



O ÚLTIMO É A MULHER DO PADRE!

PREPARAÇÃO ARCADIA QUEST CLÁSSICO

Com a rede de portal estabilizada, todos os habitantes de Arcadia conseguem suspirar aliviados, podendo agora saltitar através de seus portais novamente. O Rei finalmente se acomodou para poder ler uma fábula de ninar para suas crianças. E tudo estava certo no mundo... Até agora.

O Camareiro repentinamente pulou dentro do quarto:

— Senhor! Senhor!

Rei David grunhiu.

— O que foi agora? O herói já consertaram os portais!

— De fato, senhor, mas agora são os monstros!

— Os monstros!

— Sim, senhor, os monstros! Estão por todas as ruas!

— Nas ruas! — repetiu o Rei indignado.

— Sim, senhor! Estão por toda a parte! As pessoas estão presas e não conseguem voltar para casa!

— Presas e não conseguem voltar para...! Er, espere, de onde estes monstros vieram? Não pode ter sido pelos portais!

— Não, senhor, enquanto as Guildas estavam lidando com os portais, parece que os monstros se infiltraram na cidade.

O Rei fez uma breve pausa.

— E ninguém notou todos estes monstros invadindo a cidade o bastante para ameaçá-la?!

— Não sabemos ao certo como aconteceu, senhor, mas parece que eles se esconderam nas partes subterrâneas da cidade até o escurecer.

— Ah, isso realmente faz sentido. E apareceram justamente no momento da Hora de Dormir também! Malditos sejam!

— Malditos sejam esses vilões, senhor! — assentiu o Camareiro.

O rei ponderou por um momento.

— Muito bem. Mande um chamado para as Guildas para escoltarem os cidadãos de forma segura para os refúgios na cidade.

— Seu pedido é uma ordem, senhor! — disse o Camareiro, ao sair correndo.

COMO UTILIZAR ESTE CENÁRIO

“O Último é a Mulher do Padre” foi feito como “Cenário 2”, seguindo o cenário “Um Portal Turbulento”, da campanha “Hora de Dormir Novamente”. Após jogar “Um Portal Turbulento” os jogadores realizam a Fase de Melhorias e então começam este cenário.

Este cenário, assim como esta campanha, podem ser jogados tanto usando o Arcadia Quest Clássico ou Inferno, há dois mapas a seguir: um para cada caixa - Clássico e Inferno. Você também pode optar por jogá-lo no Modo Episódico.

MISSÕES

CONTRA O JOGO

— “Leve os Cidadãos para um Refúgio” — Escolte qualquer 2 marcador de Exploração para uma área indicada no mapa (representando os refúgios). Os jogadores podem usar um marcador de Guilda para marcar o progresso da Missão.

— “Mate o Feral Martelador” (Missão Arcadia Quest Clássico)

CONTRA JOGADOR

— Todas as Missões “Matar o Herói da Guilda X” para as Guildas que estão em jogo.

PREPARAÇÃO ESPECIAL

— Devolva as duas armadilhas dos marcadores de Exploração para a caixa; elas não serão usadas neste Cenário. Embaralhe os marcadores de Exploração restantes e os coloque com a face virada para baixo nos Espaços indicados no mapa na página seguinte.

REGRAS ESPECIAIS

— Se um Herói matar um Feral Martelador, o jogador imediatamente completa a Missão “Mate o Feral Martelador”. O Feral Martelador derrotado não é colocado no Tabuleiro de Entrada de Monstro, mas sim devolvido à caixa, logo um máximo de 2 jogadores podem completar esta Missão.

— Neste Cenário, todos os marcadores de Exploração representam cidadãos de Arcadia que os Heróis devem proteger. Sempre que um Herói ativo está no mesmo Espaço que um marcador de Exploração, e não houver Inimigos no mesmo Espaço, o Herói **PODE** coletar o marcador mas **NÃO DEVE REVELÁ-LO OU OLHÁ-LO**. O marcador é colocado com a face virada para baixo sobre a carta de Herói.

— Quando um Herói que esteja carregando qualquer número de marcadores de Exploração entrar em uma das áreas indicadas no mapa (que representa os refúgios da cidade) o jogador coloca, ou avança, o respectivo marcador de Guilda na carta de Missão “Leve os Cidadãos para um Refúgio”. Para cada marcador de Exploração levado para um refúgio o jogador avança em 1 no progresso. Então, o jogador revela o marcador (uma recompensa que o cidadão lhe dá). O marcador de Exploração revelado torna-se disponível para o Herói usar. O jogador também recebe 1 moeda adicional para cada marcador revelado.

— O jogador pode usar mais de um Herói para completar a Missão “Leve os Cidadãos para um Refúgio” (cada Herói escoltando 1 cidadão, por exemplo). O jogador não pode escoltar mais de 2 marcadores de Exploração (e ganhar suas respectivas recompensas).

— Assim como nas regras básicas, um Herói derrotado deixa cair todos os seus marcadores de Exploração no Espaço em que ele estiver ocupando. Se o Herói for morto por um Herói inimigo, o Herói atacante pode automaticamente pegar um de seus marcadores de Exploração.





6A	9A	5B
3A		7A
2A	4B	8A



Marcador de Exploração x12



Marcador de Entrada de Monstro x4



Porta Aberta x4



Porta Fechada x8



Portal x4



Saqueadores Orcs x6



Arqueiros Goblins x6



Pet Selvagem x4 (caso esteja usando Pets)



Portal x2



Ferais Lanceiros x2



Ferais Marteladores x2



Monstro Guardião x2 (caso esteja jogando solo)

LEIA NO FINAL DO CENÁRIO

E Então as Guildas conseguiram extinguir os monstros e escoltar todos em segurança para os refúgios bem na hora de dormir. Mesmo assim, os cidadãos ainda conversaram sobre as coisas que eles viram durante todo o caos e loucura daquela noite.

"Vampiros!" eles sussurraram, dos tipos que não eram vistos desde o vil Lorde Presas! E pior, os vampiros estavam trabalhando com demônios! Demônios maus, com chifres, rabos pontudos e tudo mais! Mas isso já é uma outra história.

Por enquanto a paz retornou em Arcadia, mas Rei David teme que muitas horas de dormir ainda serão interrompidas novamente nas noites que ainda estão por vir...



PREPARAÇÃO ARCADIA QUEST INFERNO

Com a rede de portal estabilizada, todos os habitantes de Arcadia conseguem suspirar aliviados, podendo agora saltitar através de seus portais novamente. O Rei finalmente se acomodou para poder ler uma fábula de ninar para suas crianças. E tudo estava certo no mundo... Até agora.

O Camareiro repentinamente pulou dentro do quarto:

— Senhor! Senhor!

Rei David grunhiu.

— O que foi agora? O heróis já consertaram os portais!

— De fato, senhor, mas agora são os monstros!

— Os monstros!

— Sim, senhor, os monstros! Estão por todas as ruas!

— Nas ruas! — repetiu o Rei indignado.

— Sim, senhor! Estão por toda a parte! As pessoas estão presas e não conseguem voltar para casa!

— Presas e não conseguem voltar para...! Er, espere, de onde estes monstros vieram? Não pode ter sido pelos portais!

— Não, senhor, enquanto as Guildas estavam lidando com os portais, parece que os monstros se infiltraram na cidade.

O Rei fez uma breve pausa.

— E ninguém notou todos estes monstros invadindo a cidade o bastante para ameaçá-la?!

— Não sabemos ao certo como aconteceu, senhor, mas parece que eles se esconderam nas partes subterrâneas da cidade até o escurecer.

— Ah, isso realmente faz sentido. E apareceram justamente no momento da Hora de Dormir também! Malditos sejam!

— Malditos sejam esses vilões, senhor! — assentiu o Camareiro.

O rei ponderou por um momento.

— Muito bem. Mande um chamado para as Guildas para escoltarem os cidadãos de forma segura para os refúgios na cidade.

— Seu pedido é uma ordem, senhor! — disse o Camareiro, ao sair correndo.

COMO UTILIZAR ESTE CENÁRIO

“O Último é a Mulher do Padre” foi feito como “Cenário 2”, seguindo o cenário “Um Portal Turbulento”, da campanha “Hora de Dormir Novamente”. Após jogar “Um Portal Turbulento” os jogadores realizam a Fase de Melhorias e então começam este cenário.

Este cenário, assim como esta campanha, podem ser jogados tanto usando o Arcadia Quest Clássico ou Inferno, há dois mapas a seguir: um para cada caixa - Clássico e Inferno. Você também pode optar por jogá-lo no Modo Episódico.

MISSÕES

CONTRA O JOGO

— “Leve os Cidadãos para um Refúgio” — Escolte qualquer 2 marcador de Exploração para uma área indicada no mapa (representando os refúgios). Os jogadores podem usar um marcador de Guilda para marcar o progresso da Missão.

— “Mate o Feral Martelador” (Missão Arcadia Quest Clássico)

CONTRA JOGADOR

— Todas as Missões “Matar o Herói da Guilda X” para as Guildas que estão em jogo.

PREPARAÇÃO ESPECIAL

— Devolva as duas armadilhas dos marcadores de Exploração para a caixa; elas não serão usadas neste Cenário. Embaralhe os marcadores de Exploração restantes e os coloque com a face virada para baixo nos Espaços indicados no mapa na página seguinte.

REGRAS ESPECIAIS

— Se um Herói matar um Feral Martelador, o jogador imediatamente completa a Missão “Mate o Feral Martelador”. O Feral Martelador derrotado não é colocado no Tabuleiro de Entrada de Monstro, mas sim devolvido à caixa, logo um máximo de 2 jogadores podem completar esta Missão.

— Neste Cenário, todos os marcadores de Exploração representam cidadãos de Arcadia que os Heróis devem proteger. Sempre que um Herói ativo está no mesmo Espaço que um marcador de Exploração, e não houver Inimigos no mesmo Espaço, o Herói **PODE** coletar o marcador mas **NÃO DEVE REVELÁ-LO OU OLHÁ-LO**. O marcador é colocado com a face virada para baixo sobre a carta de Herói.

— Quando um Herói que esteja carregando qualquer número de marcadores de Exploração entrar em uma das áreas indicadas no mapa (que representa os refúgios da cidade) o jogador coloca, ou avança, o respectivo marcador de Guilda na carta de Missão “Leve os Cidadãos para um Refúgio”. Para cada marcador de Exploração levado para um refúgio o jogador avança em 1 no progresso. Então, o jogador revela o marcador (uma recompensa que o cidadão lhe dá). O marcador de Exploração revelado torna-se disponível para o Herói usar. O jogador também recebe 1 moeda adicional para cada marcador revelado.

— O jogador pode usar mais de um Herói para completar a Missão “Leve os Cidadãos para um Refúgio” (cada Herói escoltando 1 cidadão, por exemplo). O jogador não pode escoltar mais de 2 marcadores de Exploração (e ganhar suas respectivas recompensas).

— Assim como nas regras básicas, um Herói derrotado deixa cair todos os seus marcadores de Exploração no Espaço em que ele estiver ocupando. Se o Herói for morto por um Herói inimigo, o Herói atacante pode automaticamente pegar um de seus marcadores de Exploração.





18A	17A	21B
13A		16B
14A	19B	15B



Marcador de Exploração x12



Marcador de Entrada de Monstro x4



Porta Aberta x4

Porta Fechada x8



Carta Infernal x10



Portal x4



Portal x2



Diabrete x6



Harpia x6



Pet Selvagem x4 (caso esteja usando Pets)



Cérbero x2



Demônio Arremessador x2



Monstro Guardião x2 (caso esteja jogando solo)

LEIA NO FINAL DO CENÁRIO

E Então as Guildas conseguiram extinguir os monstros e escoltar todos em segurança para os refúgios bem na hora de dormir. Mesmo assim, os cidadãos ainda conversaram sobre as coisas que eles viram durante todo o caos e loucura daquela noite.

"Vampiros!" eles sussurraram, dos tipos que não eram vistos desde o vil Lorde Presas! E pior, os vampiros estavam trabalhando com demônios! Demônios maus, com chifres, rabos pontudos e tudo mais! Mas isso já é uma outra história.

Por enquanto a paz retornou em Arcadiã, mas Rei David teme que muitas horas de dormir ainda serão interrompidas novamente nas noites que ainda estão por vir...

Traduzido por João Alberto Pereira