

Strada percorsa: All'inseguimento del Vermling!

Obiettivo: Distruggere il totem e raccogliere carne pari a sette volte il numero di personaggi

Introduzione:

Prima di essere accerchiati da un numero eccessivo di Vermlings inferociti, decidete di inseguire la figura nella foresta. Riuscirla a colpire o catturare è più difficile di quanto sembri.

Il Vermling continua a guadagnare terreno scomparendo ogni tanto alla vista. Scattate in mezzo agli alberi anche se avete solo una mezza idea sulla direzione da seguire. L'intreccio di alberi e la velocità del fuggitivo rendono difficile l'inseguimento. Improvvisamente, irrompete in una radura piena di piccole creature, tutte vestite con la stessa veste colorata formata da foglie e piume.

Al vostro arrivo, i Vermlings sussultano in maniera minacciosa, ma non sembrano essere armati. Stai per brandire le tue armi quando uno di loro grida.

"Aspetta!" Parla in maniera strana ma comprensibile. "Questi quelli che ho visto! Loro uccidono i Blackbiters! Non sono nemici!" Non siete ancora convinti e tenete le mani sulle armi mentre il Vermling ti avvicina.

"Uccidete molti Blackbiter e i loro demoni, sì?" Chiede. Non siete sicuri su cosa fare, ma uno di voi annuisce con la testa.

"Grande! Tu aiuti a uccidere più di loro, sì?"

Questa volta annuite tutti insieme e il gruppo di Vermlings si rilassa, allontanano le mani dalle armi e vi mostrano i palmi vuoti in segno di pace. Cominciate a parlare con il Vermling che vi ha riconosciuto, di nome Antgut. Vi spiega che la loro tribù, i Hollowbones, è in guerra con i Blackbiters da molti anni. Ma di recente i nemici hanno ricevuto l'aiuto di alcuni demoni.

Antgut ha paura che i demoni aiutino i Blackbiters sbilanciando la guerra in loro favore. I Hollowbones si stavano preparando ad attaccare il tempio del loro nemico quando siete comparsi dalla foresta.

"Prima di combattere" spiega Antgut "abbiamo bisogno di potenza degli antenati. Facciamo una festa rituale e saremo onorati se voi con noi". Antgut spiega che il compito più importante della festa è la cottura della carne.

Le carcasse di drago, recentemente raccolte da una grotta vicina, devono essere macellate, portate nella caverna di cottura e poi riportate al tavolo del banchetto. Nel frattempo si danza intorno al totem della tribù nemica e poi si distrugge.

"È molto importante carne ben cotta e totem distrutto", dice Antgut. "Compito sacro, ma vedo che tu uccidi Blackbiter. Gli antenati ti scelgono per il compito".

Regole speciali:

La carne deve fare un intero giro di cottura prima di essere considerata pronta. La carne cruda va presa vicino al tavolo **a**.

Un personaggio dovrà attaccare il tavolo (le armi a distanza non subiranno uno svangaggio); il numero di danno inflitti al tavolo sarà il numero di token carne cruda presi del personaggio (usare i token danno per segnare la carne). Un personaggio non potrà prendere altra carne, ma potrà abbandonare la carne a terra in qualunque momento.

Un personaggio che trasporta la carne dovrà terminare il proprio turno vicino ad un esagono hot coals. I token carne verranno posizionati sull'esagono **c**. Alla fine di ogni turno i token carne verranno spostati dall'esagono **c** al **d** e in quello successivo ancora in **e**.

I personaggi potranno prendere la carne attaccando l'esagono (le armi a distanza non subiranno uno svangaggio) **e** e prendere un numero di token carne cotta (si possono usare sempre gli stessi token o usarne di differenti) pari al numero di danni inflitti.

Anche in questo caso un personaggio non potrà prendere altra carne.



Maps:

Lib
M1b
B4b



Vermling Scout



Giant Viper



Thorns (x4)



Hot Coals (x3)



Totem (x1)



Table (x2)

Into the Unknown 4: Alleanza improbabile

Conclusione :

Un personaggio che porta carne cotta dovrà terminare il proprio movimento vicino al tavolo **b** per poterla depositare.

Un personaggio che si trova in un esagono blu alla fine del proprio turno subisce 2 danni a causa del calore intenso.

Il totem ha Cx18 punti ferita e non può essere obiettivo di incantesimi (summons)

I Vermling Scouts sono considerati alleati ma bloccano il movimento normalmente. Una carta abilità viene rivelata all'inizio di ogni turno, ma invece di svolgere l'azione specificata di loro iniziativa si muovono in modo da circondare un nuovo esagono Thorn. Se uno o più esagoni sono occupati dai personaggi i Vermling Scouts resteranno intorno all'esagono precedente e raggiungeranno il gruppo appena possibile.

Se la loro iniziativa è 53 o meno si muovono in senso orario mentre se è 54 o superiore si muovono in senso antiorario.

Quando sui tavoli sono presenti Cx3 token carne cotti leggi **1**



Attratti dall'odore della carne cruda un gruppo di Serpenti giganti emerge dal fitto della foresta.

"Tenete lontane quelle bestie da rituale!"
Antgut urla.

Regole speciali :

Una pedina Giant Viper comparirà in **9** ogni fine round. Per due giocatori saranno sempre normali. Per tre giocatori saranno normali per un turno e elite in quello successivo alternativamente. Per quattro giocatori saranno sempre elite. I Giant Viper saranno nemici sia per voi che per i Vermling Scouts.

Consegnata la carne cotta, la danza e il canto della tribù Hollowbone termina bruscamente. Un improvviso silenzio vi circonda. Mentre eliminate i serpenti rimasti, notate che la carne emette un debole bagliore dorato. Osservate la folla della tribù intorno al tavolo e cominciate a festeggiare. Antgut si avvicina.

"Vi ringraziamo molto" dice con un sorriso. "Senza di voi, il rituale fallisce sicuramente." Si inizia a sentire una strana cacofonia di rumori intorno al tavolo.

"Ho mentito" ammette "Gli antenati ci danno il potere, ma non il potere di combattere. Potere di fuggire".

I suoni intorno al tavolo cominciano ad assomigliare allo starnazzare di uccelli. Davanti ai vostri occhi, alcuni Vermplings cambiano forma. Si buttano a terra urlando di dolore battendo le braccia selvaggiamente. Lentamente, i loro arti diventano ali, le bocche becchi e i piedi diventano artigli.

"Potresti anche mangiare carne", dice Antgut allargando le braccia. "Non so se funziona su non Vermplings, ma tutto quello che posso offrirti d'aiuto."

Si gira e inizia a camminare verso il tavolo.

Ricompensa :

1 ✓ ciascuno

2 esperienza per ogni Vermling ancora vivo
"Necklace of Teeth" (Item 106)

Quale è il prossimo passo?

- 1 Prendete della carne e tornate da Dreyll
- 2 Prendi Antgut in ostaggio e obbliga la sua tribù a combattere i Blackbiters
- 3 Saluta gli Hollowbones come amici e continua la ricerca all'interno dell'isola