



CAÇA AO CAÇADOR

Cenário 6

"Caçar um mestre da caça em sua própria toca? ISSO parece loucura. Que tal tirarmos ele de lá enchendo sua toca de fumaça?!"

As Guildas conseguiram seguir Malkhor até sua toca, mas terão coragem para entrar? Os aventureiros estão familiarizados com masmorras e cavernas, mas nunca enfrentaram um vilão como Malkhor. Seu conhecimento de armadilhas e emboscadas excede todo o conhecimento das Guildas. Invadir seu domínio é loucura! Mas as Guildas têm um plano: fazê-lo sair da toca. Se tiverem a isca perfeita ou algo que o atraia – ou quem sabe se conseguirem desafiar seu domínio sobre a região, talvez Malkhor não tenha escapatória!

CONECTADO A

– Dia da Caça



MISSÕES

CONTRA O JOGO

– "Matar o Malkhor"

PREPARAÇÃO ESPECIAL

- Coloque 2 das Montarias não usadas nas áreas em amarelo indicadas no mapa. Elas representam Montarias Selvagens.
- Pegue 2 marcadores de Poção de Turno Adicional e 2 marcadores de Baú de Tesouro com valor 2 e coloque-os nas áreas indicadas do mapa.

REGRAS ESPECIAIS

- O cenário "Caça ao Caçador" tem somente 1 Missão e não dá Títulos nem Recompensas. Quando um jogador matar o Malkhor, será o fim do cenário e da campanha.
- Quando um Herói morrer, ele receberá 1 marcador de Morte normalmente. Além disso, o Herói receberá uma quantidade de cartas de Maldição Mortal igual à quantidade de marcadores de Morte que esse Personagem possui (incluindo o que ele acabou de receber). O jogador deve ficar com a carta de Maldição Mortal de valor mais alto. O limite de cartas de Maldição Mortal que o Herói pode ter ainda é de 1 carta. Cartas de Maldição Mortal descartadas vão para uma pilha de descarte. Se as cartas do baralho de Maldição Mortal acabarem, reembalhe a pilha de descarte e faça uma pilha nova.



– Quando um Herói pegar um marcador de Missão, não coloque esse marcador na Carta do Herói. Os marcadores são colocados próximos das cartas dos Heróis e ficam disponíveis para todos os Heróis da sua Guilda. Antes de fazer uma rolagem de ataque ou defesa, você poderá descartar um marcador de Missão para adicionar +3 dados a essa rolagem. Você pode usar mais de 1 marcador de Missão por rolagem.

– Se um Herói tem um marcador de Poção (Turno Adicional, de Cura ou Revigorante), em vez de usá-lo para beneficiar-se do seu efeito habitual, esse Herói poderá colocar o marcador de poção com a face para cima em um Espaço Perto junto com 1 dos seus marcadores de Guilda. Qualquer inimigo que entrar ou sair desse Espaço sofrerá 2 Ferimentos, e você removerá o marcador de Poção e seu marcador de Guilda.

– Malkhor colocou armadilhas em todas as 4 portas do prédio central que impedem qualquer um de entrar. Somente quando um jogador tiver coletado 7 moedas é que seus Heróis poderão mover-se por qualquer uma das 4 portas (elas ainda estão fechadas, mas esses Heróis poderão passar por elas como se estivessem abertas), mesmo que percam algumas moedas depois.

– A miniatura do Malkhor não começa o cenário no tabuleiro.

– Quando um Herói abrir uma das portas que estão trancando uma Montaria Selvagem, a Montaria Selvagem será removida da partida. Além disso, a porta trancada que está indicada com o mesmo número (1 ou 2) agora está aberta, e Malkhor é colocado no Espaço Perto amarelo. Mesmo que a miniatura do Malkhor estivesse em outro Espaço, quando uma Montaria Selvagem é removida do tabuleiro, a miniatura do Malkhor é colocada no respectivo Espaço indicado do mapa.

– Toda vez que um dos seus Heróis matar um Herói de outra Guilda você ganhará 3 Moedas.

VANTAGENS DO TÍTULO

Se um jogador ganhou o Título “Caçador de Tesouro” no cenário “Dia da Caça” por matar o Minotauro ou o Juiz, neste cenário final, toda vez que um dos Heróis desse jogador revelar um marcador de Exploração pela primeira vez, seja qual for esse marcador, o “Caçador de Tesouro” ganhará 1 moeda.





8A	30A	7A
9B	31A	2B
6A	29A	3A

Porta fechada x14

Porta pequena fechada x4

Marcador de Missão x4

Marcador de Entrada de Monstro x2

Portal x8

Marcador de Exploração x10

Orc Saqueador x2

Feral Lanceiro x2

Goblin Arqueiro x4

Pet Selvagem x2
(se estiver jogando com a expansão Pets)

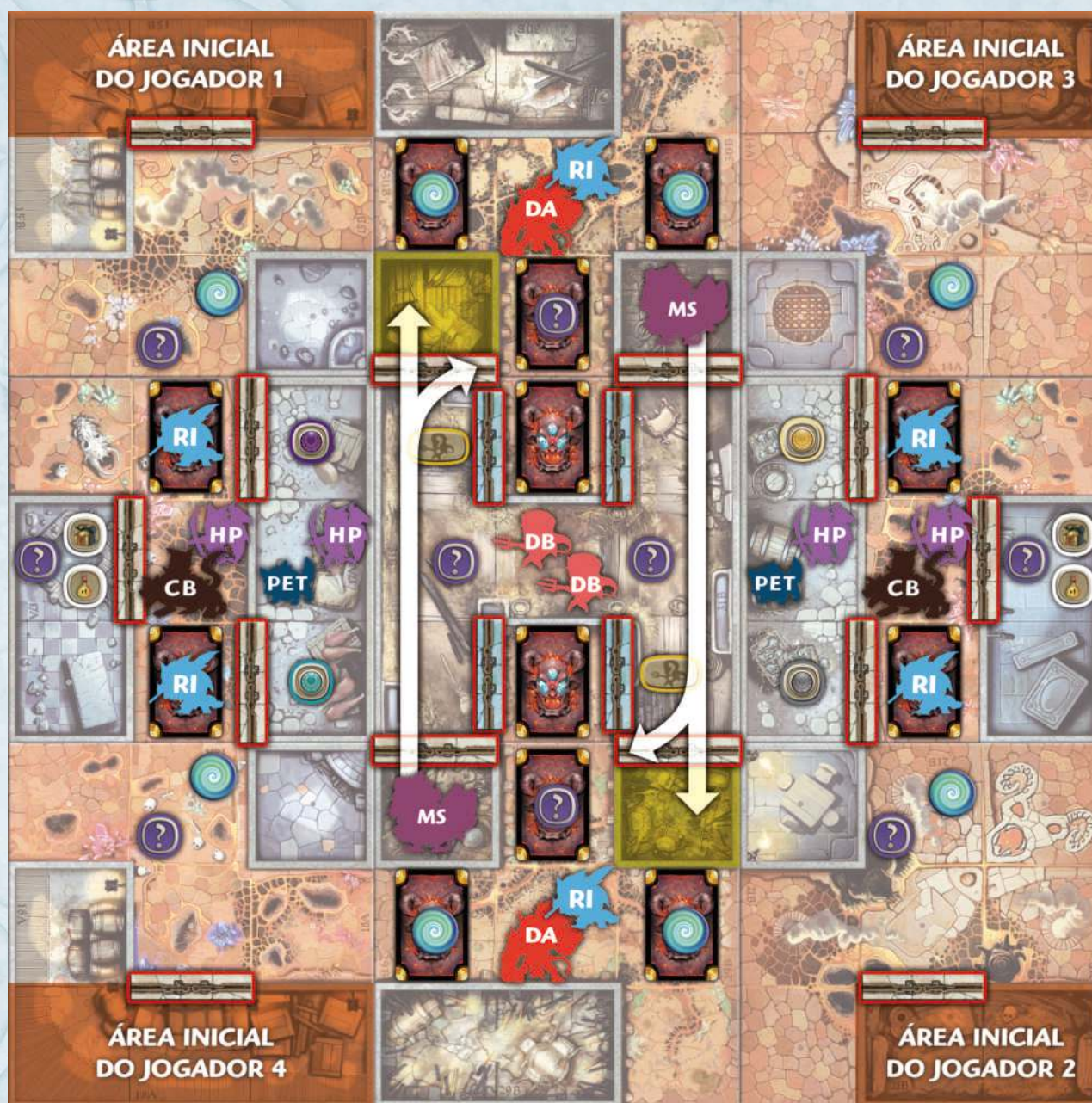
Riena x6

Feral Martelador x2

Malkhor x1


Montaria Selvagem x2

Para jogar com Arcadia
Quest: Inferno





15B	30B	14A
17A	31B	16B
18A	29B	21B


Marcador de Missão x4


Carta
Infernal x12


Marcador de
Entrada de
Monstro x2


Porta pequena
fechada x4


Portal x8


Marcador de
Exploração x10


Porta
fechada x14


Pet Selvagem x2
(se estiver jogando com a
expansão Pets)


Diabrete
x2


Montaria
Selvagem x2


Harpia x4


Demônio
Arremessador
x2


Riena x6


Cérbero x2


Malkhor x1