

Malkhor já caçou todo tipo de criatura existente: desde os grandes falcões do trovão das montanhas até os imensos leviatãs que habitam os mares. Mas o que é isso? O que são essas coisinhas fofas que os moradores de Arcadia agarram e apertam? Elas... são... adoráveis! E caçá-las seria mais adorável ainda!

Por sorte os Arcadianos ficaram sabendo do plano maligno de Malkhor e podem juntar e proteger seus pets até o Caçador Eterno ser derrotado. Mas eles terão de ser rápidos, pois diferente das Montarias, os Pets não conseguem se defender por conta própria das Rienas – quem dirá do próprio Malkhor!

COMPONENTES

Este cenário utiliza componentes de Arcadia Quest: Pets.

CONECTADO A

- Sossega, Rapaz!
- Osso Duro de Roer

CONECTA-SE A

- Montódromo de Arcadia
- Fofura Mortal

BÔNUS DO TÍTULO

O primeiro jogador que destruir 1 dos 4 marcadores de Missão completará a Missão "Destruir o Ponto de Encontro" e será o "Sentinela". Esse jogador terá o controle dos marcadores de Entrada de Monstro nos cenários "Montódromo de Arcada" e "Fofura Mortal". Nesses cenários, quando os Monstros tiverem que entrar, em vez de rolar os dados de Entrada de Monstro, o "Sentinela" escolherá se o Monstro será removido da partida ou se entrará no tabuleiro em algum marcador de Entrada de Monstro disponível.

MISSÕES

CONTRA O JOGO

- "Destruir o Ponto de Encontro" Dá Título.
- "Salvar os Pets" Dá carta de Recompensa.

CONTRA JOGADOR

- Todas as Missões "Matar o Herói da Guilda X" para as Guildas que estão em jogo.

CARTA DE RECOMPENSA

- Rédea da Sorte (x2).

PREPARAÇÃO ESPECIAL

- Pegue 2 marcadores de Guilda de cada Guilda e coloque-os nas áreas indicadas do mapa. Atenção: 1 marcador de Guilda de cada Guilda será colocado sobre uma porta, e o outro será colocado em um Espaço.

REGRAS ESPECIAIS

- -As portas que dão para o prédio central contendo os Saqueadores Orcs ou as Diabretes não podem ser abertas ou fechadas normalmente com Ponto de Movimento. Quando um Herói em uma Montaria estiver no Espaço que contém um marcador de Guilda, ele abrirá a porta com o marcador de Guilda respectivo. Os Cavaleiros não estão limitados a abrir a porta somente com o marcador da sua Guilda. Assim que uma das portas para o prédio central estiver aberta, ela não poderá ser fechada novamente. Os marcadores servem apenas para ajudar a identificar qual Espaço abre determinada porta, portanto não podem ser coletados.
- Quando um Herói que está com um Pet amigável no mesmo Espaço terminar sua ativação em um Espaço no prédio central, ele completará a Missão "Salvar os Pets". Além disso, o primeiro e segundo jogadores que completarem a Missão ganham 1 carta de Recompensa cada. A Missão continuará disponível para os outros jogadores, mas, depois que a completarem, eles não receberão o Título associado a essa Missão.
- Se um jogador recuperar 1 dos marcadores de Missão, ele completará imediatamente a Missão "Destruir o Ponto de Encontro" e removerá o marcador da partida. Esse jogador não poderá pegar mais do que 1 marcador de Missão. Além disso, o primeiro jogador que completar essa Missão ganhará o Título associado a ela.

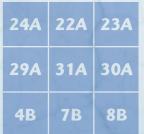
VANTAGENS DO TÍTULO

- Se um jogador ganhou o Título "Distribuidor" no cenário "Sossega, Rapaz!" por pegar um marcador de Missão, todas as vezes que sua Montaria sofrer Ferimentos ele poderá atribuir quantos Ferimentos quiser para quaisquer outros Heróis da sua Guilda. No entanto, ele não poderá atribuir uma quantidade de Ferimentos que levaria o Herói à morte.
- Se um jogador ganhou o Título "Afortunado" no cenário "Osso
 Duro de Roer" por coletar um marcador de Entrada de Monstro, agora seus Heróis rolarão +1 dado de bônus quando atacarem e/ ou defenderem-se de Lacaios Menores.

26 Livro de Campanha • Riders

Para jogar com Arcadia Quest









Marcador de Missão x4



Marcador de Guilda x8 Marcador de (2 de cada Guilda)



Portal x4

Portal x4





Marcador de Exploração x10







Orc Saqueador x4

Riena x6



Lanceiro x2



Feral Martelador x2





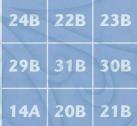
Entrada de

Monstro x4

Riders • Livro de Campanha

Para jogar com Arcadia Quest: Inferno











Carta Infernal x10



























Demônio Arremessador x2









Diabrete

Marcador de Guilda x8 Marcador de (2 de cada Guilda) Entrada de



x4





Gordemônio x1



Livro de Campanha • Riders