



PEQUENAS PRESAS

Cenário 3B

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 Arcadia” 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.



24A	22A	23A
29A	31A	30A
4B	7B	8B


Porta
fechada x14



Marcador de
Missão x4



Marcador de Guilda x8
(2 de cada Guilda)



Portal x4


Portal x4


Marcador de
Entrada de
Monstro x4


Vespino x4


Troll x1


Marcador de
Exploração
x10


Pet Selvagem
x2


Orc Saqueador
x4


Riena x6


Feral
Lanceiro x2


Korilla
x4


Feral
Martelador x2


Minotauro x1



Para jogar com Arcadia
Quest: Inferno



24B	22B	23B
29B	31B	30B
14A	20B	21B



Marcador de
Missão x4



Carta
Infernal x10



Porta
fechada x14



Marcador de Guilda x8
(2 de cada Guilda)



Marcador de
Exploração x10



Portal x4



Portal x4



Marcador de
Entrada de
Monstro x4



Riena x6



Korilla
x4



Cérbero x2



O Juiz
x1



Demônio
Arremessador
x2



Gordemônio x1



Vespinho x4



Pet Selvagem
x2



Diabrete
x4

