

**Decision Path:** Ricerca di una terra sicura

**Goal:** Raccogliere i segnalini Sanguinaria

### Introduzione:

La vostra voglia di avventura apparentemente ha i suoi limiti. Di fronte alla scelta tra l'eccitazione sconsiderata e la sicurezza del Quatryl che ha cercato di uccidervi, beh, è una scelta facile. Guardando verso la figura brulicante di Dreyl che si trova al centro della barca, non potete fare a meno di sentire simpatia per lei.

La sua follia era guidata da una rabbia comprensibile e dalla necessità di vendetta. Inoltre, lei può essere l'unica che vi può aiutare a tornare alla civiltà.

A metà del lato nord dell'isola, le falesie della scogliera si abbassano fortemente e scendono lentamente verso una riva sabbiosa. Stai facendo arenare la barca per portare Dreyl sulla terra asciutta.

Le tue capacità di guarigione sono in grado di stabilizzarla e riportarla alla coscienza, ma le sue ustioni sono allarmanti. Non si muove ma nell'agonia riesce a scandire una parola

"Sanguinaria ..." grugnisce.

Sì. Vi ricordate che un decotto della pianta di Sanguinaria può lenire le ustioni, ed è molto probabile che la radice possa essere trovata su questa isola. Dreyl sembra pensarla così.

Vi fermate appena oltre la prima linea di alberi oltre la spiaggia, pensando come procedere. Un paio di problemi devono essere affrontati. Uno è che ci sono strani rumori provenienti dall'isola interna: un suono basso e squallido, con un ritmo regolare, accompagnato da un verso irregolare e acuto. Entrambi forti... troppo forti.

Il tuo altro problema è che la sanguinaria è quasi indistinguibile da un'altra pianta altamente tossica in qualsiasi quantità, anche per contatto debilita come un veleno.

-  Giant Viper
-  Earth Demon
-  Vermling Scout
-  Vermling Shaman
-  Thorns (x4)
-  Stump (x3)
-  Totem (x3)
-  Log (x2)
-  Tree (x3)



**Maps:**

- B1b
- G1a
- H2b
- A4a
- M1b

### Ricompensa:

2 ✓ Ognuno  
10 pezzi d'oro per ognuno

### Conclusione:

Dreyl geme di nuovo, e vi inoltrate con decisione nella foresta. Dovrete essere coraggiosi nella buia selva per affrontare i problemi che di sicuro incontrerete.

Correte verso riva, carichi in abbondanza di foglie di Sanguinaria per coprire il piccolo corpo ricoperto di ustioni. Ci vuole più di un'ora per ricavare un rudimentale unguento e applicarlo. Quando avete finalmente finito, il gemito di Dreyl si placa. In un'altra ora, infine, comincia a parlare di nuovo, anche se interrotta da lievi singhiozzi.

### Regole speciali:

Mescolare i token numerati 1-8 (due personaggi), 1-10 (tre personaggi) o 1-12 (quattro personaggi) e posizionarli di fronte ai due esagoni **a** (due personaggi), **a** e **b** (Tre personaggi), **a** o **b** e **c** (Quattro personaggi).

Questi token possono essere saccheggianti normalmente. Se scoprite un token con numero pari avete trovato la Sanguinaria. Ne sono necessari quattro (2P), cinque (3P) o sei (4P) per completare lo scenario. Se scoprite un token con numero dispari, tuttavia, avete trovato una pianta velenosa e prendete e vi vengono inferti di 2 danni.

"Mi dispiace ..." sussurra a se stessa "Ero proprio così ... Luce, perché mi hai salvato?"

Dreyl inizia a piangere in maniera incontrollabile e ci vuole un po' di tempo per calmarla ancora una volta. In tutto quel tempo, lo strano basso canto continua a sentirsi nella foresta.

Il capitano dice che può aiutarvi a salpare da questa isola e tornare in mare in una nave adeguata se potete portargli abbastanza materiali da costruzione.

"Lo faccio per voi", dice tranquillamente. "Non ho più ragione di vivere.... ma voglio togliere questo peso dalla mia coscienza, causato dal mio egoismo."

### Quale è la tua prossima priorità?

- 1 Raccogliere materiale da costruzione
- 2 Esplorare l'interno dell'isola
- 3 Visitare al più presto la caverna



Il rumore dei versi cresce mano a mano che vi inoltrate nella foresta più fitta. Cominciate a chiedervi se sia solo il frutto della vostra immaginazione oppure se l'isola sia popolata da demoni o bestie feroci. Al di là di due grossi tronchi trovate la fonte del rumore

Gli sciamani di Vermling, infusi di un'energia oscura, accortosi della vostra presenza si fanno vicini armati di cattive intenzioni.