



CRIMSON CUP

Grazie alla grande ritirata dei Brutti Musi e alla chiusura dei Portali del Viaggio Brutto Musico può finalmente riaprire le porte la Crimson Cup, la grande gara automobilistica che si svolge negli sterrati delle terre di confine, tra l'Impero della Fenice Grassa e i territori dei Brutti Musi (salvo nuove invasioni impreviste!).

La Crimson Cup è un campionato individuale che si dipana su 6 gran premi con modalità "Fino alla Fine". Ciascun giocatore inizierà con 400 Fenici d'Oro e 0 punti esperienza. I giocatori guadagneranno punti esperienza dopo il 1°, 3° e 5° gran premio. Guadagneranno Fenici d'Oro aggiuntivi dopo il 2°, 4° e 5° gran premio. Consigliamo un solo giro per ogni tracciato.

Il primo tracciato, l'Allungo, si sviluppa nelle lande subito fuori dai confini dell'Impero della Fenice Grassa. Nulla di estremamente competitivo: una piacevole gita nelle giungle dei Brutti Musi per scaldare i motori. A tutti gli spettatori consigliamo la visita alle rovine dell'antichissimo Ponte Stabile, eretto da Ferdinando il Costruttore nel suo, fortunatamente breve, periodo di reggenza.



TRACK 1: L'ALLUNGO!

DOPO L'ALLUNGO OGNI GIOCATORE GUADAGNA 1 PUNTO ESPERIENZA.

TRACK 2: FREMITI SOTTERRANEI!



Il secondo circuito si sviluppa in un'area di giungla molto attiva ma fortunatamente sgombra dalla minaccia dei Brutti Musi. L'area è soggetta a continue frane, terremoti e frequenti esplosioni di geysers. Non preoccupatevi: il vulcano è quasi dormiente. Non rimanderemo di certo la gara per un po' di lava!

DOPO FREMITI SOTTERRANEI OGNI GIOCATORE GUADAGNA FENICI D'ORO (MODALITA' "FINO ALLA FINE")

Addentrando nel territorio dei Brutti Musi, faremo tappa alle rovine dell'antica Bruttopoli evacuata in tutta fretta secoli fa per alcune problematiche legate al vicino vulcano. Lo sterrato è ottimamente battuto in quasi tutto il percorso: se vi perdetevi nella giungla fitta, seguite i segnali che abbiamo lasciato (purtroppo avevamo solo tinta verde, ci spiace).



TRACK 3: ANTICHE ROVINE

DOPO ANTICHE ROVINE OGNI GIOCATORE GUADAGNA 1 PUNTO ESPERIENZA.

Dopo una sosta a Bruttopoli è il momento di ripartire: ci addentriamo nel fitto delle giungle abitate dai Brutti Musi. Questo circuito si differenzia dagli altri grazie all'introduzione di teletrasporti realizzati utilizzando antichi Portali Bruttimusici realizzati in passato dagli stregoni Brutti Musi come forma di allenamento. Vi ricordiamo che il Grugno Spinoso ha la precedenza: meglio lasciarlo passare.



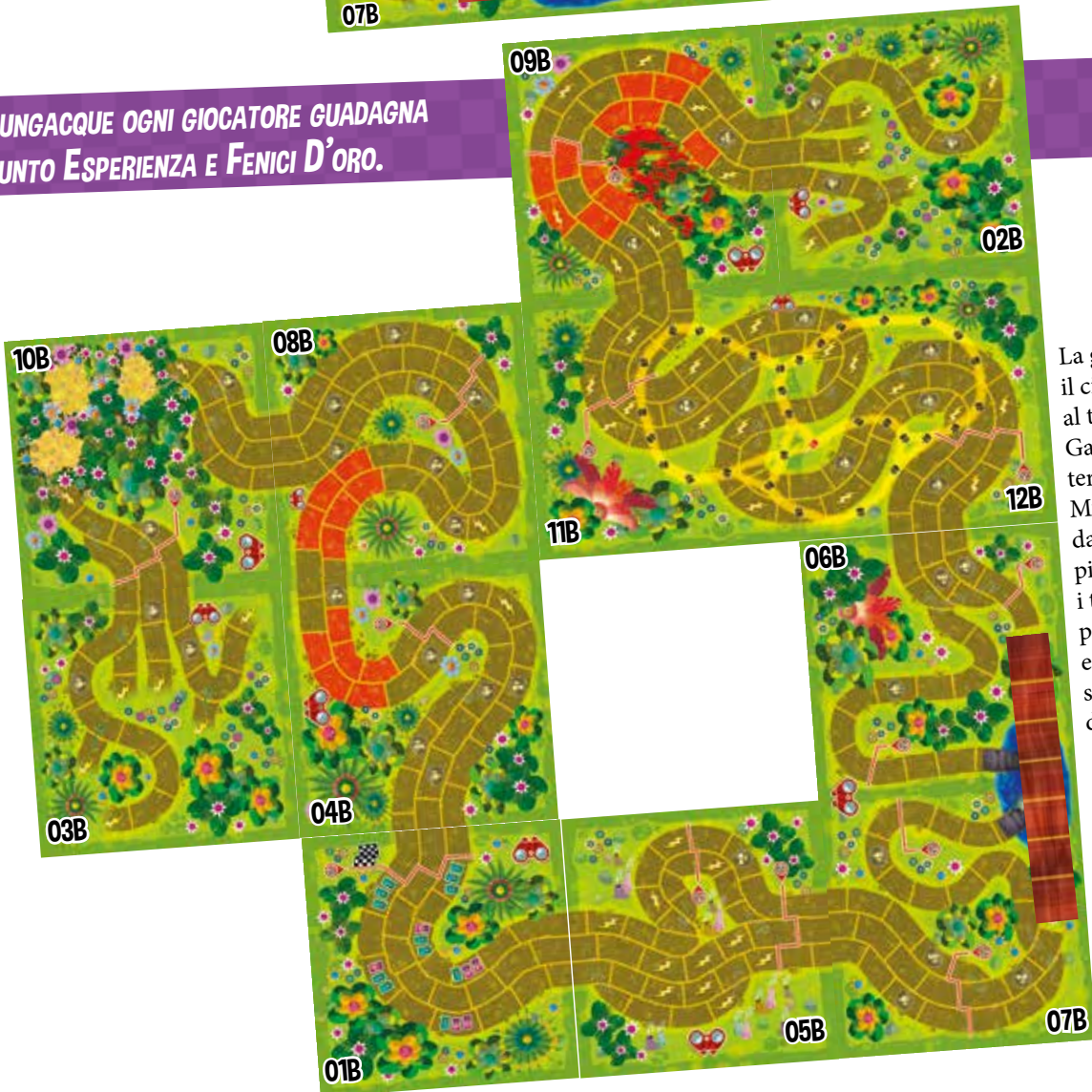
TRACK 4: FUGA NELLA GIUNGLA

DOPO FUGA NELLA GIUNGLA OGNI GIOCATORE GUADAGNA FENICI D'ORO (MODALITA' "FINO ALLA FINE")

E' il momento di affrontare un distensivo (ma lungo) circuito in una zona lagustre delle giungle dei Brutti Musi. Uno step semplice prima del rush finale!



DOPO LUNGACQUE OGNI GIOCATORE GUADAGNA 1 PUNTO ESPERIENZA E FENICI D'ORO.



La gara si chiude con il circuito che da nome al torneo, il Crimson Gauntlet. In pieno territorio dei Brutti Musi, un circuito che ha dato problemi anche ai più grandi piloti di tutti i tempi. Una sfida per pochi eletti, pout purri di emozioni che vi lascerà senza fiato fino alla fine della gara!