

Muovere un Servitore

Tutte le regole di Movimento dei Topi, si applicano allo stesso modo ai Servitori, con l'eccezione che i Servitori agiscono sempre con modalità predefinite ed ignorano gli effetti di acqua, Linee Rosse, Linee Gialle e Trappole per Topi. Per maggiori dettagli vedere *Movimento* a pagina 8.

Muovere i Servitori con Armi da Mischia

Quando muovete un Servitore con Arma da Mischia, per prima cosa lanciate un Dado Azione: il Servitore può spostarsi di un numero di caselle pari al risultato del Dado (da 1 a 3). I Servitori sceglieranno sempre il percorso più breve che li porti verso la casella occupata dal Topo più vicino. I Servitori non possono muovere in una casella occupata da un Topo se quest'ultima è già piena ma devono avvicinarsi il più possibile. Un Servitore non può muovere se inizia il suo Turno su una casella già occupata da un Topo. Nel caso ci fossero 2 o più Topi equidistanti, il Servitore si muoverà verso quello più in alto sulla Colonna dell'Iniziativa.

Muovere i Servitori con Armi a Distanza

I Servitori con Armi a Distanza si muovono solo quando non possono vedere nessun Topo nella loro Stanza. Per maggiori dettagli vedere *Vedere il Bersaglio* a pagina 11. Se un Servitore con Arma a Distanza non può vedere nessun Topo, dovrà usare tutto il movimento necessario per seguire il percorso più breve verso il Topo più vicino. Non appena sarà in grado di vedere un Topo, smetterà di muoversi.

Attaccare con un Servitore

Attaccare con un Servitore è simile ad attaccare con un Topo, eccetto che il Servitore attaccherà sempre un bersaglio specifico. Vedere *Attacco* a pagina 10.

Dopo aver mosso, un Servitore Attacca 1 Topo se possibile, seguendo queste regole:

1. Se un Servitore può Attaccare più di 1 Topo, sceglierà di Attaccare il Topo più vicino non ancora Attaccato durante questo Turno.
2. Se c'è più di 1 Topo vicino e non ancora Attaccato durante il Turno (o se sono stati già tutti Attaccati), il Servitore Attaccherà il Topo più in alto sulla Colonna dell'Iniziativa.

Boss dei Servitori

Può capitare che un Capitolo del Tomo dei Racconti faccia fronteggiare ai Topi un Boss dei Servitori. I Boss sono solitamente una versione più forte di un particolare tipo

di Servitore già incontrato durante il gioco. Usate la stessa miniatura del normale Servitore per rappresentarlo come Boss sul tabellone. Se necessario usate un segnalino sotto la miniatura del Boss per differenziarlo e riconoscerlo.

Nota: anche se un Boss appartiene ad una tipologia di Servitore, su di esso non avranno effetto i poteri che influenzano i normali Servitori dello stesso tipo. Per esempio, il Capitano Vurst non sarà influenzato da nessuna regola o potere che abbia effetto sui Ratti.

Brodie

Brodie è un infame, indiatto gattaccio che pattuglia costantemente le stanze del castello. È rappresentato sul tabellone dal segnalino Zampa, il quale non occupa spazio all'interno di una casella. Le miniature possono essere liberamente collocate sopra il segnalino Zampa.



Quando Brodie Attacca o Difende, non aggiunge nessun segnalino sulla Ruota del Formaggio.

Brodie non si muove o agisce come un normale Servitore. Possiede invece 2 diverse carte Iniziativa che gli permettono di agire due volte. Le regole per le carte Iniziativa di Brodie sono le seguenti:

Brodie Graffia

Quando Brodie graffia, scegliete la casella che contiene più miniature (Servitori inclusi), all'interno della stessa Stanza e spostate Brodie su di essa. Se più caselle contengono lo stesso numero di miniature, Brodie graffierà sulla casella che contiene la miniatura più in alto sulla Colonna dell'Iniziativa. Per Attaccare, lanciate una volta i Dadi Azione come indicato sulla carta: ogni miniatura nella casella deve difendersi dall'Attacco. Se non ci sono caselle occupate da miniature, Brodie graffierà sulla casella nella quale si trova.

Brodie Insegue

Quando Brodie insegue, lanciate 2 Dadi Azione e sommate i risultati: il numero ottenuto indica la distanza percorsa da Brodie in questo Turno. Muovete Brodie lungo il percorso più breve verso il Topo più vicino (che non sia sulla casella di partenza del gatto). Se 2 o più Topi sono equidistanti, Brodie si muoverà verso quello più in alto sulla Colonna dell'Iniziativa. Se ci sono vari percorsi egualmente brevi, i giocatori possono decidere

quale di questi utilizzare per muovere Brodie. Se tutti i Topi si trovano nella stessa casella di Brodie quando Insegue, il gatto non si muoverà affatto. Se a Brodie rimane Movimento dopo aver raggiunto il Topo più vicino, continuate a muoverlo verso il secondo Topo più vicino come descritto in precedenza. Una volta che Brodie si è mosso, lanciate un numero di dadi Azione pari al suo Valore di Combattimento riportato sulla carta Brodie Insegue. Tutte le miniature che si trovano sulle caselle attraversate da Brodie durante questo Turno (incluse le caselle di partenza e arrivo) subiscono l'Attacco. Ogni volta che Brodie Insegue viene effettuato 1 solo Attacco dal quale tutte le miniature coinvolte si difendono separatamente utilizzando i propri Dadi Azione.

Topi Catturati

Quando un Topo viene ferito, collocate i segnalini Ferita sulla sua scheda Topo. Quando le Ferite sono pari o superiori alla Vitalità del Topo, questo viene Catturato. Rimuovete la sua miniatura dall'area di gioco, scartate tutti i suoi segnalini Formaggio e tutte le carte Ricerca equipaggiate (l'equipaggiamento iniziale e tutti gli Oggetti nella sacca sono al sicuro e non devono essere scartati), rimuovete tutte le Ferite, le Ferite Avvelenate e tutti i segnalini negativi presenti sulla scheda Topo. Muovete il segnalino Clessidra di 1 pagina verso il segnalino Fine.

Liberare un Topo

Se un Topo è stato Catturato, viene automaticamente Liberato nel momento in cui non ci sono più Servitori sul tabellone. Collocatelo sulla stessa casella (o su una adiacente) di un altro Topo. Finché ci sono Servitori sul tabellone, il Topo non può essere Liberato e dovrà saltare il Turno.

Nel Turno nel quale viene Liberato, un Topo non potrà fare altro.



Effetti Negativi

Stordito e Intrappolato

Quando un Topo viene Stordito o Intrappolato, collocate il segnalino corrispondente sulla sua scheda.



Un Topo Stordito può muovere normalmente ma l'unica Azione che può effettuare è quella di Recupero.

Un Topo Intrappolato non può muovere o fare uno Scatto finché non avrà effettuato un'Azione di Recupero per rimuovere il segnalino Intrappolato.

Atterrato

Quando una miniatura viene Atterrata, sdraiatela su un fianco. Una miniatura Atterrata deve impiegare il suo intero movimento per potersi rialzare, mentre può Attaccare e Difendersi normalmente. Le miniature grandi non possono essere Atterrate.

Stregato

Quando un Topo viene Stregato, collocate il segnalino sulla sua scheda.



Quando un Topo che è stato Stregato deve effettuare il proprio Turno, fatelo Attaccare e muovere come se si trattasse di un Servitore con Arma da Mischia. Un Topo che è stato Stregato utilizza solo le informazioni elencate sulla propria carta Iniziativa e non riceve alcun bonus dalle carte Abilità o da quelle Ricerca equipaggiate. Non appena termina il Turno, rimuovete il segnalino Stregato dalla scheda del Topo.

Avvelenato

Alcune Ferite possono essere Avvelenate e sono indicate usando i segnalini Ferita dal lato verde. Le Ferite Avvelenate non possono essere guarite da normali Incantesimi di Guarigione e Pergamene. Richiedono invece speciali antidoti o Incantesimi di Cura.

