

Strada percorsa: Scalare la torre

Obiettivo: Salva Dreyl e uccidi tutti i nemici

Vi avvicinate alla base della torre scoperta nella foresta e vedete movimento sulla sommità. Cominciate a correre sui gradini di pietra. Mentre salite, la piramide si conclude infine in una guglia gigante che svetta verso il cielo. Afferrate le maniglie che sono scolpite nella facciata verticale della struttura in pietra e iniziate a salire.

A metà della torre, sferzata da venti sempre più forti, cominciate a sentire delle urla fortissime sotto di voi. Una moltitudine di Vermlings sta affluendo dalla base della piramide e salendo sui gradini di pietra che avete percorso poco prima. In quel punto siete completamente impossibilitati a difendervi e temete per la vostra vita, non avete altra scelta che continuare ad arrampicarvi verso l'alto verso lo zenith.

Salendo più in alto, con lo sciame urlante di vermlings sotto i tacchi degli stivali, iniziate a sentire rumori inquietanti anche dall'alto - il suono di una donna che urla. Riconosci la voce di Dreyl. Scalate più velocemente possibile, arrivando finalmente ad una grande piattaforma circolare aperta. Sopra di voi, notate altre due piattaforme più piccole, e sembra che la voce di Dreyl stia venendo dall'alto.

Non sarà facile. I demoni e vari Blackbiters bloccano il vostro cammino. "Quando ne uccideremo uno, il piccolo..." uno di loro vi beffeggia. "I demoni faranno nostra questa isola!"

Regole speciali:

Tutti gli attacchi di qualsiasi figura hanno aggiunto SPINGI (PUSH) 1 come effetto di scenario. Le figure volanti sono immuni a questo specifico effetto.

Le tre piattaforme non sono collegate normalmente, ma sono considerati sovrapposti, con la C in alto, la D in mezzo e la M come base. Le pareti di queste tiles sono spazio aperto: se una figura non volante viene spinta oltre un muro di C o D, cade sulla tile inferiore in una casella libera dello stesso quadrante.

Quando una figura cade in questo modo, subirà la metà del danno di una trappola (arrotondata per eccesso) e qualsiasi altro valore PUSH non risolto non è considerato. I personaggi si possono anche spostare volontariamente oltre i bordi per cadere verso la successiva piattaforma, ma subiranno comunque gli stessi danni.

Se un nemico non-volante viene spinto oltre il bordo sulla tiles M, muore istantaneamente ma non verranno lasciate monete al suo posto.

Se un personaggio viene spinto oltre il bordo della tile M, non si muove ma subirà gli effetti di una trappola. Quando un mostro spinge un personaggio o una evocazione alleata lo spostamento sarà sempre in direzione del bordo della tiles.

Le tre stanze saranno preparate subito all'inizio dello scenario, tra loro non ci saranno linee di vista. Per spostarsi da un piano all'altro si useranno le scale e si sposteranno sull'esagono della nuova tile corrispondente. Le scale possono essere usate sia da nemici che alleati ma il passaggio conta come 2 movimenti come su terreno difficile. Questo anche nel caso di volo e salto contrariamente alle regole normali.

Le scale **a** e **b** servono per la salita mentre le rovine **c** servono per la discesa.

A partire dal terzo turno, introdurre un nuovo Vermling Scout in un qualsiasi esagono di partenza libero alla fine di ogni turno. Per due giocatori i nuovi Vermling Scout sono sempre normali, per tre giocatori sono normali ed élite a turni alterni e per 4 giocatori sono sempre élite.

Se **1** non è letto prima della fine del sesto turno lo scenario è perso. Tenere il conto del numero di turni sopra la tabella degli elementi.



Maps:

M1a
D1a
C1a



1

Quando il primo di voi arriva alla sommità della scala a spirale vede 2 Vermlings che si aggirano intorno ad un altare. Dreyl è legato sull'altare, cantilendando una canzone piena di oscenità e parole terribili.

Sul suo corpo ci sono dei tagli, netti e profondi, procurati da coltelli sacrificali. Una quantità inquietante del suo sangue è stata raccolta in una ciotola al centro dell'altare. Un'aura di energia oscura pulsa dalla ciotola. "Troppo tardi!" Gracchia uno degli sciamani "Abbiamo chiamato l'aiuto dalle stelle! Presto tutti i nostri nemici, compresi voi, saranno bruciati in un fuoco cielo senza fine! Ti mostreremo la morte!"

È giunto il momento di liberare Dreyl e mostrare agli sciamani come funziona la gravità.

Regole speciali:

Posiziona immediatamente due Vermling Shamans normali in ①.

Continuate a posizionare un Vermling Scouts all'ingresso della piattaforma di base alla fine di ogni turno.

Lo scenario si conclude quando non ci sono più nemici sui tre piani.

Conclusione:

Quando finalmente le piattaforme sono libere dai nemici, avete il tempo di guardavi intorno e valutare la situazione. Una nuova folla verminante di Vermlings sta salendo le scale e non si può più scendere verso terra. Mentre discutete uno di voi estrae la carne che vi è stata data dagli Hollowbones ancora pulsante luce dorata.

"Sei fuori di testa?" dice Dreyl. "Sei impazzito per i tanti morsi dei Vermlings? Ti hanno passato la febbre rossa? Volete mangiare quella carne orrenda, malata, che ti trasforma in uccello? È ridicolo! Certamente deve esserci un altro modo."

Mentre Dreyl continua ad imprecare, un raggio di luce accecante scende dal cielo sull'altare. La colonna centrale della torre inizia a scintillare e a riscaldarsi, fino alla sua base alla piramide. In pochi istanti l'intera struttura trema selvaggiamente e gosse crepe iniziano a formarsi tra le piastrelle delle piattaforme.

"Non abbiamo scelta" urla Dreyl. "Date un pezzo di quella roba ad ognuno prima che ci sfracelliamo tutti al suolo!"

Senza pensare, cominciate a ingerire la carne più velocemente possibile senza masticare ne gustarla. Lungo la scala grosse rocce si staccano dai gradini e dalle pareti mentre la piattaforma su cui vi trovate si inclina pericolosamente facendovi scivolare verso il vuoto.

Pensate alla morte quando improvvisamente dalle braccia spuntano delle piume. È incredibilmente doloroso e disorientante, ma presto ti ritroverai in volo come un uccello, insieme a Dreyl e al resto della banda.

Hai dubbi significativi su quanto possa durare questa trasformazione, ma l'isola sotto di voi continua a rompersi e spaccarsi, lasciando terra meno e meno abitabile su cui andarsene.

Ricompensa:

20 oro ciascuno

Da che parte volerai?

- ① Ritorna all'isola da nord girando intorno alla montagna
- ② Vola ad ovest verso il continente
- ③ Vola ad Est lontano sul mare