



HORA DE DORMIR DE NOVO - CENÁRIO 4

Pela primeira vez, o Chamberlain encontrou o Rei David na sala do trono tarde da noite. "Majestade..." ele começou.

"Ah ha!" disse o rei. "Eu sabia! É a Noite sem lua, e há problemas, não é?"

"Infelizmente, sim, Majestade--"

"Demônios rastejando para fora dos esgotos?"

"Não, Majestade, é--"

"Não me diga que a rede do portal está enlouquecendo de novo!"

"Sim, Majestade! É exatamente isso!"

O rei fez uma pausa, boquiaberto, parecendo um pouco demais com um peixe. Ele fechou a mandíbula com força, então fez uma careta. "Essas coisas malditas. Quase desejo que nunca os tivéssemos inventado. Ok, e agora?"

"Alguém está aproveitando a escuridão repentina para trazer monstros de muito além das muralhas da cidade!"

"Trazer monstros de fora...! Espere, isso deveria ser impossível."

"Alguém poderia pensar, Majestade, mas as irmãs vampiras..."

"Clawdia e Batricia!"

"Sim, Majestade. Eles estão usando Pó Oof nos portais!"

"Pó de casco!"

"Não, Majestade. Pó Oof."

"Pó Woof!"

"Não, Majestade--"

"Esses pobres doggos..."

"Majestade! Ouça agora: PÓ. OOF."

"Oh, PÓ OOF!"

"Sim, Majestade!"

"Isso é ... isso é ... oof."

"Exatamente, Majestade. O que nós fazemos?"

O rei Davi endireitou-se em toda a sua altura, endireitou a coroa, endureceu o queixo, fez uma pose real e decretou: "Enviem as Guildas!"

No silêncio que se seguiu, o Chamberlain tossiu levemente.

"Então ... agimos como de costume então?"

"Oh, saia, Chamberlain."

COMO USAR ESTE CENÁRIO

"Uma Noite sem Lua" é projetado como um cenário 4, depois de "Um portal turbulento" e "O último é a mulher do padre" e "Não é tarde demais". Depois de jogar "Não é tarde demais", os jogadores realizam a fase de melhorias e, em seguida, avançam para jogar este cenário.

Alternativamente, você pode escolher jogar usando o Modo episódico.

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

MISSÕES

CONTRA O JOGO

- "Acenda os faróis" - Traga tochas para acender os faróis.

- "Encontre e pare as irmãs" (**Missão Arcádia Quest Clássico**)- Encontre **Clawdia** ou **Batricia** e impeça-as de jogar o pó nos Portais. ou, "Encontre e Pare os Cúmplices" (**Missão Arcádia Quest Inferno**) - Encontre **Mollen**, **o Cruel** ou **Lewan**, **o Arruinado** e derrote-os.

CONTRA O JOGADOR

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

CONFIGURAÇÃO ESPECIAL

- Separe as fichas de missão **vermelha** e **azul** (**Arcádia Quest Clássico**), ou, **Amarela** e **Roxa** (**Arcádia Quest Inferno**) e embaralhe-as viradas para baixo com outras 8 fichas de exploração aleatórias. Distribua-os, virados para baixo, nos Espaços indicados no mapa.

REGRAS ESPECIAIS

- Se um Herói estiver em um Espaço contendo um dos tokens de Exploração e não tiver Inimigos nesse Espaço, o token é virado:

Se um herói encontrar uma a ficha de missão vermelha, ele será substituído pela miniatura de **Clawdia**. Se um herói encontrar a ficha de missão azul, ele será substituído pela miniatura de **Batricia**. (**Arcádia Quest Clássico**)

Se um herói encontrar uma a ficha de missão amarela, ele será substituído pela miniatura de **Mollen**, **o Cruel**. Se um herói encontrar a ficha de missão roxa, ele será substituído pela miniatura de **Lewan**, **o Arruinado**. (**Arcádia Quest Inferno**)

Se um Herói encontrar qualquer outro token de Exploração, o token é resolvido normalmente.

- Se um herói matar **Clawdia** ou **Batricia**, (ou **Mollen**, **o Cruel** ou **Lewan**, **o Arruinado** se estiver jogando com o Inferno), o jogador imediatamente conclui a missão "Encontre e pare as irmãs", (ou a missão "Encontre e Pare os Cúmplices" se tiver jogando com o Inferno) O mesmo jogador não pode matar os dois Inimigos, portanto, no máximo 2 jogadores podem completar esta missão.

- Se um Herói termina sua ativação em um dos Espaços indicados (representando os Faróis), e não tem Inimigos naquele Espaço, aquele jogador coloca um de seus marcadores de Guilda naquele Espaço (indicando que eles estão iluminando os faróis). Cada Espaço pode conter 1 ficha de Guilda de cada uma das 4 Guildas. Os marcadores e guilda já colocados não podem ser retirados do tabuleiro. Se um jogador colocar 1 ficha de Guilda em ambos os Espaços indicados, esse jogador conclui imediatamente a Missão "Acender os Faróis".

LEIA NO FINAL DO CENÁRIO

O amanhecer apareceu no horizonte, e não vendo mais monstros em Arcádia, floresceu um pleno nascer do sol.

Infelizmente, o Chamberlain não tinha boas notícias para o rei de olhos turvos...

"Escapou??"

Sua Majestade mal podia acreditar no que estava ouvindo.

"Como?"

"Um último bolso cheio de Oof Powder permitiu que eles saltassem muito além da rede normal", disse o Chamberlain. "Eles juraram que eles e seu pai retornarão."

"Mas Lorde Fang está morto," disse o rei.

"Morto-vivo."

"Não, morto-morto. Feito. Perdido. Kaput. Splat. ... Certo?"

"Eu ... bem, não tenho certeza."

"Bem, vamos ter certeza, e talvez chegar à frente dessa coisa de uma vez. As irmãs tiveram ajuda de dentro da cidade. Vamos descobrir!"

Arcadia Quest

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



Inferno



