



HORA DE DORMIR DE NOVO - CENÁRIO 3

O rei David sentou-se em seu escritório diante da lareira crepitante tarde da noite. Relatos de vampiros entre os demônios provaram ser notícias falsas, "obrigado Senhor". O Chamberlain havia dito isso.

"Na verdade, onde está o camareiro?" ele se perguntou, pegando o sino.

O Chamberlain apareceu momentos depois, parecendo cansado e pálido. "Senhor?"

"Ah! Chamberlain, vamos tomar este adorável vinho branco ..." O rei se interrompeu, vendo a palidez do camareiro

"Chamberlain, está tudo bem?"

"Sim senhor. Ah ... você falou vinho tinto?"

"Vinho tinto?"

"Sim senhor. Um belo vermelho profundo."

"Belo vermelho profundo!"

"Sim senhor. Rico e cheio e com um sabor adorável de ferro!"

Mantendo um olhar cauteloso sobre o camareiro, o rei deixou seu copo de vinho e tocou o outro sino muito mais alto.

"Oh, como fui tolo! GUARDAS!"

Os olhos do camareiro brilharam em um vermelho profundo enquanto ele se lançava contra o rei. O rei David recuou quando o capitão e cinco homens chegaram para arrastar o camareiro para longe!

"Senhor, não devemos perder tempo", disse o Capitão. "O Chamberlain foi mordido, mas não transformado, e muitos membros de Guilda estão no mesmo barco!"

"Barco? Sim, entendo o que você quer dizer. Não, não há tempo a perder! Mande recado para os Heróis e Guildas. Devemos encontrar a cura para esta mordida, ou morrer tentando!"

COMO USAR ESTE CENÁRIO

"Não é tarde demais" é projetado como um cenário 3, depois de "Um portal turbulento" e "O último é a mulher do padre". Coletivamente, esses 3 cenários são a primeira metade de uma nova campanha, "Hora de Dormir de Novo"! Depois de jogar "O último é a mulher do padre", os jogadores realizam a fase de melhorias e, em seguida, passam para jogar este cenário. Alternativamente, você pode escolher jogar usando o Modo episódico.

Este cenário pode ser jogado usando o Arcadia Quest Original ou o Inferno como base, e tem dois mapas diferentes: um para uso com cada caixa de base.

MISSÕES

CONTRA O JOGO

- "Encontre o Frasco de Luz Solar" - encontre e colete o Marcador de Missão.

- "Salve o nobre de sua guilda ou simplesmente mate-o" (**Missão Arcadia Quest Clássico**) ou "Salve o anjo da sua guilda ou apenas mate-o" (**Missão Arcadia Quest Inferno**) - Salve o **Nobre** (ou o **Anjo**) da sua guilda, ou, apenas mate-o depois que eles forem transformados em vampiros.

CONTRA O JOGADOR

- Todos as missões "Matar o Herói da guilda X" para as Guildas que estão em jogo.

CONFIGURAÇÃO ESPECIAL

- Separe um marcador de missão e embaralhe-o com a face para baixo junto com os outros 9 marcadores de Exploração. Distribua-os, virados para baixo, nos Espaços indicados no mapa.

REGRAS ESPECIAIS

- Cada jogador, ao terminar sua vez (ou por que terminou as ativações de Heróis da sua guilda, ou porque fez uma ação de descanso) DEVE colocar um dos seus Tokens de Guilda no espaço indicado no mapa (marcado em verde). Isso indica que o **Nobre** (ou o **Anjo**, se estiver jogando o inferno) está sendo transformado em um vampiro.

- Os jogadores colocam apenas 1 Token de Guilda por turno, e apenas em seus respectivos espaços.

- Se um jogador conseguir levar um de seus heróis para sua respectiva área (marcado em verde) antes que 5 Tokens de Guilda sejam colocados no espaço, aquele jogador salva o **Nobre** da sua Guilda, remove os seus Tokens de Guilda do tabuleiro, e realiza a missão "Salve o Nobre da guilda ou mate-o" (ou, ele salva o **Anjo** da sua guilda e completa "Salve o Anjo da guilda ou mate-o" se tiver jogando com o Inferno)

- Se um quinto Token de Guilda for adicionado a um espaço verde, o jogador não foi rápido o suficiente, e o **Nobre** (ou **Anjo**) se transforma em um vampiro. Remova 4 dos Tokens de Guilda e coloque uma Miniatura de **Vampiro** (ou uma Miniatura de **Anjo**, se estiver jogando o Inferno), em todo caso, o Jogador escolhe qual miniatura de **Vampiro** (ou de **Anjo**) será utilizada. O Token de Guilda restante é para indicar que aquele **Vampiro** (ou **Anjo**) só pode ser morto por aquela Guilda. Pegue a respectiva Carta de Monstro (no nível que estiver jogando) do **Vampiro** (ou **Anjo**) escolhido, e coloque-a perto do tabuleiro.

- Se um Herói matar o **Vampiro** (ou o **Anjo** transformado) com seu respectivo Token de Guilda, ele conclui imediatamente a missão "Salve o Nobre da guilda ou mate-o" (ou a missão "Salve o Anjo da guilda ou mate-o" se tiver jogando com o Inferno). Apenas um Herói do mesmo Token de Guilda daquele **Vampiro** (ou **Anjo**, jogando o Inferno) pode atacá-lo.

- Se um herói encontrar o token de missão (representando o frasco de luz solar) ele conclui imediatamente a missão "Encontre o Frasco de Luz Solar". O Token ainda é considerado em jogo, então outros jogadores podem ainda completar a missão matando o Herói que carrega o token do frasco de luz solar.

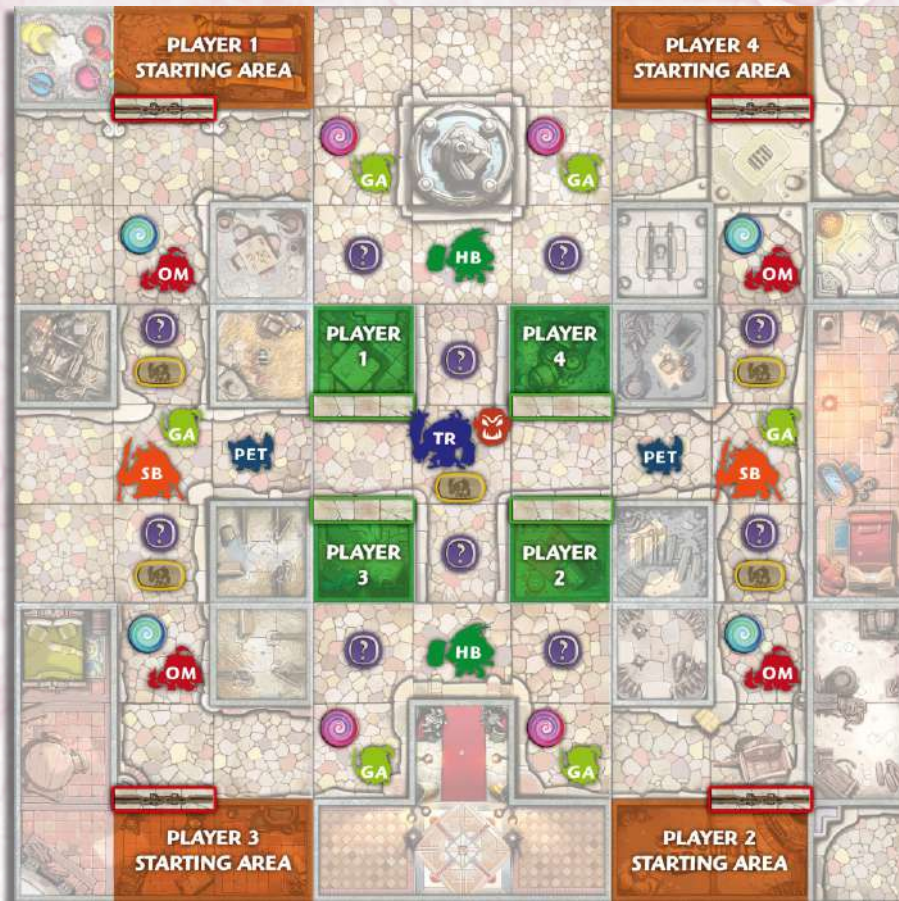
LEIA NO FINAL DO CENÁRIO

O rei David sentou-se ao lado da cama do Chamberlain. O velho estava adormecido, ainda exausto, mas sua cor havia voltado ao normal. As Guildas mais uma vez eram os heróis para a maioria dos moradores de Arcadia, e, para o Camareiro em particular.

No entanto, as notícias não eram boas. "Foi Clawdia e Beatricia", havia dito a ele ao homem adormecido. "As filhas de Lord Fang, aprontando novos truques malignos."

"Ah, mas para onde elas foram?" "Escapuliram para o amanhecer... he... anoitecer... o amanhecer os fritaria..." O rei deu um tapinha na mão de seu amigo e saiu. A hora de agir tinha chegado.

Arcadia Quest



OM Saqueadores Orcs x4

GA Arqueiros Goblins x6

HB Ferais Marteladores x2

SB Ferais Lanceiros x2

TR Troll x1

PET Pet Selvagem x2 (Pets)

Portal x4

Monstro Guardião x1 (jogo Solo)

Marcador de Entrada de Monstro x5

Marcador de Exploração x10

9A	4A	8B
6B	1A	3A
2A	7B	5B

Porta Aberta x4

Porta Aberta x4

Inferno

DN Diabrete x4

HP Harpia x6

DP Demônio Arremessador x2

PET Pet Selvagem x1 (Pets)

CB Cérberos x2

BL Bellya'al x1

Monstro Guardião x1 (jogo Solo)

Carta Infernal x11

Entrada de Monstro x4

Portal x4

Portal x4

Marcador de Exploração x10

Porta Fechada x8

14A	20B	21B
16A	19A	17B
18A	15A	13A



Não Existem Atrasos