

SOSSEGA, RAPAIZ!

Cenário 2A

"Calma, bichano! Está tudo bem! Quem é seu amigo? Quem tá junto? Isso, bonzinho!"

As matilhas de Rienas conseguiram irritar até as montarias mais domesticadas de Arcadia – bem, nem todas eram muito domesticadas ainda! Nos parques e áreas residenciais da cidade, as Rienas prenderam uma criatura, e só as Guildas podem livrá-la de um destino terrível.

Domar essas criaturas não é muito difícil: é preciso de tempo e de seus petiscos preferidos. O duro é domá-las com um bando de Rienas doidas rindo e jogando lanças! As Guildas terão de ter muita astúcia desta vez!

CONECTADO A

- Despertar das Rienas

CONECTA-SE A

- Fim da Temporada de Caça
- Pequenas Presas

BÔNUS DO TÍTULO

Os jogadores que pegarem um marcador de Missão completarão a Missão "Proteger a Comida das Montarias" e receberão o Título "Distribuidor". Quando estiverem jogando os cenários "Fim da Temporada de Caça" ou "Pequenas Presas", esses jogadores poderão atribuir quantos Ferimentos quiserem a quaisquer outros Heróis da sua Guilda quando 1 de suas Montarias sofrer Ferimentos. Eles só não poderão atribuir uma quantidade de Ferimentos que causem a morte do Herói.

MISSÕES

CONTRA O JOGO

- "Proteger a Comida da Montaria" – Dá Título.
- "Domar uma Montaria Selvagem" – 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

- Armadura Vital (x2).

PREPARAÇÃO ESPECIAL

- Coloque 2 Montarias que não foram usadas nas áreas indicadas do mapa. Elas representam as Montarias Selvagens que correm livres pela cidade.

REGRAS ESPECIAIS

- Se um jogador pegar 1 dos marcadores de Missão, ele completará imediatamente a Missão "Proteger a Comida das Montarias" e removerá o marcador da partida. Esse jogador não poderá pegar mais do que 1 marcador de Missão. Assim, todos os jogadores poderão completar essa Missão e receber o Título associado a ela.

- No fim do turno de um jogador, esse jogador deverá mover qualquer Montaria Selvagem que não tenha sofrido nenhum Ferimento por 3 Espaços no caminho indicado pela flecha verde no mapa. Se a Montaria Selvagem tiver que Empurrar Personagens, o jogador ativo é quem escolherá para onde esses Personagens serão Empurrados.

- Cada Montaria Selvagem tem 5 dados de defesa que são usados somente quando um Herói tenta montá-la. Um Herói que estiver Perto de uma Montaria Selvagem, e não Perto de outra Montaria, poderá gastar 1 Ponto de Movimento para tentar montá-la. O jogador à esquerda do jogador ativo rola 5 dados de defesa. Se sair algum bloqueio, o Herói terá fracassado em sua tentativa. Se for bem-sucedido, o Herói removerá a Montaria Selvagem do tabuleiro, completará a Missão "Domar uma Montaria Selvagem" e receberá a carta de Recompensa associada à Missão.

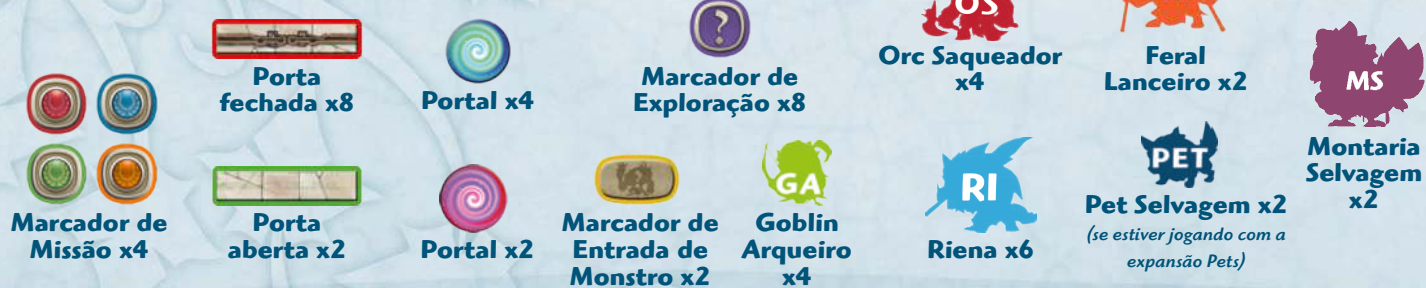
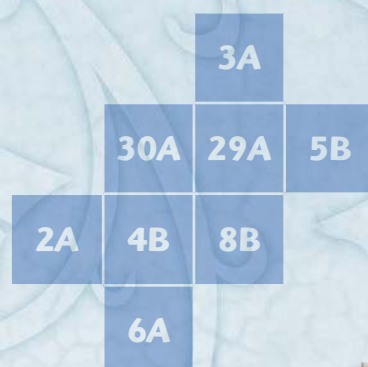
- Um Herói pode atacar uma Montaria Selvagem. Montarias Selvagens não podem ser mortas. A Montaria Selvagem não rola dados de defesa. Para cada Ferimento, a Montaria Selvagem perde permanentemente 1 dado de defesa que tenha usado quando um Herói tentou montá-la. (Por exemplo: um Herói atacou e causou 2 Ferimentos. A Montaria tinha 5 dados de defesa para rolar, mas agora tem apenas 3.)

- As Montarias Selvagens não podem ser ativadas por cartas Infernais.

VANTAGENS DO TÍTULO

- Se um jogador recebeu o título "Caçador" no cenário "Despertar das Rienas" por matar o "Malkhor", ele agora ganha +2 Rerrolagens de bônus quando atacar uma Montaria Selvagem ou um Herói sobre uma Montaria, ou ao se defender de um ataque feito por um Herói que está em uma Montaria.

Para jogar com
Arcadia Quest





Porta
aberta x2



Porta
fechada x8



Carta
Infernal x10



Portal x4



Portal x2



Marcador de Missão x4



Marcador de
Exploração x8



Marcador de
Entrada de
Monstro x2



Demônio
Arremessador x2



Diabrete
x4



Harpia x4



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



Riena x6



Montaria
Selvagem x2