

Strada percorsa: Fare pace con Barty

Obiettivo: Proteggere Dreyl e Barty for 12 turni

Introduzione:

"Beh, cosa vedono i miei occhi!", dice Barty mentre vi osserva. "Alcuni pazzi mercenari attaccano la mia nave, mi lasciano in fin di morte, mi costringono a riparare la barca ridotta ad un relitto galleggiante, e poi improvvisamente appaiono dall'altra sponda del mare in cerca di salvataggio.

"Non solo, ma avete ancora Questa traditrice Quatryl con voi!" Dice scuotendo Dreyl con un remo. "Che genere di mondo è Questo, dove i suoi cari possono ancora respirare?"

"Tu sei il bastardo assassino!" Dreyl sputa fuori mentre tinge l'acqua del mare. "Potrò morire solo quando ti vedrò morto!".

"Assassino!" Barty stride con indignazione. "Correggimi se sbaglio, ma non ho appena salvato la tua pellaccia? Vuoi che ti ributti in mare?"

Dreyl grida con rabbia, e voi vi mettete in mezzo per fermare l'alterco che sta nascendo prima che si trasformi in un omicidio. Uno di voi punta il dito all'orizzonte, ricordando a tutti che una tempesta si avvicina. Le divergenze saranno appianate quando ci sarà la sicurezza di sopravvivere.

"Aye", dice Barty, mentre Dreyl scompare in silenzio. "Grazie a voi, questa nave è integra la metà di quello che era una volta, e non ho equipaggio. Posso dirigermi, ma avrò bisogno del vostro aiuto. Sento l'ira degli spiriti del mare".

"Non è finita, mezzo orecchio!" Dreyl grida tra i boati crescenti della tempesta. "Stai lontano da me finché non avremo risolto i conti!"

Special Rules:

Dreyl **(a)** e Barty **(b)** sono entrambi alleati con voi e nemici di tutti gli altri mostri che sono anche nemici tra loro. Dreyl ha "Movimento 4, Attacco 3" (usare il mazzo modificatore dei mostri), svolge una azione a round con iniziativa 50. Barty non fa nulla nel suo turno e se dovesse servire è considerato con iniziativa 01. Sia Barty che Dreyl hanno punti vita $6+2xL$. Lo scenario è perso se uno dei due muore. Quando Dreyl e Barty ricevono danni un personaggio può scartare una carta dalla propria mano per evirare loro il danno.

All'inizio di ogni turno, dopo aver scelto normalmente le carte abilità, rivelare una carta abilità per tutti e tre i tipi di mostri a prescindere dal fatto che ci sia uno di quel tipo sulla plancia. I valori di iniziativa di queste carte determinano quali nemici si generano. Per due giocatori nei turni dispari si genera il mostro con la carta di iniziativa maggiore e nei turni pari quello con iniziativa minore. Per tre giocatori nel primo turno quello con iniziativa maggiore, nel secondo turno quelli con iniziativa maggiore e minore e così di seguito fino al quinto turno. Per quattro giocatori tutti i turni quelli con iniziativa maggiore e minore. Si generano mostri normali dal turno 1-6 ed elite nei turni dal 7 al 12.

Wind Demons si generano in **(c)**

Lurkers in **(d)**

Frost Demons in **(e)**

Nei turni in cui si genera un Wind Demons il movimento di tutti i giocatori e loro alleati è aumentato di 1 mentre se si generano i Frost Demon è diminuito di 1. Quando invece si genera un Lurker tutti i giocatori e loro alleati tranne Barty sono allontanati dal mostro di 1 casella.

-  Wind Demon
-  Lurker
-  Frost Demon
-  Stairs (x4)
-  Barrel (x2)
-  Crate (x2)
-  Stone Pillar (x1)
-  Table (x1)



Maps:

B2a
11a
H3a

Conclusione :

Placatasi la tempesta e rigettati tutti mostri nel mare ancora gitato, Dreyl e Barty si ritrovano sulla tolda uno di fronte all'altro. Dreyl sta brandendo vero Barty un bastone metallico carico di elettricità statica.

"È arrivato il momento di pagare per la morte di Luce, Mezz'orecchio!" urla Dreyl.

"Oh, per favore," sbottò Barty. "La tuo amico mi stava derubando da lungo tempo, e tutti lo sapevano. Dovevo farne un esempio. È molto semplice."

"Quindi l'hai ucciso a sangue freddo?" Dice Dreyl. "Se tu non dimostri pietà, perché dovrei averne io adesso?" Dreyl agita il bastone verso Barty, e lui scappa via.

"Metti giù Quel giocattolo prima di farti male, ragazza," chiede Barty. "Pensi che i mercenari che hai ingannato staranno dalla tua parte? Quei fessi mi servono per navigare fino alla terraferma".

"Non mi interessa, pezzo di spazzatura umano!" Urla Dreyl. "Nulla avrà importanza finchè ti vedro tirare ancora un fiato!"

"Vedete, amici", Barty si rivolge a voi, sfuggendo un altro fendente del bastone di Dreyl. "Abbiamo chiaramente un problema qui. Questo folle Quatryl e io non staremo insieme sulla stessa nave. La sua stupidità mi travolge. È tempo di scegliere".

Ricompensa :

"Storm Blade" (Item 078)
10 esperienza ognuno

Cosa farete?

- 1 Uccidete Barty Mezzorecchio per fare felice Dreyl
- 2 Mettete Dreyl su una scialuppa per dividerla da Barty
- 3 Tenete entrambi sulla nave nella speranza di tenerli buoni