegner auf.

3

Sonderregel: Ausguck der Feen: Mäuse können den Ausguck von Nachbarfeldern der Türen aus betreten. Der Ausguck gilt als Sonderfeld. Wenn eine Maus oder ein Gegner den Ausguck betritt, endet ihre/seine Bewegung. Figuren im Ausguck haben +1 Verteidigungsstärke gegen Angriffe von außen. Die Sichtlinie für Fernkampfangriffe kann vom Ausguck nach draußen und von draußen in den Ausguck gezogen werden, aber nicht durch den Ausguck hindurch.



Türen im Ausguck der Feen

4

Erzählabschnitt: Wenn die erste Maus den Ausguck betritt, liest ein Spieler den folgenden Text vor:

Das Gebilde war offenbar vor Kurzem hastig errichtet worden. Der Lehm war hier und da noch feucht, und kleine lehmige Fußabdrücke führten rein und raus. Collin bedeutete den anderen, still zu sein. So lautlos wie möglich schlichen sie hinein. Sie konnten jedoch kein Anzeichen anderer Lebewesen finden, nur einen zweiten Durchgang auf der gegenüberliegenden Seite.

„Na ja“, sagte Rex. „War einen Versuch wert.“

„Vielleicht haben Ansel und die anderen mehr Glück“, sagte Collin. „Ein Specht wäre jetzt genial gewesen.“

„Wenn du eine Nachricht senden könntest“, fragte Maginos, „was würdest du sagen?“

Collin blickte hinaus in den dunklen Wald und sagte: „Kommt nicht. Es wimmelt von Froschlinsen und Feen. Zu gefährlich.“

Maginos lächelte verschlagen. „Du klingst wie dein Vater. Kein Tag verging, an dem er sich nicht um das Wohl seiner Untertanen sorgte. Die Sorge lastete schwer auf seinen Schultern, doch er trug sie gern.“

Ein leises Klickern und Klackern unterbrach die Mäuse. Sie drehten sich um und sahen einen dicken Hundertfüßer den Ast entlang auf sie zu krabbeln. Die Mäuse schrien auf und stellten sich der neuen Gefahr. Dabei übersahen sie leider die Feen, die sich in den Schatten der Hütte versteckt hatten. Die Feen kicherten leise, denn Collins Worte hatten ihnen eine herrlich perfide Idee für eine Falle gegeben.

Stellt einen Höhlen-Hundertfüßer auf das Gegnerstartfeld auf der Astspitze und legt seine Karte auf die Initiativeleiste.



5

Sondersuchaktion: Schlafsäcke. (Hinweis: Mit dieser Karte können Mäuse sich heilen oder eine Trickkarte aus dem Stapel suchen.)



6

Sonderverstärkung: 3 Feen.

Die Höhle



1

Sondersuchaktion: Weidenumhang. (Hinweis: Diese Karte schützt die Mäuse eine Runde lang vor Angriffen.)



Spaltenhain



Ganzer Raum:

1

2

3

- 1 **Sonderregel: Erkunden:** Bevor eine Maus an einem Übergang in diesem Raum erkunden kann, müssen alle Mäuse auf derselben Seite der Erdspalte sein. Nahkampfgegner auf der anderen Seite der Erdspalte hindern die Mäuse nicht am Erkunden.

- 2 **Sondersuchaktion: Lagerplatz.** (Hinweis: Mit dieser Karte aus dem Grundspiel können sich die Mäuse heilen.)



- 3 **Sonderregel: Verstärkungen:** Gegner, die durch Verstärkungen ins Spiel kommen, werden auf der Seite der Erdspalte mit den meisten Mäusen aufgestellt.

Finstergrund



Ganzer Raum:

2

- 1 **Sonderregel: Wacklige Brücke:** Die Brücke ist ein Sonderfeld. Sie ist alt und brüchig, und die Holzplanken verrotten schon. Wenn eine nicht-fliegende Figur die Brücke betritt, endet ihre Bewegung. Wenn eine Maus auf der Brücke einen Treffer erhält, stellt ihr ihre Figur neben die Brücke auf die Erdspalte. Die Maus hält sich gerade noch an der Brücke fest. Eine Maus, die sich an der Brücke festhält, kann so lange keine Aktion ausführen (auch keine Freie), bis sie sich wieder hochzieht. Auf die Brücke hochziehen funktioniert genau wie aus dem Wasser klettern, das einzige benachbarte Feld ist dabei aber die Brücke.

- 2 **Sonderregel: Erkunden:** Bevor eine Maus an einem Übergang in diesem Raum erkunden kann, müssen alle Mäuse auf derselben Seite der Erdspalte sein.

Hauptstadt



Ganzer Raum:

1

2

3

4

- 1 **Erzählabschnitt:** Zieht keine Begegnungskarte, sondern lest den folgenden Text vor:

Die Tore der Stadt standen offen und unbewacht. „Wo ist denn die sympathische Torwache hin?“, fragte Rex.

„Es sind überhaupt keine Wachen zu sehen“, sagte Tilda. „Nirgends.“

„Schnell, zu Riedwards Bau“, rief Collin und die Gefährten stürmten los.

Außer Jakob, der die Luft schnupperte, sich räkelte und dann murmelte: „Jepp, ein Gläschen im Wirtshaus ist lange überfällig.“

- 2 **Sonderregel: Einkaufen:** Solange keine Gegner in Hauptstadt sind, können Mäuse, die ihre Bewegung in einem Gebäude beenden, als Aktion dort einkaufen und ähnliches. Gekaufte Karten sucht ihr

euch aus dem Suchstapel heraus. Danach mischt ihr den Suchstapel wieder.

Meister Riedwards Bau

Wenn die erste Maus ihre Bewegung auf Meister Riedwards Bau beendet, liest ein Spieler den folgenden Text vor:

Collin packte Malodor am Ohr und hielt ihm eine Faust unter die Nase.

„Was hast du angerichtet?“, fragte Collin. „Dein Pakt mit Schalopp ist zu Ende und jetzt marschiert er mit einer Horde Froschlinge gegen Hauptstadt. Was hast du die ganze Zeit gemacht, außer hier den großen Macker zu geben? Wo sind die Wachen? Was für Befestigungen hast du angeordnet? Raus mit der Sprache!“ Lutz, der direkt hinter seinem Chef stand, tat einen Schritt nach vorne. Collin ließ die Ratte los, aber Malodor kauerte sich nur zusammen. „Du bist ein Versager!“ Malodor versuchte, eine Antwort zu stammeln, aber zu spät. Von hoch oben ertönten Alarmglocken und draußen schrien die Bürger vor Angst.

„Schalopp ist da“, sagte Tilda. „Die Belagerung hat begonnen.“

„Eine Belagerung wird's nicht geben“, sagte Rex, „weil Herr Döspaddel hier keine Barrikaden errichtet hat. Es wird einfach eine Schlacht. Na ja, einfach wird's bestimmt nicht.“

„Wohl wahr“, stimmte Maginos zu.

„Los!“, rief Collin, drehte sich aber noch einmal um und befahl Malodor: „Beschütze den Bau, koste es, was es wolle. Wir werden ihn brauchen.“ Lutz schenkte seinem Boss einen kurzen Blick und schloss sich dann wortlos den Gefährten an. „Wir müssen sie so lange wie möglich vor den Toren der Stadt halten“, sagte Collin. „Also raus und ran an die Fröschel!“

„Wetten, dass ich mehr Kröten plattmache als du?“, sagte Rex zu Neré.

„Das wirst du vermutlich“, gab die Schamanin zurück.

Rex stöhnte. „Ach, Finger kann man viel besser aufziehen.“

Schiebt den Kapitelendmarker 1 Seite weiter. Sobald die Mäuse den Hauptbruch erkunden, ist Lutz Teil der Gruppe.

Tüftlerhütte

Paul Pranke, der Hamster, hat in seiner Tüftlerhütte die folgenden Dinge im Angebot. Er will euch helfen, die Stadt zu verteidigen und macht euch einen Sonderpreis. (Karten, die nicht im Suchstapel sind, stehen heute nicht zur Auswahl.)

- Jede Uhrwerkskarte = 1 Käse
- Tannennadelpfeile = 3 Käse
- Wurfrolche = 2 Käse
- Münzschild = 2 Käse
- Gabel = 1 Käse
- Traube = 1 Käse

Haus der Mystik

Rieselfell, der zottige, alte Krämer, kauft jede Suchkarte für 1 Käse. Für je 2 Käse verkauft er außerdem die folgenden Dinge. (Karten, die nicht im Suchstapel sind, stehen heute nicht zur Auswahl.)

- Phönixrune
- Schriftrolle: Antlitz des Stachelschweins
- Schriftrolle: Komplettheilung

Gasthaus Zum Habicht

Die Wirtin Brie bietet an, die Mäuse kostenlos zu verarzten. Jede Maus, die ihren Zug im Gasthaus Zum Habicht beendet, wirft alle Treffermarker ab.

Brie gibt für gutes Trinkgeld auch gerne Tipps:

- Wer ihr 1 Käse Trinkgeld gibt, kann sich 1 beliebige Trickkarte aus dem Suchstapel suchen.

Außerdem verkauft sie die folgenden Dinge. (Karten, die nicht im Suchstapel sind, stehen heute nicht zur Auswahl.)

- Schnurrhaar-Elixier = 2 Käse
- Dunkelbeerenmus = 2 Käse
- Nussgrastinktur = 2 Käse

Das Würfelspiel im Gasthaus

Eine Maus im Gasthaus Zum Habicht kann als Aktion gegen einen Hauptstädter spielen. Dazu muss sie zunächst 1-3 Käse einsetzen. Dann wirft sie 4 Würfel. Sie kann maximal so viele Würfel einmal neu werfen, wie ihre Gelehrsamkeit beträgt. Das neue Ergebnis gilt. Sie möchte möglichst viele ✨ würfeln. Der Hauptstädter wirft einmal 5 Würfel und zählt seine gewürfelten ✨ zusammen.

Hat die Maus mehr ✨ gewürfelt als der Hauptstädter, hat sie gewonnen. Sie behält den eingesetzten Käse und bekommt noch mal so viel dazu.

Haben die beiden gleich viele ✨ gewürfelt, wird der eingesetzte Käse abgeworfen. Hat der Hauptstädter mehr ✨ gewürfelt, wird der eingesetzte Käse auf das Käserad der Gegner gelegt.

Anheuern

Wenn Jakob weder in diesem noch im Achten Kapitel mitgespielt hat, könnt ihr ihn im Gasthaus für 3 Käse als Verbündeten anheuern. Wenn ihr das tut, treten alle Regeln unter „Das fünfte Rad am Wagen“ auf Seite ii in Kraft. Anders als andere Verbündete bleibt Jakob bis zum Ende des Kapitels oder bis er besiegt wird Teil der Gruppe.

3 **Sonderregel: Suchaktionen:** In Hauptstadt können die Mäuse nicht suchen.

4 **Sonderverstärkung:** Bewegt die Sanduhr nach einer Verstärkung in Hauptstadt normal weiter. Es gibt keine weiteren Verstärkungseffekte.

Hauptbruch



Ganzer Raum:

1

2

3

4

5

6

1 **Erzählabschnitt:** Wenn die Mäuse den Hauptbruch erkunden, liest ein Spieler den folgenden Text vor:

Collin stand auf der Nase des großen Steinkopfs und starrte in die Dunkelheit. Neben ihm stand Lutz, stumm und reglos. Die Luft war kalt und feucht, und über allem lag Stille. Doch dann stellten sie ihre Ohren auf. Erst war es ein einzelnes Quaken. Dann kam ein zweites hinzu. Und bald schallte eine grässliche Kakophonie aus unzähligen Kehlen durch den Wald und mit einem Mal brachen von überall her Froschlinge in die Lichtung ein. Im Dämmerlicht war es unmöglich, ihre Zahl auszumachen, doch hüpfende Leiber und peitschenartig schlagende Zungen erfüllten die ganze Lichtung.

Und dann kam er: König Schalopp. Er blieb am Rand der Lichtung stehen und sah zu, wie seine Truppen die Stadt angriffen. Dann ballte er die Fäuste, legte den Kopf in den Nacken und stieß ein gewaltiges Quaken aus, das laut durch die Nacht hallte.

„Hauptstadt!“, schrie Collin und reckte sein Schwert empor.

2 **Sonderaufbau:** Stellt Lutz und die Mäuse auf das Drehfeld. Stellt insgesamt 6 Froschlinge und 3 Feuerbauchmolche verteilt auf alle Felder an der östlichen Kante des Hauptbruchs. Stellt einen Ochsenfroschling auf eines der Nachbarfelder des östlichen Übergangs und legt den Schalopp-Marker unter ihn. Lutz ist ein Verbündeter, er ignoriert also Käse, den er würfelt, und kann keine seiner Fähigkeiten nutzen. Legt aber beide seiner Initiativekarten auf die Leiste.

3 **Sonderregel: Es regnet Froschlinge:** Nach jedem Zug der Froschlingkarte stellt ihr alle zuvor besieigten Froschlinge auf Nachbarfelder Schalopps.

(Hinweis fürs Kampagnenspiel: Wenn ihr das Siebte Kapitel gewonnen habt, die Krötenwanderung also aufgehaltet habt, regnet es keine Froschlinge und diese Sonderregel wird ignoriert.)

4 **Sonderregel: Schalopp der Unbezwingbare:** König Schalopp kann durch Angriffe keine Treffer erhalten. Er bewegt sich nicht und greift nicht an. Legt seine Karte nicht auf die Initiativeleiste. Er steht im Hintergrund, gibt seinen Truppen Befehle und ruft nach Verstärkung.

(Hinweis fürs Kampagnenspiel: Wenn ihr das Siebte Kapitel gewonnen habt, die Krötenwanderung also aufgehaltet habt, bleibt Schalopps Ruf nach Verstärkung ungehört und diese Sonderregel wird ignoriert.)

5 **Sonderregel: Zurückziehen:** Eine Maus auf dem Drehfeld kann eine Erkundungsaktion ausführen, um sich nach Hauptstadt zurückzuziehen und die Stadt von dort aus zu verteidigen (selbst wenn noch Gegner im Hauptbruch sind). Das kann sie jedoch frühestens, wenn bereits 6 Gegner besiegt wurden. Wenn sich eine Maus zurückzieht, werden alle gefangen genommenen Mäuse befreit. Lutz zieht sich nicht mit zurück. Nachdem ihr das Spielplanteil umgedreht habt, geht es mit dem Abschnitt „Rückzug nach Hauptstadt“ weiter.

6 **Sonderverstärkung: Hesstia!**
Erfolg: Wenn ihr Hesstia hier besiegt, schiebt ihr den Kapitelendmarker 1 Seite weiter. Der Kampfeswille der Mäuse beeindruckt die Gegner und verschafft den Mäusen ein bisschen Zeit.

Rückzug nach Hauptstadt



Ganzer Raum:

1

2

3

4

5

6

1

Erzählabschnitt: Zieht keine Begegnungskarte, sondern lest den folgenden Text vor:

Ohne vernünftige Verteidigungsanlagen hatten die Helden von Borkenheim kaum eine Chance. Für jeden erlegten Froschling sprangen zehn neue in die Lichtung. Die Froschlinge drangen immer weiter vor und bald musste Collin einsehen, dass sie sich zurückziehen mussten. Rex wütete mit seinem Hammer. Lutz warf sich den Feinden entgegen, egal wie viele auf ihn eindringen. Maginos und Neré streckten mit ihrer Magie die Molchsützen nieder und auch Tilda knackte Schädel, wenn sie nicht gerade einen Gefährten heilte. Collin focht mit einem dicken Froschling und hieb ihm schließlich den Kopf ab, der kläglich auf den Boden der Lichtung rollte. Doch die Flut der Feinde schien kein Ende zu nehmen.

„Es hat keinen Sinn!“, brüllte Collin. „Wir ziehen uns zurück!“ Schritt für Schritt wichen die Mäuse zum schmalen Durchgang zur Stadt zurück, aber nicht Lutz. Er stieß ein mächtiges Knurren aus und stürzte sich blutberauscht mitten in die Menge der Gegner. Die Gefährten zogen sich in den Steinkopf zurück und Collin warf einen letzten Blick über die Schulter. Lutz streckte einen Froschling nach dem anderen nieder, aber schließlich wurde selbst das starke Wiesel überwältigt.

Die Mäuse liefen so schnell sie konnten, doch viele hatten bereits schwere Wunden erlitten. Im Inneren der Stadt machten sich die Bewohner für den Kampf bereit. Türen und Fenster waren vernagelt und viele standen mit improvisierten Waffen in den Straßen. Doch in ihren Augen stand die Angst und es war klar, dass die meisten von ihnen noch nie einen Kampf gesehen hatten.

„Wir sollten die Bewohner auf den Kampf vorbereiten“, sagte Tilda. „Denn was jetzt kommt, wird bestimmt nicht nett.“ Collin stimmte ihr zu. Aus einem Augenwinkel sah er Malodor mit panischer Miene auf der Schwelle seines Baus stehen.

Collin brüllte zu ihm herüber: „Verteidige den Bau! Mit deinem Leben!“ Malodor blinzelte nur und nickte stumm.

2

Sonderaufbau: Stellt Malodor auf die Stufen vor Meister Riedwards Bau. Er ist in diesem Kapitel ein Verbündeter. Legt 1 Einwohner in jedes der vier Gebäude. Stellt Collin auf das Feld mit dem Eimer neben dem Brunnen. Wer Collin spielt, steuert auch Malodor. Stellt die anderen Mäuse jeweils vor die Tür der anderen Gebäude.

(Hinweis: Wenn Mäuse gefangen genommen wurden, werden sie jetzt befreit.)

Lest dann weiter:

Rex hatte sich in einen Eingang geduckt. Er sah auf die andere Straßenseite, wo Maginos und Tilda dasselbe taten. Neré war vermutlich auch irgendwo versteckt. Leise hörte er das ängstliche Wimmern der Bewohner, die sich hinter ihm versteckt hatten. Er hoffte, sie würden genug Mut finden, wenn es darauf ankam. Auf der Straße stand Collin allein. Aufrecht und entschlossen stand er da wie ein Leuchtturm vor einem nahenden Sturm.

„Ich werd' nicht mehr ... er steht da wie sein Vater“, sagte Rex.

Draußen vor der Stadt konnten sie König Schalopp Befehle brüllen hören. „Fußstruppen zurückziehen! Artillerie vorwärts!“ Einem Moment herrschte Stille, dann schrie Schalopp: „Die Molche, du Trottel! Die Molche sind die Artillerie.“

Stellt jetzt einen Ochsenfroschling auf das Drehfeld und legt den Schalopp-Marker unter ihn. Stellt 3 Feuerbauchmolche auf sein Feld und weitere 3 auf ein Nachbarfeld. Stellt je 1 Froschling auf die Nachbarfelder der Übergänge (insgesamt 4 Froschlinge).

(Hinweis fürs Kampagnenspiel: Wenn ihr den Feuerbauchmolch-Marker im Gruppeninventar habt (Geschichtenerfolg aus dem Vierten Kapitel), könnt ihr ihn jetzt abwerfen: Das symbolisiert, dass Prinz Collin die Molche zum Desertieren aufruft! Werft 2 Würfel und zählt die gewürfelten Zahlen zusammen. Nehmt so viele Molche vom Spielplan. Sie weigern sich, für Schalopp zu kämpfen.)

Legt dann 1 Brennend-Marker auf jedes Gebäude. Die Dächer der Gebäude brennen. Legt dann die Initiativekarten auf die Leiste (auch Schalopps Karte) und spielt weiter.

Wenn die Feuerbauchmolche am Zug sind, greifen sie nicht Mäuse, sondern Gebäude an. Werft für jeden Feuerbauchmolch einzeln 1 Würfel. Für jeden gewürfelten ✨ legt ihr 1 Brennend-Marker auf ein beliebiges Gebäude. Wenn dort schon ein Brennend-Marker liegt, legt ihr 1 Treffermarker auf das Gebäude. Ein Gebäude mit 3 Treffermarkern brennt ab. Es kann nicht mehr angegriffen werden. Wenn Meister Riedwärts Bau abbrennt, haben die Mäuse verloren.

3

Sonderregel: Einwohner bewegen: Die Einwohner wollen eine Eimerkette bilden. Nach dem Zug jeder Maus wirft ihr Spieler 1 Würfel. Die gewürfelte Zahl gibt an, um wie viele Felder er 1 beliebigen Einwohner bewegen kann. Einwohner können kein Feld mit Gegnern betreten.

4

Sonderregel: Feuer löschen: Jede Maus kann ihre Aktion darauf verwenden, die Einwohner dazu zu bringen, 1 Feuer zu löschen. Damit die Aktion erfolgreich ist, müssen die Einwohner eine durchgehende Kette vom Brunnen bis zu dem Gebäude bilden. Wenn die Einwohner ein Feuer löschen, entfernt ihr den Brennend-Marker von diesem Gebäude.

(Hinweis fürs Kampagnenspiel: Wenn ihr das Achte Kapitel gewonnen habt, könnt ihr jedes Mal, wenn ihr ein Feuer löscht, eine Maus, die im Achten Kapitel mitgespielt hat, auf das gerade gelöschte Gebäude stellen und ihre Karte auf die Initiativeleiste legen. Sie gilt jetzt als Verbündete und wird vom Spieler gesteuert, der gerade am Zug war. Wenn euch der Platz auf der Initiativeleiste ausgeht, könnt ihr die Karte eines solchen Verbündeten auch neben die der Maus des aktuellen Spielers legen. Dieser Verbündete ist dann immer nach der Maus dieses Spielers am Zug.)

5

Sonderverstärkung: Die Sanduhr wird wie üblich weiter bewegt. Der Verstärkungseffekt selbst ist jedoch variabel:

Wenn Malodor noch als Verbündeter im Spiel ist, wechselt er jetzt die Seiten und gilt ab sofort als Hauptgegner.

Wenn er nicht mehr im Spiel ist, legt ihr auf jedes brennende Gebäude 1 Treffermarker. Denkt daran, dass ein Gebäude mit 3 Treffermarkern abbrennt. Dieser Verstärkungseffekt kann mehrmals eintreten.

6

Sonderregel: Schalopp der Unbezwingbare:

Schalopp kann erst Treffer erhalten, wenn er mindestens 1 Treffer von einem König erhalten hat. In einem seiner Züge kann sich Collin zum König ausrufen. Nehmt den Kronenmarker aus dem Gruppeninventar (bzw. aus der Schachtel, wenn ihr keine Kampagne spielt) und legt ihn auf Collins Heldenbogen. Dann liest ein Spieler den folgenden Text vor:

König Schalopp lachte laut auf, bevor er Collin mit dem Handrücken eine solche Ohrfeige verpasste, dass der junge Prinz zu Boden geschleudert wurde.

„Du bist eine mutige, kleine Maus, das muss ich dir lassen.“ Collin wollte sich wieder aufrappeln, doch Schalopp gab ihm einen heftigen Tritt in die Rippen, der ihn vor Schmerz aufschreien ließ. „Aber ich verachte dich zutiefst! Du wagst es, meine Pläne in diesem Königreich zu durchkreuzen? Es gehört mir!“ Als Collin wieder versuchte aufzustehen, gab Schalopp ihm einen Kinnhaken und ließ ihn mit blutender Schnauze zu Boden gehen. „Wir sind anständige Leute hier“, brüllte Schalopp. „Wir lieben Gesetz und Ordnung! Und das biete ich, wie es ein guter König tun sollte. Du hingegen bist ein Querulant, ein Gesetzesbrecher und Aufrührer. Damit du's weißt! Und wie jeden Verbrecher verurteile ich dich zum Tode.“

Collin hielt sein Schwert schützend vor sich, doch sein Arm zitterte.

Da lachte Schalopp. „Du kannst mir nichts anhaben, Kleiner“, sagte er und schlug das Schwert gelangweilt beiseite. Dann packte er Collin und hob ihn hoch, sodass er ihm direkt in die Augen sehen konnte. „Schalopp ist ein wahrer König, und nur ein wahrer König kann ihn besiegen. So sagt es die Prophezeiung.“ Und der riesige Froschling schleuderte Collin von sich.

Der Prinz lag reglos da. Er spürte, wie seine Wunden ihn zu übermannen drohten, und er hätte heulen können, denn sie hatten schon so viel erreicht. Und dann sah er im Geiste Linera, wie sie die Borkenheimer Mäuse in den wilden Wald führte. Er sah seinen Vater nervös auf und ab gehen und auf Collins Rückkehr warten. Und schließlich sah er das gesamte Königreich, als flöge er wie ein Adler über die Lande, und er hörte das Volk verzweifelt rufen. Dann verließen ihn all diese Gedanken und er lag einfach wieder da wie eine fallengelassene Puppe, während Schalopp triumphierend lachte.

Collins Blick fiel auf sein Bündel neben ihm, das sich beim Sturz geöffnet hatte, und im Inneren sah er die Krone. „In Ordnung“, sagte er schwach.

„Was? Was sagst du, Verbrecher?“, brüllte Schalopp.

„In Ordnung, hab' ich gesagt“, knurrte Collin und zog aus dem Bündel die Krone. Mit letzter Kraft stemmte er sich auf die Füße. Aufrecht stand er da, auch wenn sein ganzer Körper schmerzte und Blut sein Fell tränkte. Und er sagte: „Ich trachte nicht danach. Aber ich muss es dennoch tun. Ich tue es, damit das Volk in Frieden leben kann. Ich tue es für die Stadt, die mich als Fremden aufnahm und zu einem der ihren gemacht hat. Aber vor allem tue ich es, damit Monster wie du sich nicht an den Kleinen und Schwachen vergreifen!“

Collin setzte sich die Krone auf.

Schalopp lachte nervös, als er das sah, hauptsächlich, weil er keinen Schimmer hatte, was hier vor sich ging.

„Prima. Schönes Spielzeug, das du da hast. Wirklich. Vielleicht setz' ich mir die auf, wenn ich dich erledigt habe. Aber es ist eben nur ein Spielzeug. Nur weil du sie trägst, bist du noch lange kein König.“

„Das stimmt“, gab Collin zurück. „Aber ich trage sie, weil ich Collin bin, Sohn des Andan, Erbe des Königreichs der Menschen, innerhalb dessen Grenzen dieser Wald liegt. Schalopp, du hast dich gegen mein Königreich schuldig gemacht. Du hast meine Untertanen bestohlen, misshandelt, getötet und verklavt. Ich lasse dir die Wahl. Ergib dich und lass das Gesetz dich richten, oder kämpfe und lass mein Schwert dich richten.“

Sobald er mindestens 1 Treffer von Collin erhalten hat, ist Schalopp nicht mehr unbezwingbar und kann ganz normal weitere Treffer erhalten. Wenn die Mäuse Schalopp besiegen, nimmt ihr alle anderen Gegner vom Spielplan. Sie fliehen. Die Mäuse haben gewonnen! Bestimmt einen Spieler, der den folgenden Text vorliest:

Collin ließ sein Schwert fallen und sank zu Boden. Schalopp und seine Truppen zogen geschlagen von dannen, und Collin musste grinsen, als er sah, wie panisch Schalopp seine eigenen Leute aus dem Weg schubste. Er schloss die Augen und atmete tief ein. „Vater“, murmelte er. „Bald sehen wir uns wieder.“

Dann stand er auf und drehte sich um, um den Zustand der Stadt in Augenschein zu nehmen ... doch was er sah, verschlug ihm den Atem. Seine Freunde und alle Hauptstädter, die noch konnten, standen da und starrten ihn unverwandt an.

Maginos sank auf ein Knie. „Mein König!“, rief er mit lauter Stimme. „Wir sind gerettet! Lang lebe König Collin!“ Collin stand wie angewurzelt da, während alle versammelten Tiere niederknieten und Maginos Worte wiederholten.

„Wir sind gerettet! Lang lebe König Collin!“





Zehntes Kapitel: Heimkehr

Bestimmt einen Spieler, der den folgenden Text vorliest:

Die Armen sind völlig am Ende“, sagte Tilda. Der Treck aus Borkenheim strömte durch die Tore von Hauptstadt. Auf Collin und seine Freunde wirkten die Borkenheimer sehr erschöpft, aber auf die Borkenheimer machten Collin und seine Freunde mit ihren vielen Narben und Wunden einen noch viel grässlicheren Eindruck. „Eure Majestät, viele der Senioren sind dem Ende ihres Lebens nah“, sagte die Heilerin.

„Bringt sie im Gasthaus Zum Habicht unter“, antwortete Collin. „Es kann zur Not auch als Krankenhaus dienen. Wir können die Verwundeten auch da unterbringen.“

„Ich gucke mal, ob ich ein paar Dunkelbeeren finden kann. Gegen die Schmerzen“, sagte Ditty und flitzte davon.

„Wenn es recht ist, Majestät“, sagte Rex, „würde ich mich beim Wiederaufbau von Hauptstadt nützlich machen.“ Collin nickte und wandte sich an Ansel.

„Du und die anderen solltet nach Lachenbüttel gehen. Und nehmt alle Borkenheimer mit, die fit genug sind. Ich mache mich mit den anderen im Morgengrauen auf, aber wir werden nur langsam vorankommen. Triff alle nötigen Vorbereitungen. Ach, und ...“ Collin griff in sein Bündel und zog die Borkenheimer Nuss hervor. Er reichte sie Ansel und sagte: „Gib sie unseren Gnomfreunden. Ich bin gespannt, was ein Gnom damit anstellt, wenn er einen Gefallen zurückzahlen möchte.“

„Sehr wohl, mein ... König.“ sagte Ansel und Collin grinsten ihn an.

„Hab Dank, mein Freund. Tut mir leid, dass ich dich letztens so angefahren habe, als du mich König genannt hast. Ich tue mich noch schwer damit.“



„Und darum werdet Ihr einen vortrefflichen König abgeben!“, lachte Ansel. Dann wandte er sich ab und rief andere Mäuse zu sich.

„Eins noch“, sagte Tilda. „Wegen Lothar und Ingrid“, und dabei zeigte sie auf zwei besonders gebrechlich wirkende Borkenheimer. „Um die zwei mache ich mir am meisten Sorgen. Er ist fast völlig taub, und sie hat schon vor langem ihr Augenlicht verloren. Sie sind absolut aufeinander angewiesen, aber das hat ihnen die Reise hierher eher erschwert als erleichtert.“

„Ich kümmere mich morgen um sie“, versprach Collin. „Wir werden unterwegs Rast machen, wenn wir ein geeignetes Plätzchen finden.“

„Ich mache mir einfach solche Sorgen um sie.“

„Ich verspreche dir“, sagte Collin und blickte in ihre feuchten, schwarzen Augen, „ihnen wird nichts passieren.“ Tilda ging und geleitete Lothar und Ingrid zum Gasthaus.

Collin sah Jakob mit einem Tonbecher in der Hand vorbeiwanken. „Bist du morgen mit dabei?“, fragte Collin.

„Kommt drauf an“, antwortete der Gecko. „Bezahlt Ihr mich morgen?“

„Ja. Aber mein Vater hat immer gesagt, dass man niemandem vertrauen kann, der sein eigenes Leben in Münzen aufrechnet.“

„Da hat er wahrscheinlich Recht“, sagte Yakob und leerte seinen Becher, den er dann achtlos beiseite warf. „Gute Nacht, Majestät.“

„Du hast mir noch gar nicht erzählt, was es mit dem Medaillon auf sich hat, das Lily dir gegeben hat“, sagte Collin. Yakob sah auf das Stück Bernstein hinab und nahm es in die Hand. Er blickte Collin an und sah dabei schwermütiger aus, als ihn der junge König je gesehen hatte. Doch Yakob lächelte nur schwach, wandte sich dann ab und torkelte davon.

Kapitelziel

Geleitet Borkenheims Älteste in ihr neues Zuhause in Lachenbüttel.

Sieg

Die Mäuse gewinnen, wenn sie Borkenheims Älteste zunächst zu einem Lagerplatz und schließlich nach Lachenbüttel bringen.

Niederlage

Wenn die Sanduhr das Kapitelende erreicht, bevor die Mäuse in Lachenbüttel ankommen, oder wenn Borkenheims Älteste all ihren Käse verlieren oder alle Mäuse gleichzeitig gefangen sind, verlieren die Mäuse die Partie.

Kapitel Aufbau

Kapitelende

Legt den Kapitelendmarker auf Seite 6 der Kapiteleiste.

Gruppe zusammenstellen

Wählt 4 Mäuse für dieses Kapitel. Seht euch die Spielplanteile genau an. Bestimmte Mäuse bringen an einzelnen Stellen Vorteile. (Wenn ihr die Mäuse passend zur Geschichte wählen wollt, nehmt Collin, Tilda, Ditty, Rex und Yakob (angeheuert).)

(Hinweis fürs Kampagnenspiel: Ausnahmsweise können Mäuse, die im vorigen Kapitel mitgespielt haben, alle Suchkarten und allen Käse, den sie am Ende des letzten Kapitels noch hatten, behalten (höchstens 6 Stücke pro Maus – ihr dürft den Käse aber umverteilen). Mit diesem Käse können sie in Hauptstadt Ausrüstung für kommende Abenteuer kaufen. Bevor ihr das Kapitel beginnt, verteilt noch 6 Käsestücke beliebig unter den Mitspielenden Mäusen.)

Begegnungsstapel zusammenstellen

Mischt 3 Standard-Begegnungskarten und 3 schwierige Begegnungskarten zusammen und legt sie als verdeckten Begegnungsstapel auf die Schicksalstafel.

Räume auslegen

Legt die 6 Räume wie unten gezeigt aus: Hauptstadt, Träufelmoor, Quakteich, Spaltenhain, Distelgrat und Lachenbüttel.



Stellt eure 4 Mäuse auf Meister Riedwärts Bau in Hauptstadt (weißer Mausekopf in der Abbildung). Legt 5 Einwohnermarker zu den Mäusen.

Kapitelsonderregeln

Sondersuchstapel zusammenstellen

In diesem Kapitel gibt es einen Sondersuchstapel. Sucht 4 beliebige Suchkarten (keine Glück-Karten) aus dem Stapel und mischt sie mit 4 zufällig gezogenen zusammen. Nehmt dann 4 von diesen 8 Karten und mischt den Lagerplatz darunter. Legt diese 5 Karten als verdeckten Stapel neben die Schicksalstafel. Legt dann die anderen 4 Karten verdeckt oben darauf.

(Hinweis: Die 4 Karten, die ihr aussucht, sollten euch möglichst helfen, durch unwegsames Gelände zu kommen. Einige Räume sind sonst schwer oder gar nicht zu durchqueren.)

Lagerplatz

Die Mäuse müssen unterwegs einen Lagerplatz finden, damit Borkenheims Älteste sich ausruhen können. Nach jeder erfolgreichen Suchaktion könnt ihr entweder wie üblich eine Karte vom Suchstapel ziehen oder eine vom Sondersuchstapel.

(Hinweis: Wenn ihr den Lagerplatz in einem Raum findet, in dem noch Gegner sind, habt ihr damit trotzdem die erste Hälfte der Siegbedingung erfüllt.)

Erfolg

Wenn die Mäuse den Lagerplatz finden, schiebt ihr den Kapitelendmarker 1 Seite weiter.

Hauptgegnerstapel zusammenstellen

In diesem Kapitel gibt es einen Hauptgegnerstapel. Mischt dazu alle Initiativekarten für Malodor, Phaesia und Hesstia zusammen und legt sie als verdeckten Stapel neben die Schicksalstafel. Wenn eine Sonderverstärkung „ein zufälliger Hauptgegner“ ist, zieht ihr eine Karte vom Hauptgegnerstapel. Der gezogene Gegner ist die Sonderverstärkung für diesen Raum. Wenn es Hesstia ist, benutzt ihr wie immer beide ihrer Initiativekarten. Gezogene Karten legt ihr nicht zurück in den Hauptgegnerstapel. Wenn ihr einen zufälligen Hauptgegner ziehen müsst, aber der Hauptgegnerstapel schon leer ist, kommt es zu einer Verstärkung gemäß der aktuellen Begegnungskarte (falls eine ausliegt).

Borkenheims Älteste

Borkenheims Älteste sind greise, altersschwache Mäuse. Auf dem Weg zu ihrem neuen Zuhause benötigen sie den Beistand der Helden. Auf dem Spielplan werden sie durch Einwohnermarker dargestellt.

Borkenheims Älteste und die Initiative

Wenn ihr die Reihenfolge der Initiative bestimmt, legt ihr die Karte der Ältesten mit aus. Dann legt ihr 6 Käsestücke auf ihre Karte.

Borkenheims Älteste und der Käse

Borkenheims Älteste beginnen dieses Kapitel mit 6 Käsestücken auf ihrer Initiativekarte. Wenn sie jemals keinen Käse mehr auf der Initiativekarte haben, haben die Mäuse verloren. In ihrem Zug kann eine Maus auf demselben Feld wie ein Ältester mit der Freien Aktion „Tauschen“ den Ältesten Käse geben. Die Käsestücke werden dann auf die Initiativekarte der Ältesten gelegt. Die Ältesten können nie mehr als 6 Käsestücke auf ihrer Initiativekarte haben.

Borkenheims Älteste bewegen

In ihrem Zug bewegen sich die Ältesten, können aber nicht angreifen. Dabei folgen sie immer der Spur der anderen Borkenheimer, die schon vorausgegangen sind. In den Sonderregeln jedes Raums steht, wohin die Spur der anderen Borkenheimer führt. Werft für jeden Ältesten einzeln 1 Würfel. Jeder Älteste bewegt sich um die für ihn gewürfelte Zahl zu dem Übergang, zu dem die Spur führt. Die Ältesten ignorieren gelbe Linien, können sich aber nur mit dem Angelhaken an der Schnur über rote Linien bewegen. Wenn ein Ältester ein Feld mit mindestens 1 Gegner betritt, muss er anhalten. Wenn ein Ältester einen Raum verlässt (über einen Übergang, ein Drehfeld oder das Kletterbaumsymbol), legt ihr seinen Marker beiseite. (Die Ältesten kehren nie in einen Raum zurück, in dem sie schon einmal waren, es sei denn, sie landen in unterschiedlichen Räumen.) Wenn die Mäuse einen Raum durch eine Erkundungsaktion verlassen, legt ihr alle Ältesten, die den Raum über dasselbe Feld wie die Mäuse verlassen haben, auf das Feld der Mäuse im neuen Raum und spielt weiter. Keine Maus kann erkunden, solange noch Älteste im Raum sind.



Borkenheims Ältesten zurufen

Als Aktion kann eine Maus Borkenheims Ältesten zurufen. Dazu legt ihr Spieler 1 ihrer Käsestücke auf ihr Feld. In ihrem nächsten Zug bewegen sich alle Ältesten auf dem kürzesten Weg auf dieses Käsestück zu und halten dort an. Wenn alle Ältesten sich einmal auf das Käsestück zu bewegt haben, werft ihr es ab. Ein Ältester, der ein Drehfeld, einen Kletterbaummarker oder ein Nachbarfeld eines Übergangs betritt, verlässt den Raum über dieses Feld.

Borkenheims Älteste und Wasser

Borkenheims Älteste können sich nicht gegen die Strömung bewegen und müssen ihre Bewegung beenden, wenn sie ein Wasserfeld betreten. Eine Maus, die ihre Bewegung auf einem Wasserfeld mit mindestens einem Ältesten beginnt, kann 1 Ältesten auf ein benachbartes Wasserfeld mitnehmen. Älteste, die am Ende ihres Zuges ohne eine andere Maus auf einem Wasserfeld stehen, werden ein Feld stromabwärts geschwemmt. Wird eine Maus stromabwärts geschwemmt, werden alle Ältesten auf ihrem Feld mit ihr geschwemmt. Älteste können nicht alleine aus dem Wasser klettern. Eine Maus auf einem benachbarten Landfeld kann als Aktion einen Ältesten aus dem Wasser ziehen (sie braucht dazu nicht zu würfeln).

Kletterbaummarker

Ein Mal in diesem Kapitel könnt ihr den Kletterbaummarker auf ein Eckfeld im Niederwald legen. Wenn ihr auf dem Kletterbaumfeld erkundet und die Baumaufgabe auslegt, könnt ihr die Astaufgabe auf ein beliebiges angrenzendes Spielplanteil legen, das den Niederwald zeigt. Legt je ein Blatt an 2 beliebige Mulden der Baum- oder Astaufgabe. So könnt ihr Spielplanteile und Felder erreichen, die sonst unerreichbar gewesen wären. Wenn ihr die Mäuse auf die Baumaufgabe stellt, legt ihr die Marker für Borkenheims Älteste mit auf das Feld und zieht dann wie üblich eine Begegnungskarte und stellt Gegner auf. Im Oberwald gibt es keine Spur, der die Ältesten folgen könnten. Die Mäuse müssen ihnen also gut zurufen, damit sie nicht vom Ast fallen (Details dazu in den Raumsonderregeln unter „Keine Spur“). Wenn ein Ältester vom Baum oder Ast fallen würde, hält er stattdessen an und verliert 1 Käse.

(Hinweis: Am besten hebt ihr euch den Ausflug in den Oberwald auf, bis ihr einen Raum betretet, den ihr ansonsten nicht oder nur schwer durchqueren könntet.)

Hauptstadt



Ganzer Raum:

1

2

3

4

1

Sonderregel: Wenn ihr dieses Kapitel als Teil einer Kampagne spielt, könnt ihr in Gebäuden, die im vorigen Kapitel abgebrannt sind, nicht einkaufen.

2

Sonderregel: Borkenheims Älteste: Die Ältesten ruhen sich aus, bis die Mäuse Hauptstadt verlassen. Bis dahin legt ihr die Initiativekarte der Ältesten nicht auf die Leiste und bewegt sie auch nicht.

3

Sonderregel: Einkaufen: Solange keine Gegner in Hauptstadt sind, können Mäuse, die ihre Bewegung in einem Gebäude beenden, als Aktion dort einkaufen und ähnliches. Gekaufte Karten sucht ihr euch aus dem Suchstapel heraus. Danach mischt ihr den Suchstapel wieder. Seht euch gut an, wohin die Reise geht, um zu entscheiden, was ihr braucht.

Tüftlerhütte

Paul Pranke, der Hamster, hat in seiner Tüftlerhütte die folgenden Dinge im Angebot. (Karten, die nicht im Suchstapel sind, stehen heute nicht zur Auswahl.)

- Feld-Wald-und-Wiesenbeil = 2 Käse
- Hakendolch = 2 Käse
- Borkenschild = 3 Käse
- Angelhaken an der Schnur = 2 Käse
- Uhrwerksgranate = 2 Käse
- Schlafsäcke = 2 Käse

Haus der Mystik

Rieselfell, der zottige, alte Krämer, kauft jede Suchkarte für 1 Käse. Für je 2 Käse verkauft er außerdem die folgenden Dinge. Seine Empfehlung des Tages: eine Schildkrötenflöte oder die Schriftrolle „Die Fluten Teilen“. (Karten, die nicht im Suchstapel sind, stehen heute nicht zur Auswahl.)

- Phönixrune
- Schriftrolle: Die Fluten Teilen
- Kleeblattrune
- Pilzstücke
- Schildkrötenflöte
- Schriftrolle: Komplettheilung

Gasthaus Zum Habicht

Brie, die rundliche Wirtin, gibt für gutes Trinkgeld gerne Tipps:

- Wer ihr 1 Käse Trinkgeld gibt, kann sich 1 beliebige Trickkarte aus dem Suchstapel suchen.

Außerdem verkauft sie die folgenden Dinge. (Karten, die nicht im Suchstapel sind, stehen heute nicht zur Auswahl.)

- Schnurrhaar-Elixier = 2 Käse
- Nussgrastinktur = 2 Käse

Das Würfelspiel im Gasthaus

Eine Maus im Gasthaus Zum Habicht kann als Aktion gegen einen Hauptstädter spielen. Dazu muss sie zunächst 1-3 Käse einsetzen. Dann wirft sie 4 Würfel. Sie kann maximal so viele Würfel einmal neu werfen, wie ihre Gelehrsamkeit beträgt. Das neue Ergebnis gilt. Sie möchte möglichst viele ★ würfeln. Der Hauptstädter wirft einmal 5 Würfel und zählt seine gewürfelten ★ zusammen.

Hat die Maus mehr ★ gewürfelt als der Hauptstädter, hat sie gewonnen. Sie behält den eingesetzten Käse und bekommt noch mal so viel dazu.

Haben die beiden gleich viele ★ gewürfelt, wird der gewettete Käse abgeworfen. Hat der Hauptstädter mehr ★ gewürfelt, wird der eingesetzte Käse auf das Käserad der Gegner gelegt.

Anheuern

Wenn Jakob weder in diesem noch im Achten Kapitel mitgespielt hat, könnt ihr ihn im Gasthaus für 3 Käse als Verbündeten anheuern. Wenn ihr das tut, treten alle Regeln unter „Das fünfte Rad am Wagen“ auf Seite ii in Kraft. Anders als andere Verbündete bleibt Jakob bis zum Ende des Kapitels oder bis er besiegt wird Teil der Gruppe.

4 Sonderregel: Suchaktionen: In Hauptstadt können die Mäuse nicht suchen.

5 Sonderverstärkung: Straßenkeilerei: 1 Rattenkrieger.

Hauptbruch



1 Erzählabschnitt: Wenn die Mäuse den Hauptbruch erkunden, liest ein Spieler den folgenden Text vor:

Die Bürger von Hauptstadt waren fleißig dabei, die Lichtung von den Überresten der Schlacht zu befreien. Collin betrachtete die Verheerung und fragte sich, ob wohl irgendein Borkenheimer Kind sie gesehen hatte. Kein Kind sollte solche Grausamkeit erblicken, dachte er.

„Du da!“, rief er einem Lemming zu, der Waffen vom Schlachtfeld einsammelte. Der Lemming sah sich um, unsicher, ob der König ihn wirklich persönlich angesprochen hatte.

„Ehm, ja, Eure Majestät?“

„Weißt du, wo Lutz abgeblieben ist? Das wortkarge Wiesel, das für Malodor gearbeitet hat.“

„Dieser Grobian!“, fauchte der Lemming. „Seine Leiche habe ich nicht gesehen. Schade eigentlich.“

„Mag sein“, sagte Collin. „Aber vergiss nicht, dass er, als es darauf ankam, seinen Boss stehengelassen und sich todesmutig in den Kampf für die Stadt gestürzt hat. Hast du annähernd so tapfer gekämpft?“ Der Lemming nickte beschämt.

„Sollten wir ihn finden, tot oder lebendig, werde ich dafür sorgen, dass er angemessen behandelt wird.“

„Hab' Dank, mein Freund.“

„Mein König“, rief Ditty, die in die umstehenden Bäume sah. „Da bewegt sich etwas. Bestimmt Plünderer oder Aasgeier.“

Zieht dann wie üblich eine Begegnungskarte.

- 2 **Sonderregel: Der Spur folgen:** Die Spur führt zum östlichen Übergang.

Träufeltiefe



- 1 **Sonderregel: Keine Spur:** Der Rest der Borkenheimer ist nicht durch den Unterwald gegangen. Wenn keine Maus den Ältesten zugerufen hat, bevor sie am Zug sind, werft ihr ein Käsestück wie eine Münze. Jeder Älteste bewegt sich dann in die Richtung, in die das Käsestück zeigt.
- 2 **Sonderregel: Grüne Gummipilze:** Eine Maus, die ihre Bewegung auf einem Pilz beginnt, kann hüpfen, anstatt sich normal zu bewegen. Dazu stellt ihr Spieler sie auf einen anderen Pilz dieses Raums. Älteste können nicht hüpfen.
- 3 **Sonderverstärkung:** Ein zufälliger Hauptgegner.

Träufelmoor



- 1 **Erzählabschnitt:** Wenn die Mäuse das Träufelmoor erkunden, liest ein Spieler den folgenden Text vor:

Die Träufel schoss gurgelnd vor ihnen dahin. Borkenheims Älteste starrten mit weit aufgerissenen Augen auf die Fluten.

„Ich hoffe, Ihr habt einen Plan, Majestät“, sagte Yakob. „Ich glaube kaum, dass die alten Herrschaften da rüber schwimmen können.“

(Hinweis fürs Kampagnenspiel: Wenn ihr den Waldnumpel-Marker im Gruppeninventar habt (Geschichtenerfolg aus dem Ersten Kapitel oder dem Zweiten Kapitel (Teil B)), könnt ihr die Waldnumpel rufen, damit sie einen Damm durch den Bach bauen. Damit gelten alle Wasserfelder dieses Raums als Landfelder. Dann liest ein Spieler den folgenden Text vor:)

Ditty nahm ihre Flöte heraus und begann eine ergreifende Melodie zu spielen. Die Ältesten erschrecken, als sie plötzlich aus der Ferne ein helles Kichern hörten und als die Waldnumpel am ganzen Ufer entlang aus dem Boden hervorbrachen, fiepsten sie ängstlich und drängten sich dicht aneinander.

„Habt keine Angst“, sprach Tilda zu ihnen. „Ihr seid jetzt Bewohner des Dunkelwalds. Und das sind unsere Freunde. Es sind die Waldnumpel, und ihr werdet sie noch sehr lieb gewinnen.“

„Himmel!“, rief Collin. „Ich wusste nicht, dass sie so viele sind.“ Es war wirklich eine große Schar, aber sie sagten kein Wort, sondern tanzten nur kichernd zur Melodie, die Ditty spielte. Dann hakten sie sich beieinander ein und watschelten zum Ufer, wo sie einer nach dem anderen ins Wasser sprangen. Es schien zunächst beschwerlich, aber bald hatten die Numpel sich zu einem Damm aus kleinen Körpern gestapelt.

„Schnell!“, rief Collin seinen Freunden zu. „Wir müssen rüber, bevor der Bach überläuft.“

2 Sonderregel: Der Spur folgen: Die Spur führt zum südlichen Übergang.

3 Sonderregel: Das Träufelmoor auf dem Wasserweg verlassen: Das Träufelmoor und der nächste Raum, Quakteich, sind über den Bach Träufel miteinander verbunden. Die Mäuse und Ältesten können vom Träufelmoor über den Wasserweg auf den Quakteich gehen und/oder geschwemmt werden. Wenn das passiert, stellt ihr diese Mäuse und/oder Ältesten auf das Wasserfeld am westlichen Rand des Quakteichs (wenn für eine Maus dort kein Platz ist, bleibt sie auf dem vorigen Feld stehen - Älteste nehmen keinen Platz auf Feldern ein). Wenn auch nur eine Maus oder ein Ältester das Träufelmoor auf diesem Weg verlässt, müssen alle anderen aktiven Mäuse und Ältesten es auch tun. Sonderregel 2 gilt dann nicht mehr. Älteste bewegen sich dann, als führe die Spur zur östlichen Kante. Wenn alle aktiven Mäuse und Ältesten den Quakteich betreten haben, gilt er als erkundet. Nehmt alle Gegner im Träufelmoor vom Spielplan und ihre Karten von der Initiativeleiste.

Quakteich



Ganzer Raum:

1

2

3

1 Sonderaufbau: Wenn die Mäuse den Quakteich erkunden, zieht ihr keine Begegnungskarte. Hier gibt es keine Gegner. Die Froschlinge scheinen sich zu verstecken und ihre Wunden zu lecken. Die Mäuse müssen versuchen, so leise wie möglich aus dem Wasser zu klettern. Eine Maus, die versucht aus dem Wasser zu klettern, es aber nicht schafft, fällt mit einem lauten Platsch wieder rein. Zieht wie üblich eine Begegnungskarte. Wenn alle Mäuse aus dem Wasser geklettert sind, ohne wieder rein

zu fallen, spielt ihr ohne Begegnung weiter. Denkt daran: Älteste können nicht alleine aus dem Wasser klettern. Eine Maus muss sie herausziehen. Und vergesst nicht, am Ende jeder Runde ohne Gegner auf dem Spielplan 1 Käse auf das Käserad der Gegner zu legen.

2 Sonderregel: Keine Spur: Der Rest der Borkenheimer ist nicht hier entlang gegangen. Wenn keine Maus den Ältesten zugerufen hat, bevor sie am Zug sind, werft ihr ein Käsestück wie eine Münze. Jeder Älteste bewegt sich dann in die Richtung, in die das Käsestück zeigt.

3 Sonderverstärkung: Ein zufälliger Hauptgegner.

Krötenpfuhl



Ganzer Raum:

1

2

1 Sonderregel: Keine Spur: Der Rest der Borkenheimer ist nicht hier entlang gegangen. Wenn keine Maus den Ältesten zugerufen hat, bevor sie am Zug sind, werft ihr ein Käsestück wie eine Münze. Jeder Älteste bewegt sich dann in die Richtung, in die das Käsestück zeigt.

2 Sonderverstärkung: Ein zufälliger Hauptgegner.

Spaltenbain



Ganzer Raum:

- 2
- 3
- 4
- 5

- 1 **Sonderregel: Der Spur folgen:** Die Spur führt zum östlichen Übergang.
- 2 **Sonderregel: Erkunden:** Bevor eine Maus an einem Übergang in diesem Raum erkunden kann, müssen alle Mäuse auf derselben Seite der Erdspalte sein. Nahkampfgegner auf der anderen Seite der Erdspalte hindern die Mäuse nicht am Erkunden.
- 3 **Sonderregel: Gefährliche Erdspalte:** Wenn ein Ältester in den Abgrund fallen würde, hält er stattdessen an und verliert 1 Käse.
- 4 **Sonderregel: Hüpfende Frösche:** (Ochsen-)Froschlinge können für 1 Bewegungspunkt von einem Nachbarfeld der Erdspalte auf das nächste leere Nachbarfeld auf der anderen Seite springen.
- 5 **Sonderverstärkung:** Ein zufälliger Hauptgegner. Er wird auf die Seite der Erdspalte mit den meisten Mäusen gestellt.

Finstergrund



Ganzer Raum:

- 1
- 2

- 1 **Sonderregel: Keine Spur:** Der Rest der Borkenheimer ist nicht durch den Unterwald gegangen. Wenn keine Maus den Ältesten zugerufen hat, bevor sie am Zug sind, werft ihr ein Käsestück wie eine Münze. Jeder Älteste bewegt sich dann in die Richtung, in die das Käsestück zeigt.
- 2 **Sonderregel: Gefährliche Erdspalte:** Wenn ein Ältester in den Abgrund fallen würde, hält er stattdessen an und verliert 1 Käse.
- 3 **Sonderregel: Wacklige Brücke:** Die Brücke ist ein Sonderfeld. Sie ist alt und brüchig, und die Holzplanken verrotten schon. Wenn eine nicht-fliegende Figur die Brücke betritt, endet ihre Bewegung. Wenn eine Maus auf der Brücke einen Treffer erhält, stellt ihr ihre Figur neben die Brücke auf die Erdspalte. Die Maus hält sich gerade noch an der Brücke fest. Eine Maus, die sich an der Brücke festhält, kann so lange keine Aktion ausführen (auch keine Freie), bis sie sich wieder hochzieht. Auf die Brücke hochziehen funktioniert genau wie aus dem Wasser klettern, das einzige benachbarte Feld ist dabei aber die Brücke.

Distelgrat



- 1 **Sonderaufbau:** Zieht keine Begegnungskarte, sondern stellt 6 Feuerbauchmolche wie üblich auf. Dann liest ein Spieler den folgenden Text vor:

Sie krochen bis zur Felskante vor und spähten in die Lichtung am Fuße der Klippe. Nicht wenige Feuerbauchmolche patrouillierten vor dem Eingang zur Brodeltiefe, und sie wirkten aufmerksam und gut gerüstet.

„Ganz leise“, flüsterte Jakob. „Wir müssen alle absolut still sein. Das kleinste Geräusch kann uns die Molche auf den Hals hetzen.“

„He! Wieso halten wir an?“, krächzte Lothar. „Gibt’s Mittagessen?“ Mit einem stummen Fluch warfen sich die Helden zu Boden und rissen die alten Mäuse mit sich. Jeden Moment erwarteten sie eine Reaktion von den Molchen, aber es kam keine. Jakob kroch wieder vor zur Kante und sah, wie die Molche zum Höhleneingang rannten.

„Schnell!“, brüllte einer der Molche. „Der Prozess gegen Schalopp fängt gleich an!“

„Irgendwas Interessantes passiert da unten“, flüsterte Jakob. „Unsere Chance, unbemerkt vorbeizuschleichen.“

Werft jetzt einen Würfel und nehmt die gewürfelte Zahl an Molchen vom Spielplan. Sie sind in die Höhle gerannt, um dem Prozess gegen Schalopp beizuwohnen.

- 2 **Sonderregel: Der Spur folgen:** Die Spur führt auf der oberen Ebene entlang über den Versteckten Pfad und dann zum südlichen Übergang.

- 3 **Optionale Nebenhandlung:** Wenn die Mäuse König Schalopps Prozess mit ansehen möchten, können sie den Ältesten zurufen und sie zum Drehfeld führen.

- 4 **Sonderregel: Gefährlicher Grat:** Wenn ein Ältester über die rote Linie wandern würde, hält er stattdessen an und verliert 1 Käse.

- 5 **Sonderverstärkung:** Ein zufälliger Hauptgegner.

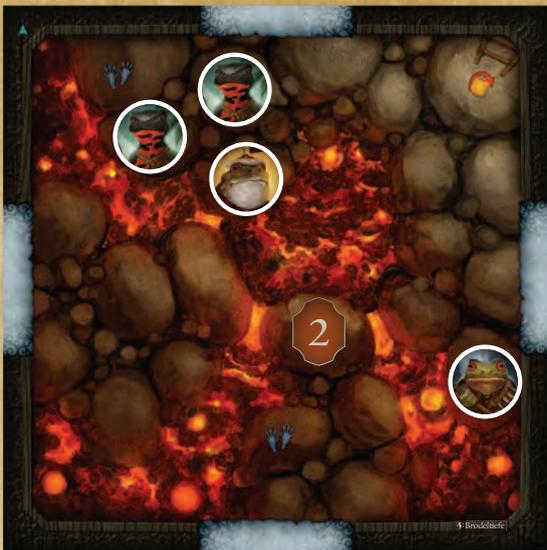
Die Höhle



- 1 **Optionale Nebenhandlung:** Hier können die Mäuse Geräusche aus der Brodeltiefe nebenan hören. Es gibt zwar keine Spur, aber die Ältesten wollen den Geräuschen nachgehen und bewegen sich auf den südlichen Übergang zu, als führe die Spur dorthin. Wenn ihr diese Nebenhandlung nicht verfolgen möchtet, müssen die Mäuse den Ältesten zurufen, um sie auf anderem Weg aus der Höhle zu lotsen.

- 2 **Sonderverstärkung:** Ein zufälliger Hauptgegner.

Brodeltiefe



Ganzer Raum:

1

2

3

4

5

6

1 Erzählabschnitt: Wenn die Mäuse die Brodeltiefe erkunden, liest ein Spieler den folgenden Text vor:

Die Höhle war vom wütenden Gebrüll der Feuerbauchmolche erfüllt. Sie hatten Schalopp mit einer Kordel gefesselt, und wie sie ihn so hin und her schubsten, drohte er bisweilen, in den Lavastrom zu stürzen.

„Bratet ihn!“, schrien einige.

„In die Suppe!“, brüllten andere.

„Sieht aus, als bekäme Schalopp die gerechte Strafe“, kicherte Yakob.

„Gerecht?“, warf ihm einer der Ältesten entgegen. „Das ist keine Gerechtigkeit.“ Und die anderen Ältesten stimmten ihm eifrig zu.

„König Schalopp!“, rief der Anführer der Molche. „Du hast dich der Sklaverei schuldig gemacht. Deine Strafe wird der Feuertod in der Lava sein. Es ist ein schnellerer Tod, als du ihn verdienst, aber wenigstens ein schmerzvoller.“ Schalopp kreischte angsterfüllt und eine kleine Gruppe Froschlinge am Rand der Höhle wurde sichtbar ärgerlich.

„Halt!“, rief da einer der Ältesten und trat hervor. „Das ist kein fairer Prozess.“

„Ein qualvoller Tod ist kein gerechter Tod!“, rief ein Zweiter.

„Wann gibt's Mittagessen?“, brüllte Lothar und Ingrid tätschelte ihm den Arm.

Ein Feuerbauchmolch trat hervor und fragte zornig: „Wer glaubt ihr, dass ihr seid? Euer König mag all das hier möglich gemacht haben, aber euer Volk hat nicht unter Schalopp gelitten wie das unsere!“

„Das bezweifle ich nicht“, sagte der alte Borkenheimer. „Aber gibt euch die Tatsache, dass ihr die

Opfer von Schalopps Schändlichkeit wart, das Recht, selbst Gewalt anzuwenden?“

„Ja!“, erwiderte der Molch. „Genau das tut sie!“

„Wartet!“, rief Collin und bat mit erhobenen Händen um Ruhe. Alle Blicke richteten sich auf ihn. „Ich stimme euch Molchen zu, dass Schalopp bestraft werden muss, aber ich bin ebenso überzeugt, dass die Strafe gerecht sein muss. Ihr Feuerbauchmolche habt mir keinen Eid geschworen, ich möchte mich also nicht zu sehr einmischen. Aber darum bitte ich euch: Gebt unseren Ältesten einen Augenblick, um ihre Gedanken zu sammeln und ein Plädoyer zu geben. Hört sie an. Danach mögt ihr entscheiden, wie es euch beliebt. Können wir uns darauf einigen?“

Alle Beteiligten nickten, und die alten Mäuse drängten sich zusammen, um sich zu beraten.

2 Sonderaufbau: Zieht keine Begegnungskarte, sondern stellt König Schalopp (ein Ochsenfroschling mit dem Schalopp-Marker darunter) wie eingezeichnet auf und je 2 Feuerbauchmolche auf die markierten Felder neben ihm. Stellt die Mäuse und Ältesten auf dieses Feld. Stellt 4 Froschlinge auf das markierte Gegnerstartfeld.

Werft für jeden der 5 Ältesten einen Würfel. Jeder Älteste, für den ihr einen **★** würfelt, stimmt dafür, Schalopp zu verschonen:

- Wenn ihr mindestens 3 **★** würfelt, lest ihr Plädoyer 1 vor und befolgt die Anweisungen darunter.
- Wenn ihr höchstens 2 **★** würfelt, lest ihr Plädoyer 2 vor und befolgt die Anweisungen darunter.

Plädoyer 1: Die Ältesten plädieren für Gnade

„Wir können dieses Vorgehen nicht gutheißen“, sprach einer der Borkenheimer. „Wir wissen, dass dieser Froschling euer Volk auf schlimmste Weise misshandelt hat, aber wir ersuchen euch, nicht an ihn zu denken, sondern an euch selbst. Wollt ihr eure Freiheit mit einem Akt der Barbarei feiern? Wollt ihr es dem Monster nachtun, das ihr so verabscheut? Rache ist verlockend, wohl wahr, aber sie ist flüchtig. Gerechtigkeit hingegen währt ewig. Werft ihn in den Kerker, bis ihr einen fairen Prozess abhalten könnt, damit das neue Kapitel in der Geschichte eures Volkes ehrenvoll beginnen kann.“

Den Molchen gefiel das gar nicht, aber nachdem sich ihre Anführer leise beraten hatten, entschieden sie, einen fairen Prozess vorzubereiten. Sie schleiften Schalopp ins Gefängnis (Rex warf ihm noch eine Kusshand zu), aber die Froschlinge in der Ecke wurden wütend.

„Für den König!“, kreischten sie.

Nehmt König Schalopp und die Feuerbauchmolche vom Spielplan. Wenn ihr das Kapitel als Teil einer Kampagne spielt, legt ihr den Schalopp-Marker als Geschichtenerfolg ins Gruppeninventar. Er könnte für kommende Kampagnen wichtig sein. Jetzt müssen die Mäuse noch gegen die 4 Froschlinge kämpfen. Legt dazu die Initiativekarten der Mäuse, der Ältesten und der Froschlinge wie üblich aus und beginnt eine neue Runde.

Plädoyer 2: Die Ältesten mischen sich nicht ein

„Wir können dieses Vorgehen nicht gutheißen“, sprach einer der Borkenheimer. „Doch sind wir Fremde hier und fühlen uns nicht wohl dabei, den Ansässigen unsere Ansichten aufzuzwingen. Ebenso wenig möchten wir, dass ihr glaubt, wir wollten euer Leid verharmlosen. Wir werden uns nicht in eure Entscheidung einmischen.“

Da brachen die Molche in Jubel aus und zerrten Schalopp zum Rand des Lavaflusses. Doch die Froschlinge explodierten vor Wut.

„Unser König!“, schrien sie und stürmten auf die Molche zu. Im folgenden Getümmel stieß Schalopp zwei Molche beiseite und riss unter gewaltiger Anstrengung seine Fesseln entzwei.

„Hinterher!“, brüllte Collin. Und im Nu brach in der Höhle Chaos aus.

Jetzt müssen die Mäuse gegen die 4 Froschlinge und König Schalopp kämpfen. Legt dazu die Initiativekarten der Mäuse, Ältesten, Froschlinge, Feuerbauchmolche und die von König Schalopp wie üblich aus und beginnt eine neue Runde. Die Feuerbauchmolche gelten hier als Verbündete.

3 **Sonderregel: Keine Spur:** Der Rest der Borkenheimer ist nicht durch den Unterwald gegangen. Wenn keine Maus den Ältesten zugerufen hat, bevor sie am Zug sind, werft ihr ein Käsestück wie eine Münze. Jeder Älteste bewegt sich dann in die Richtung, in die das Käsestück zeigt.

4 **Sonderregel: Lava:** Wenn ein Ältester von einem Felsen in die Lava laufen würde, hält er stattdessen an und verliert 1 Käse.

5 **Sonderregel: Dem Chaos entkommen:** Nachdem alle Ältesten über das Drehfeld den Raum verlassen haben, kann eine Maus auf dem Drehfeld erkunden, selbst wenn noch Gegner im Raum sind.

6 **Sonderverstärkung:** 2 Froschlinge.

Lachenbüttel

1

Erzählabschnitt: Wenn die Mäuse Lachenbüttel erkunden, haben sie gewonnen. Bestimmt einen Spieler, der den folgenden Text vorliest:

Wie angewurzelt standen sie da, bis Ansel mit einem breiten Lächeln im Gesicht auf Collin zukam. „Ich würde sagen, die Gnome haben sich selbst übertroffen“, sagte er. „Haben sie jetzt vielleicht sogar etwas bei Euch gut?“

„Was ist los?“, fragte Ingrid. „Was ist passiert?“

„Ein Wunder, meine Liebe!“, brüllte Lothar. „Das Dorf Lachenbüttel ist klein und alt, aber neben ihm erhebt sich die schönste aller Eichen.“

„Wirklich?“, fragte Ingrid.

„Sie sieht fast aus wie unsere alte Eiche. Man könnte fast meinen, es wäre derselbe Baum“, sagte Lothar. „Nur sieht der hier jünger und kräftiger aus. Das Tollste aber ist der kleine Spalt im Stamm direkt über den Wurzeln. Dieser Baum ist wahrlich etwas Besonderes! Und ich wette, er ist innen hohl.“

„Das ist er in der Tat, Väterchen“, sagte Ansel. „Und was für ein Prachtstück von einer Höhle das ist. In seinen Stamm passt ihr doppelt rein.“ Lothar blickte auf seine Ingrid hinab und sah, dass das Fell ihrer Wangen von Tränen durchnässt war.

„Das klingt wundervoll“, sagte sie.

Collin und seine Gefährten trafen die übrigen ihrer Freunde und es wurde viel gelacht und geweint. Ditty fand ihre Familie, die sich stolz um sie herum versammelte. Collin fand die Gnomfamilie, und sie glühten vor Stolz, als sie die Begeisterung in seinem Gesicht sahen.

„Meine Freunde“, sagte er. „Ihr habt uns eine Ehre erwiesen, mit der wir nicht gerechnet hatten.“

„Das Ziel war, dem König die Schuld zu begleichen. Er soll residier'n in der schönsten der Eichen“, sagte der Gnomvater.

„Fürwahr“, sagte Collin. „Wir werden uns in der Eiche eine neue Stadt erbauen und wenn wir damit fertig sind, werden wir Lachenbüttel wiederherrichten. Das schwöre ich. Wir werden ein Bollwerk der Gerechtigkeit und Güte schaffen, das allen Bewohnern des Dunkelwalds dienen soll.“



Epilog

Bestimmt einen Spieler, der den folgenden Text vorliest:

Der weise Mann blickt weit voraus,
auf des Lebens windendem Fluss.
Ein Seher ist er dennoch nicht:
Es kommt, wie's kommen muss.

Der weisen Frau sind Zeichen gleich,
Wahrsagers Würfel wirft sie nicht.
Die Straße des Lebens zieht sie 'lang,
Auch ohne Sehers Augenlicht.



Rex legte den Schmirgelblock beiseite und fuhr mit der Hand über das Holz. Es war glatt wie Glas. Er richtete sich auf und betrachtete sein Werk. „Ed“, sagte er zu einer Maus, die gerade mit ein paar Brettern auf der Schulter vorbei kam. „Ich habe noch nie einen Thron gemacht – aber ich wage zu behaupten, dass der hier einer der schönsten der Welt ist.“ Ed grinste kurz, und Rex nickte anerkennend. „Ein prächtiger Sitz für einen prächtigen Kerl.“

Der Thron wuchs aus dem lebenden Holz empor, und Rex hatte ihn liebevoll gestaltet. Er hatte eine hohe Lehne und kräftige Armlehnen, und vor ihm fiel der Boden in weiten Stufen ab. Jeder Quadratzentimeter seiner Oberfläche war mit Schnitzereien verziert und ins Kopfteil der Rückenlehne war eine Maus mit einer Krone auf dem Kopf geschnitzt. Die Maus reckte ein Schwert empor und sie war flankiert von neun Gefährten, die ebenfalls ihre Waffen hochhielten. „Na gut, genug selbst gelobt“, sagte Rex. „Es gibt noch so viel mehr zu tun. Wo ist denn dieser Collin jetzt wieder hin?“

Im Inneren der Eiche wimmelte es von Handwerkern, die emsig sägten, hämmerten und schliffen, um die prächtigste aller Mausestädte zu erschaffen. Unter ihnen war auch Collin, der auf einer Leiter stand und Holzstifte in eine komplexe gezimmerte Konstruktion schlug.

„Verdammich, Kleiner, was machst du denn auf der Leiter?“, brüllte Rex. „Gehört sich nicht für einen König, hier so zu schufteln.“

„Und gehört es sich, einen König Kleiner zu nennen?“, sagte Tilda, die plötzlich hinter Rex auftauchte.

„Ich – also, ich wollte nur helfen“, stammelte Rex.

„Was meint Ihr, Majestät“, rief Tilda Collin zu. „Sollen wir ihn an den Pfoten aufhängen?“

„Ich würde es sofort anordnen“, erwiderte Collin, „aber ich fürchte, ohne ihn würde hier alles zusammenbrechen.“ Gemeinsam konnten sie Collin überzeugen, abzusteigen und sich zurückzuziehen, um sich zurecht zu machen. Die königlichen Gemächer waren noch im Bau, weshalb Collin und sein Vater vorübergehend in einer verlassenen Hütte in Lachenbüttel untergebracht waren. Aber als er hinaustrat, war er plötzlich umringt von Gratulanten. Das ständige Verneigen kam Collin sehr seltsam vor, aber viele der Waldbewohner hatten vorher noch nie etwas davon gehört und wollten jetzt zeigen, dass sie das Verneigen ebenso draufhatten wie die vornehmen Stadtmäuse.

Er sah Babys, die seinen Namen trugen („Ehm, ich wünsche eurer Tochter Collin alles Gute.“), begrüßte verwundete Veteranen der Schlacht um Hauptstadt und probierte sogar einen Nachtisch, der nach ihm benannt war. Das Ganze zehrte sehr an seinen Kräften, aber er sah, wie wichtig es den Bürgern war, ihn zu sehen und mit ihm zu sprechen.

In seiner Hütte angekommen ließ er sich in einen Sessel sinken. „Wird das so bleiben?“, fragte er seinen Vater.

„Vielleicht“, antwortete der. „Es wird weniger werden mit der Zeit, aber für sie wirst du immer eine Lichtgestalt bleiben. Und warum nicht? Sie haben dir ihr Leben anvertraut. Dich zu sehen, zu berühren, mit dir zu reden – all das bestärkt sie im Glauben, ihr Vertrauen dem Richtigen geschenkt zu haben.“

„Aber ich bin auch nur eine Maus wie jede andere. Die Hälfte der Zeit improvisiere ich einfach.“

„Mein lieber Sohn“, lachte Andan. „Willkommen im Leben. Dem großen Improvisationstheater. Wir alle improvisieren. Kind und Greis, Bettler und König. Und weißt du was? Das ist auch gut so. Und jetzt wirf dich in Schale!“

Eine Stunde darauf begann die Namensgebungszere-
monie und Collin stand vor seinem Thron, zu seiner Rechten Andan und Linera, zu seiner Linken seine treuen Gefährten. Die große Halle war brechend voll. Die Borkenheimer Mäuse waren da, aber auch die Einwohner aller umliegenden Städte und Dörfer waren gekommen, um den neuen König zu sehen. Collin wollte keine Dörfer annektieren, aber sie waren zu ihm gekommen, weil sie gesehen hatten, was er für Lachenbüttel und für Hauptstadt getan hatte.

Er hob eine Pfote und rief mit lauter Stimme: „Seid willkommen, meine Gäste, meine Untertanen, meine Freunde. Zunächst will ich euch danken, dass ihr hergekommen seid. Diese Demonstration der Einigkeit hat bewiesen, dass der Dunkelwald wieder ein sicherer Ort für die Rechtschaffenen und Guten sein wird. Schalopp ist besiegt, aber unsere Mühen sind damit nicht am Ende.“ Und Collin sprach von den verlassenem Siedlungen, die sie besuchen und wieder sicher machen müssten. Er erklärte, dass der Dunkelwald wieder Wächter bräuchte, und er ernannte Ansel zum Hauptmann der Wächter des Dunkelwalds. Collin betonte, dass sie zusammenhalten müssten und dass alle friedliebenden Bewohner des Waldes die Gewissheit bräuchten, in jeder Stadt freundlich aufgenommen zu werden.

Schließlich erhob er die Hände und die Stimme: „Ich habe mir lange Gedanken um den Namen dieses Ortes gemacht. Ich habe mich mit Linera und Borkenheims Ältesten beraten und mit den Bewohnern von Lachenbüttel gesprochen. Und wir haben uns entschieden! Diese Eiche steht am Wasser und soll ein sicherer Hafen für alle Bewohner des Waldes sein, und so taufe ich unsere Stadt auf den Namen Eichenhafen!“ Die Menge brach in Jubel und Applaus aus und neben der Flagge Lachenbüttels wurde das Banner des Hauses Andan gehisst. Collin lachte laut auf, als er die Krähe

sah, die sich in der Krone des Baums niedergelassen hatte. Nun schienen alle ihren Platz gefunden zu haben.

Grischa, die alte Krähe, hockte auf dem höchsten Ast des frisch getauften Baums. Ein leichter Wind fuhr durch ihr Gefieder, und sie lauschte dem Jubel, der von tief unter ihr herauf schallte.

Grischa war ein einfacher Vogel, aber oft hatte er den Eindruck, dass ihm die Fähigkeit zu fliegen einen vielschichtigen Ausblick auf die Welt ermöglichte.

Tief unten im Inneren des Baumstamms jubelten die vielen Mäuse, Spitzmäuse, Gnome und anderen Kreaturen, doch ihr Triumph erschien ihm belanglos. Denn das Verschwinden der königlichen Familie hatte ein Machtvakuum im Königreich geschaffen, aus dem bald ein gewaltiger Wirbelsturm entstehen würde.

Grischa hatte gesehen, wie die Elfen von Gartenia ihren besten Drachenreiter ausgesandt hatten, und er hatte das gewaltige Wesen brüllen hören, als es sich in die Lüfte erhob. Grischa hatte beobachtet, wie der Landstreicher, den sie Wandelhans nannten, an Bekanntheit gewann, und er hatte vom mächtigen Geheimnis gehört, das der Wandelhans mit sich trug. Und so hatte Grischa auch die schwellenden Gewitterwolken gesehen, die aus dem Süden heranrollten – Vorboten des Bösen, das seine suchenden Finger nach Norden streckte. Wohin auch immer er blickte, sah er Mächte und Wesen sich regen – und sie alle bewegten sich, unaufhaltsam wie die Körner in der Sanduhr des Schicksals, auf Eichenhafen zu.

Ein Windstoß schüttelte Grischas Ast, und die alte Krähe krächzte laut, als sie die Schwingen ausbreitete – bereit für den Sturm, der kommen würde.



Notizen

A series of horizontal lines for writing, arranged in two columns of 20 lines each, spanning the width of the page.





Credits

Spielidee und Text:
Jerry Hawthorne

Text und Lektorat:
Mr. Bistro

Produktion:
Colby Dauch

Illustrationen:
John Ariosa

Modellierung:
Chad Hoverter

Grafik-Design:
David Richards

Lektorat:
Nate Bethorn
Peter Miller
David Moody

Besonderer Dank geht an:

Vernon Dickson • Danielle Dickson • Brenanan Dickson
Erik Dickson • Alanna Dickson • Mark Pruett • Greg Heath
Morgan Heath • Paige Heath • Todd Edwards • Abby Edwards
Brian Beyke • Chad Hovetter • Merlin Moncure • Robin Lees
Michael Domrose • Nina Domrose • Zach Aandahl
Katherine Witheridge • Robert Searing • Saige Searing
Ashton Searing • Jady Searing • Vern Peterson • Colby Higgs
Tom Randell • Genarch Bren Olit • Benjamin Nicholson
Joseph Fisher • Aaron Cline

Testspieler:

Kim Holland • Micah McClain • John Parker • Lori Parker • Larry Downs • James Chapman
Torie Keene • John Page • Charles Schexnayder • Kelsey Schexnayder • Casper Moldrup Rysgaard
Johanna Katherina Schättler • Jimmy Tennison • Nicholas Deraway • Ricki Siemens • Philip Siemens
Jessie Pyne • Shane Cross • Kyle Junek Kevin Chen • Lu Chang Bryan Taylor • Jonathan Hobson
Amie Hobson • Mike Miller • Roy Harbold • Rom Brown • Gabriel Strange-Wood
Lydia Strange-Wood • Claire McCulloch • William Hutton • Avery McCulloch-Hutton
Ewan McCulloch-Hutton • Randy Pudell • Carla Schmeltzer • Carmen Nolte • Thomas Batcheller
Brandon Holland • Angela Holland • Blaine Taylor • Brian Trahan • Jason McCrady
Melissa McCrady • Braden Hesselrode • Blake Boswell • Michael Midkiff • Morgan Midkiff
Eric Radey • Lauren Le Franc • Tristan Rickett • Kevin Kortekaas • Tricia Kortekaas
Benjamin Kortekaas • Tim Fowler • Marc Seguin • Ian Seguin • Dwayne Stewart • Crystal Stewart
Erich Tolbert • Michael Green • Justin Stirewalt • Dylan Lane • Alex Brock • Alex Lim • Grover Rogers
Dean Rogers • Jill Pearson • Alex Gomez • Emiliano Gomez • Timo Burnham • Kara Burnham
Doug Burnham • Gideon Burnham • Keith Miller • Tammie Miller • George Bell • Brad Sa Barreto
Jody Robertson • Kristina Robertson • Ron "skitz" Wood • Ron "Lunus" Wood • Angela Wood
Sonja Wood • Luc Amireault • Guillaume Dalzil • Erick Ho • Marc Perkins • Anthony Imholte
Jason Vany • Valerie Vany • Ray Hinchcliff • Caysi Hinchcliff • Brandon "Biff" Denzer • Colin Denzer
Marc J. Waters • Bob Misenheimer • Alex Misenheimer • Abby Misenheimer • Becky Misenheimer
Brock Poulsen • Michael Kohlhepp • Madison Kohlhepp • Peteris Bethers • Liga Bekere • Erik Paledal
Eric Yorkston • E. H. Amos • Erwin Habes • Kevin Habes

Mitarbeiter der deutschen Ausgabe

Übersetzung:

Stephan Rothschuh

Unter Mitarbeit von:

Birte Bärmann

Produktionsmanagement:

Heiko Eller

Redaktionelle Bearbeitung:

Sabine Machaczek

Yvonne Distelkämper

Ferdinand Köther

*Grafische Gestaltung
& Layout:*

Sabine Machaczek

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.



Schlangenbeschwörer

Die erste Maus, die in einem Kapitel Hesstia besiegt, erhält diesen Erfolgsmarker.

Effekt: Für den Rest des Kapitels werfen alle großen Gegner bei der Verteidigung gegen den Schlangenbeschwörer einen Würfel weniger.



Inhalt dieser Erweiterung:

1 Geschichtenbuch mit 10 Kapiteln • 3 Heldenfiguren • 23 Gegnerfiguren • 25 Initiativekarten
1 Baumaufgabe • 1 Astaufgabe • 8 doppelseitige Spielplanteile • 34 Fähigkeitskarten
59 Suchkarten • 9 Begegnungskarten • 3 Heldenbögen • 3 Stanzbögen • 5 Aktionswürfel



www.plaidhatgames.com