

The cover art is a vibrant, cartoonish illustration of a lush green forest. In the center, a character with long red hair, wearing a red and black outfit with a skull emblem, is shouting with an open mouth. Surrounding this character are various anthropomorphic animals: a grey koala-like creature holding a green bamboo stalk, a large orange bear-like creature with a red collar, a small blue fox-like creature, a green lizard-like creature, a brown monkey-like creature, and a white cat-like creature. In the background, there are more creatures, including a red dragon-like creature, a blue and yellow striped bee-like creature, and a green frog-like creature. The title 'ARCADIA Quest' is written in a large, stylized, orange and yellow font with a black outline. Above the title is a golden trident-like symbol with a blue gem. Below the title, the words 'PETS' and 'LIVRO DE CAMPANHA' are written in a smaller, white font with a black outline. The entire scene is set against a backdrop of green foliage and a bright green sky.

ARCADIA Quest

PETS
LIVRO DE CAMPANHA



SPAGHETTI
WESTERN
GAMES





A HISTÓRIA DOS PETS

Era uma vez uma jovem bruxa que veio para a Universidade de Arcadia trazendo ideias e planos grandiosos! Ela se chamava Vexia, e um dia o mundo inteiro conheceria seu nome. Ela trabalhou duro, estudou muito e aprendeu tudo o que a universidade tinha para ensinar. Ela era a número um da classe e estava a um passo de entrar para o programa de Magomestrado. Mas nada disso bastava para Vexia, pois se era para receber um diploma, ela queria impressionar todos os mestres ao criar uma escola de magia totalmente nova: Fofuramancia!

Dá pra ver que Vexia era obcecada por seres fofinhos. Seu quarto era cheio deles (daí a alta taxa de alergia entre os outros estudantes do dormitório), e ela sempre acreditou que eles poderiam ser melhorados. Que graça havia em ter um pequeno hamster felpudo se ela podia ter um GRANDE hamster felpudo? Por que ter um papagaio que mal sabe falar se ela podia ter um papagaio cantor de ópera? Vexia ficava até tarde acordada e às vezes passava fins de semana inteiros trabalhando em seus experimentos. Não havia um minuto sequer que ela não estivesse fazendo algo em seu quarto (por isso seus colegas ficavam furiosos). Mas o grande momento não aconteceu como ela esperava.

Vexia queria todo o crédito por seu feito. O egoísmo dela era profundo (assim como a paranoia de que outras pessoas iriam roubar seu trabalho), e Vexia acabou desdenhando as opiniões dos outros alunos. Muitos professores ofereceram-se para avaliar sua tese, e muitos colegas de classe (dentre os que não ficaram

loucos) ofereceram-se para revisar seu trabalho. Vexia recusou todos eles com uma leve arrogância, chegando muito perto de ofendê-los. Eles veriam do que ela era capaz no grande dia!

E esse dia finalmente chegou. Os mestres se reuniram e a arquibancada encheu-se de alunos curiosos. Do palco, Vexia discursou e apresentou sua Fofuramancia, que foi recebida com muitos aplausos. As ideias de Vexia abririam muitas possibilidades para a Curamancia veterinária e dariam a ela um lugar nos livros de história. Mas então chegou a hora da demonstração prática. Vexia removeu o tecido que cobria uma gaiola onde um morcego pendurava-se de cabeça para baixo. Como prova prática da Fofuramancia, ela daria ao morcego o dom da visão!

Fez-se um silêncio mortal. E no meio do longo silêncio, o chocado professor Hobsbawm disse: "Mas... morcegos não são cegos" (que foi a frase mais curta que já disse).

Vexia não deu ouvidos, já que estava no meio do seu ritual. As nuvens se moveram, um relâmpago cortou os céus e um trovão rugiu. Com um floreio final, ela disparou uma carga de energia no morcego, mas a energia foi rebatida. O feitiço saiu pela culatra. Houve uma grande explosão, e Vexia estava bem no centro dela. Quando a fumaça se dissipou, Vexia estava caída no meio dos escombros. Ela própria ficou cega após ser atingida pelo feitiço.



Todos da Universidade se compadeceram, e os melhores magos curandeiros fizeram tudo que puderam. Mas não havia cura para ela. O efeito colateral tinha sido causado pela Fofuramancia, e não havia ninguém mais que conhecesse seus mistérios. Em sua paranoia, Vexia havia documentado tudo em código, mas ela não podia mais enxegar ou ler suas anotações.

Mas a pior parte foi a inevitável rejeição do pedido dela para ingressar no programa de Magomestrado. Por ter falhado na aplicação prática do experimento, Vexia só poderia tentar novamente no ano seguinte.

E embora outros alunos fossem capazes de aturar contratempos, Vexia não sabia nem o que era tirar abaixo de 9 numa prova. A falha no experimento já tinha danificado a sua mente frágil, e ela berrava sua indignação contra a Universidade. Ela iria mostrar para eles! Um dia ela voltaria e iria fazer seus mestres se prostrarem diante dela! Seus bichos mais fofinhos iriam tomar Arcadia, e o mundo todo então saberia que ela, Vexia, é a maior Fofuramante de todos os tempos!

Após essa declaração, ela fugiu para a floresta além dos muros de Arcadia e não foi mais vista por décadas.

Até agora.

Depois do Incidente (ou Estadia, Passeio, Rolê, depende para quem você perguntar) do Inferno, a cidade de Arcadia precisava de uma reforma. Esse era o melhor momento para a Universidade presentear a cidade com um parque novo. Mas não seria um simples parque. Graças a uma grande novidade na Espaçotempomancia, a cidade poderia ter um pedaço da floresta viva dentro dela! O parque foi chamado de Jardins Mágicos, e os cidadãos poderiam passear na floresta sem jamais sair dos muros da cidade.

Ninguém pareceu se dar conta de que isso traria animais selvagens para dentro da cidade. Mas o pior é que se esqueceram da Vexia.

Pouco tempo depois da inauguração do parque, animais de estimação começaram a desaparecer por toda a cidade, e surgiram rumores sobre uma criatura estranha. Ela tinha penas de coruja e orelhas de coelho. Diziam ser a coisa mais fofinha de todas! Mas toda vez que ela aparecia, um cachorrinho, gato ou tartaruga sumia misteriosamente.

Mais e mais casos foram reportados, até que as Guildas de Arcadia declararam a Crise (ou Problema, ou Dilema, ou Situação Difícil) dos Pets Desaparecidos. Heróis foram enviados, e a cidade mais uma vez se viu sob ataque, mas desta vez, sem saber quem era o inimigo.

Poucos suspeitam que Vexia está envolvida com os desaparecimentos, e ninguém pode imaginar até onde ela levou os limites da Fofuramancia. Agora ela não se contenta mais em simplesmente modificar animais. Ela criou raças totalmente novas, com animais que a ajudam como companheiros e guardiões. Esses novos animais agora perambulam pelos Jardins Mágicos, aumentando seus números até que toda a cidade seja tomada por uma grande leva de pets adoráveis!

Todos em Arcadia irão temer Vexia e seus poderes Fofuramânticos! Muaha! Muahahha! MUAHAHAHAHAHAHAHAHAHA!!!!



SUMÁRIO

A HISTÓRIA DOS PETS	2
COMPONENTES	4
INTRODUÇÃO	4
PETS	4
Anatomia de uma Carta de Pet.	4
Pets Iniciais	5
Jogar com Pets	5
Ativação dos Pets	5
Particularidades dos Pets	5
Atacando Pets.	6
Pets Subindo de Nível	6
Pet Favorito e Itens de Pet.	7
PETS SELVAGENS	7
Capturar Pets Selvagens	7
AMPLIANDO OS BARALHOS DE MELHORIA	8
A CAMPANHA DOS PETS	8
MAPA DA CAMPANHA	9
Entrar nos Jardins Mágicos.	9
Rastreado o Coelho	10
Siga a Estrada Escura	11
A cabana na Floresta	12
Os Animais Enjaulados	12
Vingança da Bruxa.	13
HERÓIS	14
PETS	14
OS INIMIGOS	15
CRÉDITOS	15
PETS SELVAGENS EM OUTRAS CAMPANHAS	16



1 Livro de Campanha



1 Bloco de Folhas de Campanha

CRÉDITOS

DESIGN DE JOGO

Eric M. Lang, Fred Perret, Guilherme Goulart e Thiago Aranha

PRODUÇÃO

Thiago Aranha, Guilherme Goulart, Carolina Negrão, Sergio Roma, Renato Sasdelli e Paulo Shinji

ARTE

Andrea Cofrancesco e Nicolas Fructus

DESIGN GRÁFICO E LAYOUT

Mathieu Harlaut e Louise Combal

ESCULTURA

Benjamin Maillet

REVISÃO DAS REGRAS

William Niebling

TEXTO

Eric Kelley e Harry Heckel

EDIÇÃO

David Preti

PLAYTESTING

Viola Bafle, João Vitor Gonçalves, Gabriel Mendes de Almeida Antonini, Lucas Mendes de Almeida Antonini, Tiago Souza, Bruna da Silva Souza, Cã Miranda, Pedro Ivo Costa, Jaime Albornoz, Lucas Lima, Fel Barros, Carolina Negrão, William Matsuguma, Luis Francisco Baroni Coutinho, Sergio Roma, Luiz Guilherme Alvarez, Eduardo Lima, Tassi Cambetas Rega, Djibril Renato Rega, Estela Camargo, Carlos César Carvalho, Felipe Vergili e Victor Cygnus

TRADUÇÃO

Michele Goulart

REVISÃO

Priscilla Freitas e Gabriel Caropreso

DIAGRAMAÇÃO

Danilo Sardinha

COMPONENTES

3 Tabuleiros
frente e verso



2 Cartas de Herói



36 Cartas de Pet



10 Cartas
de Missão



4 Fichas de Pet



20 Cartas
de Monstro



20 Cartas
de Melhoria

24 Miniaturas

16 Bases coloridas
para pets



2 Heróis



1 Vexia



1 Coeruja



4 Vespinhos



4 Korillas



12 Pets

INTRODUÇÃO

Arcadia Quest: Pets é uma expansão de campanha para *Arcadia Quest* e *Arcadia Quest: Inferno*. Além de uma nova campanha linear com 6 cenários inéditos para você explorar, esta expansão também traz novos heróis, monstros, melhorias, títulos e uma mecânica diferente: Pets!

Os Pets influenciam na campanha de diversas formas. Todas as Guildas começam a campanha com um Pet fiel do seu lado. Nos cenários, elas enfrentarão Pets Selvagens que podem ser perigosos, mas que podem se tornar companheiros bastante prestativos com um pouco de carisma e força. Seus pets podem evoluir para criaturas mais incríveis ainda durante a campanha e receber diversos Itens de Pet para ficarem melhores!

Para jogar *Pets*, você vai precisar do jogo-base *Arcadia Quest* ou *Arcadia Quest: Inferno*. Além de ser usados na campanha de *Pets* neste livro, os componentes dessa expansão também podem ser usados em outras campanhas e outros cenários, sejam eles oficiais ou criados por você!

Os capítulos a seguir trazem algumas das novidades desta expansão.

COMPANHEIROS PETS

Vexia, a bruxa obcecada por bichos, sabe há muito tempo que os Pets são companheiros fofinhos. Mas o que ela não esperava era que as Guildas usariam essas pequenas criaturas contra ela. Quando finalmente decidiram que era hora de acabar com Vexia e suas trapaças de uma vez por todas, as Guildas perceberam que seus Heróis podiam contar com a ajuda de alguns Pets bem treinados. Esses companheiros peludos e pequenos podem não ser tão fortes quanto os Heróis, mas eles têm habilidades e talentos incomparáveis que podem levar suas Guildas à vitória.

ANATOMIA DE UMA CARTA DE PET

À primeira vista, os Pets são muito semelhantes aos Heróis (só que são um pouco menores e geralmente mais peludos). Todas as cartas de Pet mostram as seguintes características:

A. Defesa - Indica o número de dados de Defesa que esse Pet pode rolar para tentar impedir que um ataque cause Ferimentos.

B. Nível - Os Pets podem evoluir para 3 Níveis diferentes e vão ficando cada vez mais poderosos (veja a página 10).

C. Pontos de Vida - Este número indica quantos Ferimentos são necessários para matar este Pet.

D. Nome - O nome e a espécie do Pet.

E. Habilidade - Cada Pet tem uma Habilidade Natural que está sempre ativada e segue as condições listadas em sua descrição. As habilidades dos Pets são como "auras" que afetam Personagens que estão Perto deles, e isso tanto ajuda os Heróis de suas Guildas como também pode atrapalhar os inimigos.



PETS INICIAIS

Durante a preparação, todos os jogadores acrescentam uma das fichas de Pet ao lado de suas respectivas fichas de Guilda. A diversão acaba de ficar maior! A ficha de Pet pode conter até duas cartas de Pet e duas cartas de Item de Pet diferentes.

No começo da campanha, depois de escolher os Heróis, os jogadores também escolhem 1 Pet Inicial. Pegue todas as cartas de Pet **Nível 1** e distribua-as entre os jogadores da maneira mais equilibrada possível. Em seguida, cada jogador escolhe **um** Pet para sua Guilda e coloca a carta de Pet no espaço "Pet Favorito" da ficha de Pet. Cada jogador pega a miniatura do Pet que escolheu e coloca a base plástica da cor da sua Guilda. As cartas de Pet que não foram escolhidas são descartadas (não fique triste - elas ainda podem fazer parte da sua Guilda mais tarde durante a campanha).



Grom 1 5 HABILIDADE FÚRIA DE COMBATE Role +1 dado em todas as rolagens enquanto estiver ferido.	Maya 1 5 HABILIDADE DOMÍNIO DE MANA Pode exaustir duas vezes cada carta de ataque Mágica.	Zazu 2 4 HABILIDADE OPORTUNISTA Não exausta uma carta de ataque ao atacar um alvo flanqueado (um alvo com pelo menos 1 outro inimigo Porão dele).	Pet
ESPADAS ENFERRUJADA ATAQUE PRÓXIMO ESPADAS 3 S-01	DRENAR VIDA ATAQUE A DISTÂNCIA MÁGICA 2 Cada acerto cura 1 Ferimento desse Herói. S-05	RAIO NOVA ATAQUE A DISTÂNCIA MÁGICA 2 Se este ataque rolar pelo menos um 6, poderá atingir um inimigo adicional Porão de alvo. S-04	ADAGA APARADORA ATAQUE PRÓXIMO ESPADAS 2 S-02
ESTILINGUE ATAQUE A DISTÂNCIA ARCO 2 S-03	Bambo 1 2 NÍVEL 1 AURA DE ABRACO Heróis Inimigos precisam sofrer 1 Ferimento para atacar Donos que estão Porão.	PET FAVORITO CARTA 1	PET FAVORITO CARTA 2
CARTA 2	CARTA 3	CARTA 4	CARTA 3
CARTA 3	CARTA 4	CARTA 3	CARTA 4



JOGAR COM PETS

Por mais que a gente se apegue aos nossos Pets, não podemos esquecer que *Pets não são Heróis*. Eles são companheiros leais que cada jogador deve tentar movimentar pelo tabuleiro para usar ao máximo suas habilidades.

No início de cada cenário, os Pets de cada jogador são colocados na Área Inicial da sua Guilda junto com os Heróis. Os Pets de uma Guilda não pertencem a nenhum Herói, mas à Guilda como um todo: **Todos os Heróis de uma Guilda são Donos de todos os Pets dessa Guilda.**

■ ATIVAÇÃO DOS PETS

Durante o turno de cada jogador, além de ativar um dos Heróis, eles também podem ativar um dos seus Pets:

Seja antes ou depois de ativar um dos seus Heróis, o jogador pode ativar um dos Pets da sua Guilda fazendo seu Movimento.

Pets nunca Atacam - eles apenas se Movimentam. A Movimentação do Pet é semelhante à do Herói. Eles dispõem de 3 Pontos de Movimento para usar em cada ativação. Para cada Ponto de Movimento gasto, o Pet pode:

- ◆ Mover-se para 1 Espaço.
- ◆ Usar um portal.
- ◆ Abrir ou fechar uma porta que esteja em um dos lados do seu Espaço.

Mas, como os Pets são criaturas pequenas e furtivas, seu Movimento difere do Movimento dos Heróis nos seguintes aspectos:

- ◆ Os Pets *não podem* coletar nenhum tipo de marcador de Exploração.
- ◆ Os Pets *não podem* revelar cartas Infernais, cartas de Lápide ou cartas de Dragão em seu Espaço.
- ◆ Os Pets *não* ativam as Reações de Alerta dos Monstros.
- ◆ Os Pets *não* "ocupam" um Espaço e não contam para o limite de duas miniaturas por Espaço. Ou seja, eles podem se mover por um Espaço com 2 Inimigos ou até terminar seu movimento nesse Espaço.



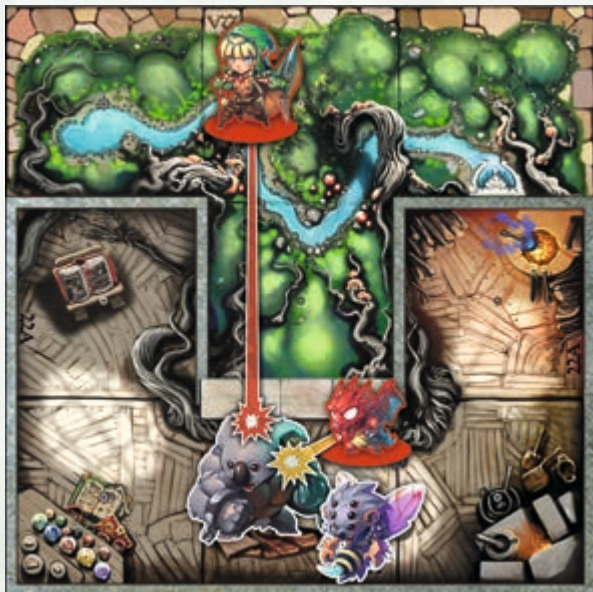
Exemplo 1a: O jogador da Guilda Vermelha ativa Carvalho, movimenta-o 1 Espaço (1) e ataca o Korilla (2). O Korilla revida com sua Reação de Vingança (3), mas como Cascadura, a tartaruga da Guilda Vermelha, está Perto de Carvalho, ele rola 2 dados de Defesa adicionais!



Exemplo 1b: No mesmo turno, o jogador da Guilda Vermelha ativa Cascadura, movendo-o primeiro para o Espaço de Carvalho (1). Embora haja 2 Inimigos no próximo Espaço (2), Cascadura pode se mover para esse Espaço e para o próximo Espaço (3) sem ativar Reações de Alerta. Agora Cascadura está Perto de Capuzverde, que irá se beneficiar do seu +2 de Defesa se Zazu atacá-la.



Exemplo 2a: O jogador da Guilda Vermelha guardou uma surpresa para os Monstros que estão escondidos. Primeiro ele ativa Puff, seu dragão, que se move um Espaço (1), abre a porta (2) e move-se para o Espaço com os dois Monstros (3).



Exemplo 2b: No mesmo turno, o jogador ativa Capuzverde. Como ela tem uma linha de visão aberta, ela ataca o Korilla, e Puff pode ajudar: para cada [CRÍTICO] que rolar, seu ataque receberá um Acerto adicional, já que Puff está Perto do seu alvo.

Se houver outra ativação de Herói no mesmo turno (devido a uma habilidade ou a uma Poção de Ativação Adicional), o jogador poderá fazer outra ativação de Pet antes ou depois da ativação de Herói adicional. Mas se o jogador usar seu turno para Descansar sua Guilda, nenhum dos seus Pets poderão ser ativados.

■ PARTICULARIDADES DOS PETS

Convenientemente, a pegada dos Pets no tabuleiro é bem pequena. Eles costumam andar pelo tabuleiro sem afetar ou ser afetados por grande parte dos elementos que estão nele. Seu objetivo principal é encontrar o melhor lugar em algum momento da partida para que suas habilidades possam afetar quem estiver Perto.

Se a habilidade do Pet refere-se a **Donos**, ela se refere a qualquer Herói da sua Guilda. A habilidade do Pet está sempre escrita em relação ao próprio Pet. Sendo assim, um "Dono Perto" é um Herói da Guilda do Pet que está Perto desse Pet.

Veja outras características especiais dos Pets:

- ◆ Os Pets *não* bloqueiam a Linha de Visão de nenhum Personagem.
- ◆ Os Pets *não* contam como Aliados ou Inimigos quando as habilidades do Herói são ativadas.
- ◆ Os Pets *não* contam para os requisitos de Flanquear.
- ◆ Os Pets *não* podem ser usados para que um Dono Ressuscite Perto deles.
- ◆ Os Pets *não* podem receber nenhum tipo de marcador de Exploração.
- ◆ Não há limite para o número de Pets que podem ficar no mesmo Espaço. Assim, 2 outros Heróis ou Monstros também podem ocupar esse Espaço.



✖ ATACAR PETS ✖

Pets são encantadores, mas também podem ser irritantes, principalmente quando outra Guilda utiliza-os contra você. Para tirá-los do caminho, os jogadores podem atacar os Pets das Guildas adversárias. O ataque é feito normalmente, mas se um jogador matar um Pet, sua Guilda *não* receberá nenhuma moeda, e esse abate não conta para a Missão Contra Jogador (só tendo um coração peludo pra esperar receber uma recompensa ao matar o Pet de alguém!).

Quando um Pet é morto, ele é removido do tabuleiro e colocado sobre sua Carta de Pet – semelhante a quando um Herói é morto (mas o Pet não recebe nenhum marcador de Morte). Quando essa Guilda Descansar, o Pet retornará para o tabuleiro Perto de um Dono ou na Área Inicial da Guilda, e todos os seus marcadores de Ferimento serão removidos.



SUBIR O NÍVEL DOS PETS

Os moradores de Arcadia gostam de ver seus Pets crescerem e evoluírem, melhor ainda se ficarem cada vez mais poderosos para ajudar a Guilda. Quando um Pet Sobe de Nível, suas estatísticas aumentam e às vezes sua Habilidade Natural fica mais forte.

Durante cada Fase de Melhorias, os jogadores podem gastar moedas para Subir de Nível cada um dos seus Pets **uma vez**. Um Pet pode Subir de Nível ao custo de **3 moedas**. Ao fazer isso, o jogador remove a carta de Pet atual da ficha de Pet e a substitui pela carta de Pet do mesmo Pet **um nível acima**.

Cada Pet pode Subir de Nível duas vezes (em duas Fases de Melhorias diferentes). Quando um Pet sobe para o Nível 3, ele não pode mais Subir de Nível.



Importante: Subir Pets de Nível *não* conta para o limite de três compras de cartas durante a Fase de Melhorias.

PET FAVORITO E ITENS DE PET

Pets especiais merecem tratamentos especiais, que vêm na forma de cartas de Item de Pet. Itens de Pet são cartas de Melhoria que somente os Pets podem carregar. Essas cartas podem ser compradas durante a Fase de Melhorias ou recebidas como uma recompensa de Missão.

A Ficha de Pet tem dois espaços para os Pets dessa Guilda. A única diferença entre eles é que somente o "Pet Favorito" pode ser equipado com Itens de Pet. Como as cartas de Item de Pet que estão no inventário do Pet Favorito estão sempre ativas, o Pet Favorito recebe habilidade ou bônus especiais (assim como um Herói se beneficia de cartas de Melhoria Permanentes). Se uma Guilda comprar uma terceira carta de Item de Pet, o jogador terá que se livrar de um dos seus Itens de Pet, pois há somente 2 espaços disponíveis.

Quando uma Guilda Descansa, o jogador pode trocar a posição das cartas do seu Pet, fazendo o outro Pet ser o favorito (que passa a usar os Itens de Pet equipados).



Puff, o Pet Favorito, está equipado com Intimidação e Armadura de Pet.

Importante: Nenhuma outra carta, com exceção da carta de Item de Pet, pode ser colocada nos dois espaços da Ficha de Pets.

PETS SELVAGENS

Em meio aos Jardins Mágicos, os Heróis encontrarão Pets Selvagens: criaturas pequenas e bravas que foram enfeitiçadas pela bruxa Vexia. Embora não sejam extremamente perigosos, não subestime aqueles dentinhos pontudos! E se um Herói conseguir derrotar um Pet Selvagem, o feitiço será quebrado, e o Pet poderá fazer parte da sua Guilda como um companheiro fiel.

Durante a preparação de cada cenário, embaralhe as cartas de Pet de todos os Pets que ainda não pertencem a nenhuma Guilda (veja na seção a seguir qual Nível de carta de Pet você pode usar). Depois, para cada Pet Selvagem indicado no mapa do cenário, compre uma carta de Pet e coloque a miniatura do Pet correspondente no Espaço indicado. As miniaturas de Pets Selvagens não têm base colorida.

Seja qual for o animal que representam, todos os Pets Selvagens funcionam da mesma maneira. Funcionam normalmente como os outros Monstros, e suas estatísticas estão na carta de Monstro Pet Selvagem genérica. Lembre-se de usar a carta de Monstro do nível que corresponde ao número do cenário que está sendo jogado.



CAPTURAR PETS SELVAGENS

Após sortear os Pets Selvagens que serão usados no cenário, deixe as cartas de Pet que não foram compradas próximas do tabuleiro para que os jogadores possam ver as características dos Pets que queiram capturar. O Nível dessas cartas de Pet depende do número do cenário que está sendo jogado. Quanto mais para dentro da campanha for o cenário, mais fortes serão os Pets que podem ser capturados:

CENÁRIO CARTA DE PET

1 ou 2	Nível 1
3 ou 4	Nível 2
5 ou 6	Nível 3

Os jogadores podem liberar um Pet Selvagem do feitiço de Vexia derrotando-o em combate. O Pet logo será fiel à sua Guilda. Quando um Herói derrota um Pet Selvagem, o jogador pode capturá-lo para adicioná-lo à sua Guilda. Se fizer isso, o jogador deverá colocar uma base de plástico da cor da sua Guilda na miniatura do Pet, que permanece onde está. O jogador pega a carta de Pet correspondente e a coloca em 1 dos espaços da sua Ficha de Pet. O jogador pode mudar o espaço do seu Pet atual se quiser. Remova todos os Ferimentos ou outras condições que o Pet capturado possa ter e ele estará pronto para se juntar à Guilda do jogador!

Por mais que seja tentador querer pegar todos os Pets, as Guildas só podem ter, no máximo, dois Pets por vez. Se um jogador já tem dois Pets e captura mais um, um Pet que ele já tinha terá de ser descartado para dar espaço ao Pet novo. Quando isso acontece, a miniatura é removida do tabuleiro e a carta de Pet é descartada (e até pode se tornar um Pet Selvagem em um cenário futuro).

Pets Fugões: Os Pets Selvagens não confiam muito nas pessoas. Quando um deles é capturado por um jogador, *todos os outros* Pets Selvagens fogem! Remova-os imediatamente do tabuleiro. Assim, apenas *um jogador* poderá capturar um Pet Selvagem durante cada cenário. Os Pets Selvagens não fogem quando um deles é derrotado. Eles só fogem quando um deles é capturado.

AUMENTAR OS BARALHOS DE MELHORIA

Esta expansão traz novas cartas de Melhoria para compor os baralhos de Melhoria em todos os níveis. Dentre elas há Itens de Pet para os Pets e Melhorias para os Heróis. Essas cartas novas devem ser misturadas às cartas do jogo base para que se tenha baralhos de Melhoria bem variados.

Há também novas cartas de Recompensa que os jogadores recebem quando completam Missões específicas durante os cenários.



A CAMPANHA DE PETS

Este livro contém os 6 cenários da campanha de *Pets* e todas as informações necessárias para você preparar e jogar cada um deles. Os cenários deste livro podem ser jogados como Campanha ou no Modo Episódico.

Como a campanha de *Pets* pode ser jogada tanto com o jogo-base *Arcadia Quest* quanto com o *Inferno*, cada cenário apresenta dois mapas diferentes: um para cada jogo-base. Os tabuleiros desta expansão são dupla face e têm a mesma estrutura nos dois lados. Um dos lados mostra os verdejantes Jardins de *Arcadia Quest*, e o outro traz a versão vermelha, furiosa e infectada pelo enxofre dos Jardins de *Inferno*.

CAMPANHA E MODO EPISÓDICO

Diferente das outras, *Pets* é uma campanha linear. Ou seja, os jogadores seguem uma progressão direta desde o primeiro cenário chamado "Entre nos Jardins Mágicos" até o sexto, "Vingança da Bruxa". Os jogadores não escolhem para onde ir após terminar um cenário; eles simplesmente passam para o cenário seguinte.

Mas se um grupo de jogadores quiser uma experiência de jogo mais rápida com apenas alguns Heróis para jogar um cenário sem se preocupar com suas consequências, eles poderão jogar o Modo Episódico. No Modo Episódico, os jogadores criam suas Guildas rapidamente, com Heróis e cartas de Melhoria do nível à sua escolha, e jogam qualquer cenário deste Livro de Campanha. Para mais informações sobre o Modo Episódico, veja a página 30 do Livro de Regras de *Arcadia Quest*.

COMO USAR ESTE LIVRO

Cada cenário contém diferentes seções que são explicadas a seguir. Veja o capítulo "Preparação de um Cenário" na página 10 do Livro de Regras de *Arcadia Quest* para uma descrição detalhada de como preparar o tabuleiro para uma partida.

MISSÕES

Cada cenário apresenta um número de Missões que os Heróis devem cumprir para saírem vitoriosos. As cartas de Missão específicas de cada cenário encontram-se nesta descrição e estão divididas em duas classes: Missão contra Jogador (PvP – Player vs. Player) e Missão contra o Jogo (PvE – Player vs. Environment). Nas Missões contra Jogador, os jogadores têm que derrotar os Heróis das Guildas inimigas. As Missões contra o Jogo são feitas específicos relacionados ao cenário atual, como derrotar um Monstro específico ou fazer uma tarefa específica. Esta seção também indica se a Missão dará uma carta de Recompensa ou um Título para o jogador que a completar. Lembre-se de que nenhum jogador pode completar a mesma Missão duas vezes.

CARTA DE RECOMPENSA

Todos os cenários têm uma ou mais Missões que proporcionam cartas de Recompensa. Esta seção mostra quais cartas de Recompensa podem ser ganhas em um cenário.

TÍTULO

Em todos os cenários – com exceção do último –, uma Missão dá um Título para a Guilda (ou Guildas) que o completou. Cada Título oferece uma vantagem de que a Guilda poderá se beneficiar ao jogar determinados cenários posteriores. Esta seção especifica qual Missão está associada a um Título e qual vantagem ele oferece. Na campanha de *Pets*, todos os Títulos beneficiam o jogador no cenário seguinte e no cenário do Confronto Final.

PREPARAÇÃO ESPECIAL

Alguns cenários têm regras de preparação específicas. Esta seção explica essas regras.

REGRAS ESPECIAIS

Cada cenário tem suas próprias regras. Esta seção explica essas regras e apresenta com mais detalhes o que os jogadores precisam fazer para completar as Missões contra o Jogo do cenário.

VANTAGENS DO TÍTULO

Esta seção explica os efeitos que os Títulos recebidos em cenários anteriores têm no cenário atual.

LEGENDA

Esta seção apresenta os componentes necessários e as quantidades de cada um para a preparação do cenário.

MAPA DA CAMPANHA

O mapa abaixo mostra os Jardins Mágicos de Arcadia e os seis cenários desta campanha. A campanha começa com o cenário "Entre nos Jardins Mágicos", e segue pelo caminho indicado, passando pelos seis cenários e terminando no Confronto Final:

"Vingança da Bruxa". Os jogadores não escolhem para onde ir após terminar um cenário; eles simplesmente passam para o cenário seguinte.



ENTRE NOS JARDINS MÁGICOS

Cenário 1

Bem-vindos aos Jardins Mágicos! Aqui vocês encontram diversão e brincadeira! É isso mesmo: muita diversão, muitos jogos e muitas guloseimas deliciosas! Mas deixemos os vendedores de lado. Além da entrada principal para os Jardins Mágicos, vemos uma longa e sinuosa estrada que leva até a floresta profunda. A mágica Espaço-tempomântica é tão sutil que ninguém percebe que saiu de Arcadia e agora está na floresta! Mas a transição existe, e é nesse lugar que pets estranhos e radicalmente modificados são vistos indo para lá e para cá. Mas o pior é que monstros também foram vistos perambulando por essa área. A investigação começa aqui, onde uma leva de criaturas estranhas começa a entrar na cidade!

TÍTULO

Quando uma Guilda derrota 3 monstros, ela completa a Missão "Matar 3 Monstros" e torna-se o "Tratador". Ao jogar o próximo cenário e o Confronto Final, todos os Heróis dessa Guilda causam 1 Acerto adicional se seus ataques rolarem algum CRÍTICO.



MISSÕES

CONTRA O JOGO

- "Matar 3 Monstros" - Dá Título
- "Capturar um Pet Selvagem" - Dá uma Carta de Recompensa

CONTRA JOGADOR

- Todas as Missões "Matar Herói da Guilda X" para as Guildas que estão em jogo.

CARTA DE RECOMPENSA

Armadura de Pet

REGRAS ESPECIAIS

- Quando um Herói captura um Pet Selvagem, ele imediatamente cumpre a Missão "Capturar um Pet Selvagem" e recebe a carta de Recompensa relacionada à essa Missão.
- O jogador que derrota 3 Monstros completa a Missão "Matar 3 Monstros" e recebe o Título "Tratador". Derrotar um Pet Selvagem não conta para a Missão "Matar 3 Monstros".





	22A	
24A	4A	23A
6A	3A	8A


Porta Fechada
x4


Porta Aberta
x7


Portal x4


Orc Saqueador
x6


Pet Selvagem
x4


Marcador de
Exploração x8


Marcador
de Entrada de
Monstro x4


Portal x4


Goblin
Arqueiro
x6


Vespino x4



	22B	
24B	20A	23B
18A	14B	15B


Porta Fechada
x4


Porta Aberta
x7


Marcador de
Exploração x8


Marcador
de Entrada de
Monstro x4


Carta
Infernal
x8


Portal x4


Portal x4


Diabrete x6


Harpia
x6


Pet Selvagem
x4


Vespino x4

RASTREANDO O COELHO

Cenário 2

Corram, seus tolos! Corram para os Jardins, pois a famosa Coeruja foi vista! É bem provável que esta terrível, porém adorável criaturazinha esteja por trás dos sequestros dos pets – apesar de ser uma bolinha fofa de pelos e penas. Se ela não for a mente por trás dos sequestros, a Coeruja certamente está seguindo as ordens de algum vilão nefasto, que deve ter um coração de pedra para conseguir não ficar agarrado, abraçando essa criaturazinha deliciosa. Os Heróis devem mostrar fortitude nesta missão repleta de perigos para que não sejam tomados de compaixão pelos olhos grandes, meigos e expressivos da Coeruja! Não... dá para... desviar o olhar! ELA É TÃO FOFINHA!!!!

TÍTULO

Se um jogador derrota um Korilla, esse jogador completa a Missão “Matar um Korilla” e ganha o Título “Rei da Selva”. Quando jogar o próximo cenário e o Confronto Final, o jogador poderá exaustar uma carta de Herói ativo para ativar um Pet Selvagem e controlar esse Pet, mesmo que seja para atacar outro Herói inimigo.

MISSÕES

CONTRA O JOGO

– “Encontrar a Coeruja”. Pegue o marcador de Missão (que representa a Coeruja) – Dá Carta de Recompensa

– “Matar o Korilla” – Dá Título



CONTRA JOGADOR

– Todas as Missões “Matar Herói da Guilda X” para as Guildas que estão em jogo.

CARTA DE RECOMPENSA

Apito

PREPARAÇÃO ESPECIAL

– Separe 1 marcador de Missão e, com a face para baixo, embaralhe-o com 9 marcadores de Exploração. Distribua-os, virados para baixo, pelos Espaços indicados no mapa.

REGRAS ESPECIAIS

– O jogador que encontra o marcador de Missão que representa a Coeruja completa a Missão “Encontrar a Coeruja” e recebe a carta de Recompensa associada a essa Missão. O marcador de Missão é imediatamente removido da partida.

– Quando um Herói mata um Korilla, ele completa a Missão “Matar o Korilla” e recebe o Título associado a essa Missão.

VANTAGENS DO TÍTULO

– Tratador – Ao atacar Monstros, você recebe um Acerto adicional se rolar algum CRÍTICO.



24A	23A
1A	3A
4B	8B


Porta Fechada
x8


Porta Aberta
x3


Marcador de
Exploração
x10


Marcador
de Entrada de
Monstro x4


Portal x4


Feral
Lanceiro x2


Orc Saqueador
x4

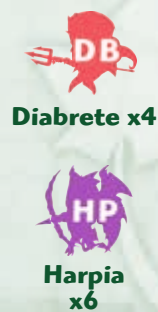
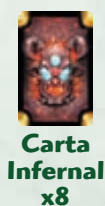
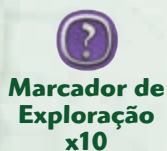
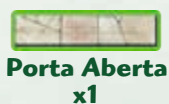

Goblin
Arqueiro x6


Pet Selvagem
x4


Korilla x4



24B	23B
18B	14B
13A	19B





SIGA A ESTRADA ESCURA

Cenário 3

Siga a estrada banhada pelo sol! Siga a estrada banhada pelo sol! Siga, siga, siga - Espere aí! Não tem sol algum banhando essa estrada! A Estrada da Floresta deveria ser uma via clara e feliz, cheia de árvores. Mas a terrível (e tão fofinha) Coeruja a protege com sua horda de animais enfeitiçados. Como uma Pet tão fofa pode ser tão má? A luz está diminuindo? As sombras aumentando? E essa música tema macabra? Seja o que for, a Coeruja tem muito o que explicar, e está claro que ela vai tentar impedir nosso avanço aqui. Os Heróis têm que continuar adiante e vencer a Coeruja e sua horda de animais de estimação!

TÍTULO

Se um Herói que está carregando o marcador de "tocha" vai com 1 dos seus pets para o espaço indicado, ele completa a Missão "Entrar na Estrada da Floresta" e recebe o Título "Guarda Florestal". Quando jogar o próximo cenário e o Confronto Final, os Heróis e Pets do jogador poderão usar os Portais sem gastar Pontos de Movimento.

MISSÕES

CONTRA O JOGO

- "Derrotar a Coeruja" - Dá uma carta de Recompensa

- "Entrar na Estrada da Floresta". Leve um Herói com tocha e um Pet para a estrada da floresta - Dá Título

CONTRA JOGADOR

- Todas as Missões "Matar Herói da Guilda X" para as Guildas que estão em jogo.

CARTA DE RECOMPENSA

Brinquedo de Morder

PREPARAÇÃO ESPECIAL

- Um Herói de cada Guilda começa o cenário carregando o marcador de Missão da sua Guilda para representar uma tocha.

REGRAS ESPECIAIS

- Um marcador de Missão só pode ser levado por um Herói da Guilda correspondente.

- Se um Herói for morto quando estiver carregando um marcador de Missão, o marcador cairá no Espaço correspondente e poderá ser recolhido por qualquer Herói da mesma Guilda.

- Quando um Herói que estiver levando um marcador de Missão, e tiver um Pet companheiro em seu Espaço, terminar sua ativação em um Espaço marcado por um "!", ele completará a Missão "Entrar na Estrada da Floresta" e receberá o Título associado a essa Missão. O marcador de Missão é imediatamente descartado.

- O jogador que matar a Coeruja cumprirá a Missão "Derrotar a Coeruja" e receberá a carta de Recompensa associada a essa Missão.

VANTAGENS DO TÍTULO

- Rei da Selva - Pode exaustar uma carta do Herói ativo para ativar um Pet Selvagem e fazer seu movimento e/ou atacar um Herói Inimigo ou Pet.






Porta Fechada
x9


Porta Aberta
x4


Portal x4


Pet Selvagem
x4


Minotauro x1


Orc Saqueador
x5


Vespinho x4


Marcador de
Exploração x8


Marcador
de Entrada de
Monstro x4


Portal x2


Feral
Lanceiro x2


Korilla x4


Coeruja
x1


Goblin
Arqueiro x6


Feral
Martelador
x2



13A		19B
14A	18B	21B
24B	20B	23B

 Porta Fechada
x9

 Porta Aberta
x4

 Portal x4

 Marcador de
Exploração x8

 Marcador
de Entrada de
Monstro x4

 Portal x2

 Carta
Infernal
x8

 Pet Selvagem
x4

 Demônio
Arremessador
x2

 Cérbero x2

 Korilla x4

 Gordemônio
x1

 Coeruja
x1

 Diabrete x5

 Vespinho x4

 Harpia
x6



A CABANA NA FLORESTA

Cenário 4

Posso sentir no meu estômago. Alguma coisa má vive ali. E quem quer que more nessa misteriosa cabana horrosa deve ser a própria maldade encarnada! É só ver a total falta de senso estético! É como se uma pessoa cega tivesse projetado a... Espere aí! VEXIA?? Porca miséria! Ao longe, os Heróis conseguem ouvir o choramingo dos Pets com os quais a bruxa faz experimentos. Que maldade!

TÍTULO

Quando um Herói traz um marcador de Missão para um Espaço marcado com um "!", que representa remédios para os pets, ele completa a Missão "Distribuir Remédios" e recebe o Título "Veterinário". Quando jogar o próximo cenário e o Confronto Final, o jogador poderá usar qualquer Poção ou Baú de Tesouro para ganhar o efeito da Poção de Cura.

MISSÕES

CONTRA O JOGO

- "Matar Vexia" - Dá uma carta de Recompensa

- "Distribuir Remédios". Leve o marcador de Missão para o Espaço determinado - Dá Título

CONTRA JOGADOR

- Todas as Missões "Matar Herói da Guilda X" para as Guildas que estão em jogo.

CARTA DE RECOMPENSA

Metamorfose

REGRAS ESPECIAIS

- O Herói que matar Vexia completará a Missão "Matar a Vexia" e receberá a carta de Recompensa associada a essa Missão.

- Quando um Herói que estiver levando um marcador de Missão entrar em um Espaço marcado por um "!", ele imediatamente descartará o marcador e completará a Missão "Distribuir Remédios" e receberá o Título associado a essa Missão.

- Cada Guilda pode levar somente 1 marcador de Missão por vez, mas pode ser de qualquer cor.

VANTAGENS DO TÍTULO

- "Guarda Florestal" - Usar portas ou portais não custam Ponto de Movimento do seus Heróis e Pets.





9B	3A	7A
6A	4A	8A
24A	22A	23A

 Porta Fechada x13	 Marcadores de Missão x4	 Portal x8	 Pet Selvagem x4	 Orc Saqueador x4	 Vexia x1	 Vespinho x4
 Marcador de Exploração x12	 Marcador de Entrada de Monstro x3	 Feral Lanceiro x2	 Goblin Arqueiro x6	 Korilla x4	 Troll x1	 Feral Martelador x2



17A	14B	16B
18A	20A	15B
24B	22B	23B

 Porta Fechada
x13

 Marcador de
Exploração
x12

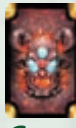
 Portal x8

 Marcador
de Entrada de
Monstro x3

 Pet Selvagem
x4

 Marcador
de Missão
x4

 Cérbero x2

 Carta
Infernal
x8

 Harpia x6

 Demônio
Arremessador
x2

 Vespino x4

 Korilla
x4

 Diabrete
x4

 Gordemônio
x1

 Vexia x1



OS ANIMAIS ENJAULADOS

Cenário 5

"LIBERDAAAAAADEEEEEEE!!!" é o que todos os pets irão dizer quando os Heróis resgatarem-los das terríveis gaiolas de Vexia. As pobres criaturas não comem há horas, e quem tem um bichinho sabe que eles precisam de comida e atenção. E embora Vexia tenha sido derrotada, seus capangas felpudos ainda perambulam pelos Jardins, seguindo suas ordens e protegendo suas conquistas. E pra piorar a situação, os Pets sequestrados estão sob o feitiço da bruxa! Eles não vão sair se os Heróis só ficarem chamando por eles. Eles devem ser atraídos com os petiscos que eles mais gostam! E não vai ser nada fácil passar pelos soldados da Vexia, que gostam dos mesmos petiscos!

TÍTULO

Se um jogador fizer uma trilha de migalhas entre uma gaiola e a fonte, esse jogador completará a Missão "Resgatar os Pets" e receberá o Título "Líder do Bando". Quando jogar o Confronto Final, os Pets desse jogador causarão 1 Ferimento em Inimigos no Espaço onde terminaram seu movimento.

MISSÕES

CONTRA O JOGO

- "Encontrar a Chave". Encontre o marcador de Missão - Dá uma carta de Recompensa

- "Resgatar os Pets". Faça uma trilha de migalhas entre uma gaiola e a fonte - Dá Título

CONTRA JOGADOR

- Todas as Missões "Matar Herói da Guilda X" para as Guildas que estão em jogo.

CARTA DE RECOMPENSA

Enfurecer

PREPARAÇÃO ESPECIAL

- Separe 1 marcador de Missão e, com a face para baixo, embalarhe-o com 7 marcadores de Exploração. Distribua-os, virados para baixo, pelos Espaços indicados no mapa.

REGRAS ESPECIAIS

- Quando um Herói entra em um Espaço sem Inimigos, ele pode colocar 1 dos seus marcadores de Guilda nesse Espaço para representar a trilha de migalhas.

- Toda vez que um Herói entrar em um Espaço sem Heróis Inimigos e que contém um marcador de outra Guilda, esse marcador será removido.

- Para completar a Missão "Resgatar os Pets", o jogador precisa criar uma linha contínua de marcadores da sua Guilda entre um Espaço de Gaiola (destacado no mapa) e a fonte no centro do tabuleiro. O jogador que completar esta Missão receberá o Título associado a ela.

- Quando um Herói encontrar o marcador de Missão, ele o descartará para completar a Missão "Encontrar a Chave" e receberá a carta de Recompensa associada a essa Missão.

VANTAGENS DO TÍTULO

- Veterinário - Pode usar qualquer marcador de Poção ou Baú de Tesouro para receber o efeito de uma Poção de Cura.





24A	6A	
8A	4A	9A
	7A	23A

- Porta Fechada x8
- Porta Pequena fechada x2
- Orc Saqueador x4
- Pet Selvagem x4
- Feral Martelador x2
- Marcador de Exploração x8
- Marcador de Entrada de Monstro x4
- Portal x6
- Goblin Arqueiro x6
- Vespino x4
- Korilla x4
- Feral Lanceiro x2



24B	18A	
15B	20A	21B
	14A	23B


Porta Fechada
x8


Porta Pequena
fechada x2


Marcador de
Exploração x8


Marcador
de Entrada de
Monstro x4


Portal x6


Carta
Infernal
x8


Demônio
Arremessador
x2


Korilla
x4

Cérbero x2


Pet Selvagem
x4

Vespino x4


Harpia
x6

Diabrete
x4



VINGANÇA DA BRUXA

Confronto Final

Do escuro Coração da Floresta, ela vem atacá-los! As Guildas pensavam que Vexia tinha sido derrotada! Ela é muito boa em se fingir de morta! O segredo é mostrar o branco dos olhos e não mover um músculo. A primeira parte foi fácil; já a segunda foram décadas de muita prática, e ajudou muito a enganar seus bichos mais briguentos. Vexia invocou toda a sua horda para acabar com as Guildas numa invasão fofinha. Quem sairá vitorioso nesta batalha: Vexia ou as Guildas? E que recompensa os espera? A própria cidade de Arcadia! E depois, o mundo! Muaha! Muahahhaa! MUAHAHAHAHAHAHAHAHAHA!!!!

MISSÕES

CONTRA O JOGO

- "Matar Vexia"

REGRAS ESPECIAIS

- Vexia não recebe nenhum Ferimento até que todos os Vespinhos, Korillas e a Coeruja estejam fora do tabuleiro.

- Toda vez que um Vespinho, um Korilla ou a Coeruja é morto, o jogador que o matou pode mover um Pet de uma Guilda Inimiga até 3 Espaços e causar 1 Ferimento em todos os Heróis Inimigos no Espaço onde ele terminar seu movimento.

- Heróis ativos podem gastar 1 moeda para cancelar a Reação de Alerta do Monstro. Limite de uma vez por turno.

VANTAGENS DO TÍTULO

- **Tratador** - Ao atacar Monstros, você recebe um Acerto adicional se rolar algum CRÍTICO.

- **Rei da Selva** - Pode exaustar uma carta do Herói ativo para ativar um Pet Selvagem e fazer seu movimento e/ou atacar um Herói Inimigo ou Pet.

- **Guarda Florestal** - Usar portas ou portais não custa Pontos de Movimento para seus Heróis e Pets.

- **Veterinário** - Pode usar qualquer marcador de Poção ou Baú de Tesouro para receber o efeito de uma Poção de Cura.

- **Líder do Bando** - Quando você move um Pet da sua Guilda, ele causa 1 Ferimento em todos os Heróis Inimigos, Pets inimigos e Lacaios no Espaço onde ele termina o movimento.





6A	23A	8A
22A	4A	3A
7A	24A	9B


Porta Fechada
x10


Pet Selvagem x4


Marcador de
Exploração x8


Portal x4


Korilla x4


Portal x4


Orc Saqueador
x6


Marcador de
Entrada de
Monstro x2


Troll x1


Coeruja
x1


Feral
Martelador
x2


Vespinho x4


Goblin
Arqueiro
x4


Vexia x1



18A	23B	15B
22B	20A	14B
16B	24B	17A

 Porta Fechada
x10

 Marcador de
Exploração x8

 Portal x4
 Portal x4

 Marcador
de Entrada
de Monstro
x2

 Coeruja
x1

 Vespino x4

 Vexia x1

 Carta
Infernal x8

 Pet Selvagem
x4

 Korilla
x4

 Harpia
x4

 Cérbero x2

 Diabrete
x6

 Gordemônio
x1

HERÓIS

CAPUZVERDE



"Você falhou com esta floresta! Ou com aquela floresta! Talvez com a vila? Que tal com a barraca de frutas?"

Depois que seu primo Casacaverde ajudou a derrotar o Lorde Presa, Capuzverde sentiu-se inspirada: se seu primo pôde acabar com o Lorde Presa, ela também tinha que mostrar seu valor. Capuzverde saiu de casa em busca de fama e fortuna, mas acabou como náufraga em uma ilha. Em vez de ir embora, ela decidiu treinar nessa ilha e sobreviver usando seu arco e flecha. Mas agora que foi regastada, Capuzverde está determinada a usar sua touca verde e suas habilidades para salvar seu lar, sua floresta, Arcadia e qualquer outra coisa que precise ser salva. E quanto ao Casacaverde? Ele não sabe o que o incomoda mais: a ambição da sua prima ou o senso de moda. Que tipo de arqueiro usa um capuz verde?

CARVALHO



"Eu... sou... Carvalho! Ouçam... minhas... palavras!"

Há muito tempo Carvalho é o guardião recluso da floresta. Ele diz que sua fala é pronunciada numa velocidade que as outras árvores podem entender, mas a verdade é mais simples: ele fala devagar **DEMAIS**. Quando criança, ele demorou quase cinco minutos para terminar de dizer sua primeira palavra. Carvalho morou sozinho por muito tempo, e um dia Vexia o procurou, pois ela queria aprender os segredos da floresta. Por algum motivo, ela se mostrou impaciente com as lições dele, e se antes parecia ser uma ideal protetora das florestas, após algum tempo ela se tornou uma mulher rude e afobada, sempre pedindo (e implorando) que Carvalho terminasse suas frases. É claro que as coisas da floresta não podem ser apressadas, mas Vexia nunca entendeu isso e partiu com pressa após uma lição que tinha começado 3 dias atrás. Carvalho não sabe o que a levou ao caminho do mal, mas como se sente um pouco responsável pelas perversões da natureza que ela faz, ele saiu de sua reclusão para se opor a ela.

PETS

PUFF



Puff é um dragão de fogo muito jovem. Suas chamas não entraram em total ignição ainda, mas quando fica nervoso, seu cuspe chega a chamejar seus inimigos. Um pouco. Esse pequeno incendiário pode ser a faísca que a sua Guilda precisava.

ALMOFADINHA



Almofadinha é um bravo filhote de lobo. Ele pode parecer pequeno e adorável, mas em seu coraçãozinho, ele é o líder do bando. Esse lobinho treinou muito seu uivo amedrontador e o usa sempre que necessário. Muitos monstros perderam sua disposição para lutar depois de ouvir o uivo do feroz lobinho.

✧ BAMBO ✧



Bambo é o panda mais lindo de todos. Qualquer um que olhe para a linda carinha do Bambo e ainda consegue atacar um dos seus amigos fica tão aflito de vergonha que chega a doer. Doer mesmo, fisicamente. Tem gente que já morreu assim!

✧ KIMBA ✧



A selva nunca está quieta quando Kimba, o valente leãozinho, está por perto. De sua juba dourada até sua cauda peluda, Kimba é um leão orgulhoso. Seu rugido instiga seus donos e os faz querer atacar quem estiver por perto. O que ele quer mais é ser rei!

✧ COSQUINHA ✧



Cosquinha é um furão muito inquieto. Ele está sempre entrando em frestas e túneis, e às vezes some por dias. Mas isso traz seu valor, pois ele frequentemente entra por entre as roupas e armaduras de seus inimigos e lança seu ataque de cócegas! É bem difícil se concentrar na briga quando você está rolando no chão de tanto rir.



✧ MIAU ✧



Miau é uma gatinha de rua esperta que sobrevive nas ruelas de Arcadia por pura sorte. Miau é tão sortuda que muitos a querem por perto para servir de amuleto da sorte. Manter um gato quieto não é nada fácil, mas se você conseguir tê-la por perto, você verá como a sorte vai sorrir pra você.

✧ RAI DE LUA ✧



Alguns são fofinhos, e outros são FOFINHOS. Raio de Lua é uma pônei FOFINHA. Ela quer ser amiga de qualquer um que encontra, cavalgando suavemente até para perto dos inimigos mais cruéis. Ignorar a amizade da Raio de Lua e atacar um amigo dela é muito, muito difícil, e frequentemente tão cansativo que deixa as pessoas exaustas.

❖ CASCADURA ❖



Cascadura não recebeu seu nome à toa. Ele nem liga se alguns acham que ele não é tão fofinho quanto os outros pets. Afinal de contas, ele tem uma casca dura, e a inveja e os ataques de seus inimigos param no seu casco. Esconder-se atrás de Cascadura não é vergonha alguma. Devagar e sempre – é assim que se ganha a corrida.

❖ NEWTON ❖



Newton, o camaleão, é o mestre do disfarce. Alguns poderiam dizer que todos os camaleões são – mas eles não conhecem o Newton! Ele é tão bom nisso que seus donos conseguem aprender um pouco com ele e enganar alguns de seus inimigos.

❖ CAMPEÃO ❖



Campeão é um cachorrinho muito animado. Leal por natureza, Campeão está sempre feliz em poder ajudar seus donos. E se for pra brincar de pegar, melhor ainda! O Campeão é muito bom em farejar poções e outras coisas úteis. Ele já até conseguiu arrastar um baú duas vezes maior que ele!

❖ REX ❖



Rex é um dinossauro excelente (principalmente se você considerar um montinho de garras e dentes como algo bom). Os instintos primitivos de Rex compelem-no a cortar e morder tudo o que ele vê pela frente, então é sempre melhor deixar o Rex ir um pouco à frente.

❖ AMENDOIM ❖



Amendoim é um macaquinho meio temperamental. O seu ataque favorito é... um tanto não higiênico. Ele joga cocô nos seus inimigos, ok? Embora o cocô arremessado em si não machuque muito, os alvos ficam tão aflitos que baixam a guarda.

OS INIMIGOS

KORILLA



Uma montanha de músculo e raiva: esse é o Korilla, o maior sucesso da Vexia. Essa fera é territorial e tem pavio curto, bem parecido com sua dona. Toda a raiva que ele acumula uma hora tem que sair, e quando isso acontece, coisas (e pessoas) acabam sendo jogadas pra todo lado. Esses caras são os poderosos brutamontes dos Jardins Mágicos.

VESPINHO



O que poderia ser mais fofinho do que um inseto venenoso misturado com um roedor espinhento? É, muita coisa. Só sabemos que juntar a picada de uma vespa com a picada de um porco-espinho causa uma dor indescritível! Os espinhos e pontas desses monstros podem até mesmo trespassar armaduras.

COERUJA



A primeira criação de Vexia (e seu animal favorito até hoje), a Coeruja não é uma lutadora selvagem, mas ela é incansável e irresistivelmente fofa. A fofura dela é a chave para seu sucesso, e é como ela derrota todos os inimigos da Vexia. Ela é tão lindinha que dói só de pensar em atacá-la.

VEXIA



"Eu vou abraçar, e agarrar, e depois colocar uns espinhos!"

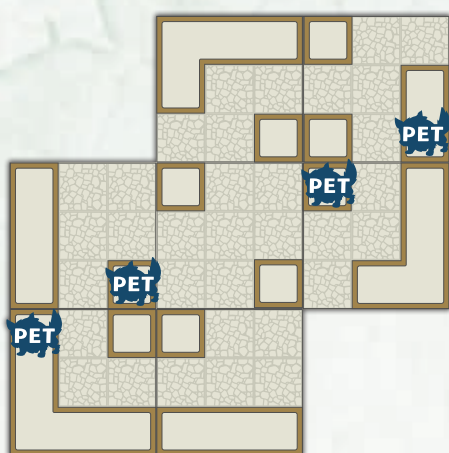
Seria possível dizer que a Vexia é uma daquelas "donas de gato loucas", mas isso fica muito aquém. A natureza está simplesmente cheia de possibilidades para seus amiguinhos peludos (e escamosos, e felpudos, e espinhentos)! Por que se limitar ao lento processo da evolução? Não se sabe ao certo se a Vexia entende os bichos que ela cria. Ela é cega desde o acidente na Univerdidade, e sua lembrança do que são criaturas fofinhas deve estar um tanto distorcida (se não for isso, a definição dela de "fofinho" é bem diferente da definição de todas as outras pessoas). De qualquer maneira, não se deve enfurecer a Bruxa-Pet (como ela gosta de se chamar), e muito menos machucar seus amiguinhos. Ela pode ser cega, mas isso não impede de maneira alguma que ela conjure seus feitiços!

PETS SELVAGENS EM OUTRAS CAMPANHAS

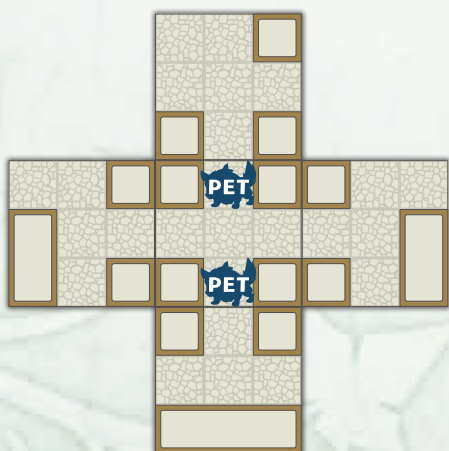
Você pode usar os Pets em outras campanhas de *Arcadia Quest*. Os diagramas a seguir mostram os Espaços onde você deve colocá-los na preparação de cada cenário.

ARCADIA QUEST

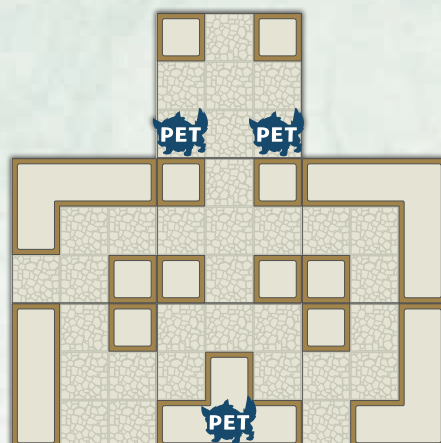
DISTRITO DOS MARTELOS



ARENA DO SOL BRILHANTE



O PORTÃO DA LUA



O VIVEIRO DAS ÁGUIAS



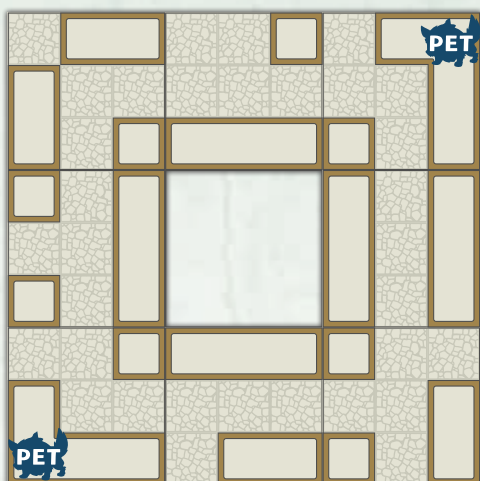
A MANSÃO



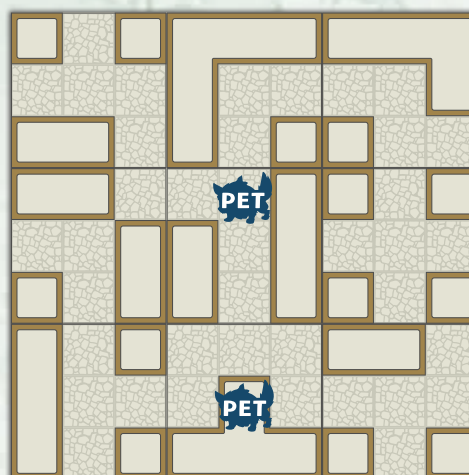
COVIL DOS ORCS



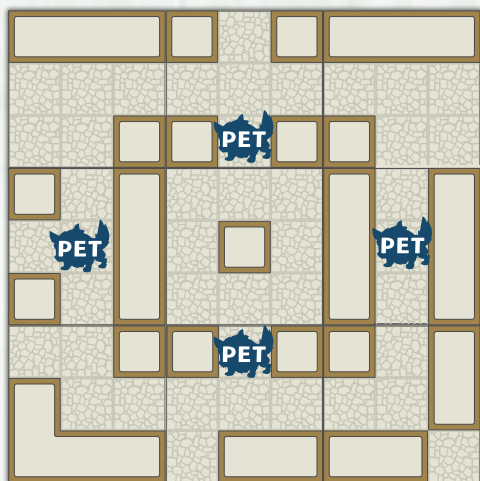
DISTRITO DO ALQUIMISTA



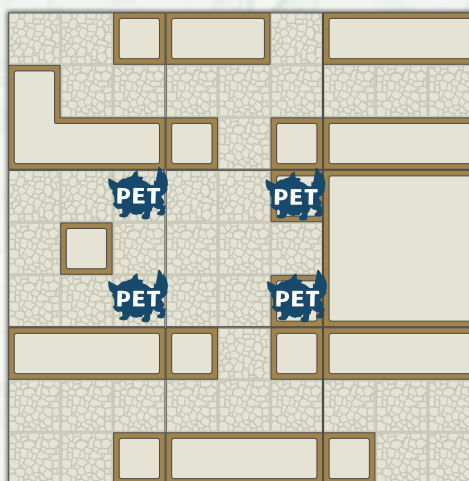
DISTRITO SEMPRESSOMBRIO



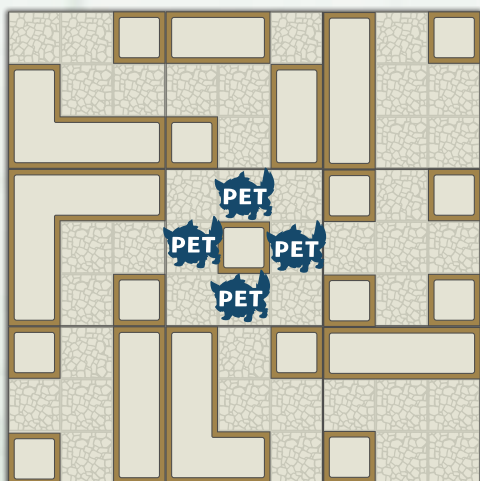
PRAÇA DA AURORA VERMELHA



O TEMPLO DO AMANHECER CREPUSCULAR

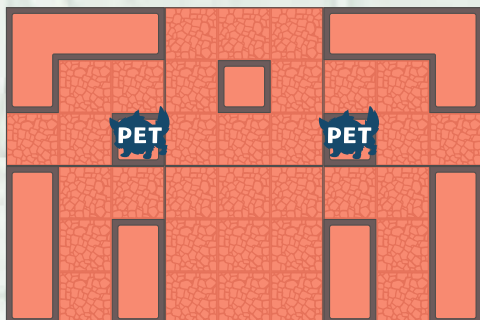


O PÁTIO DA UNIVERSIDADE

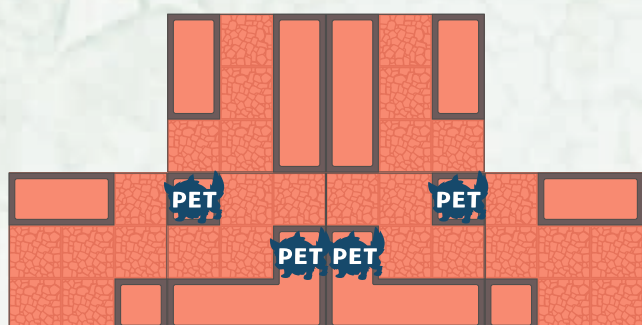


ARCADIA QUEST: INFERNO

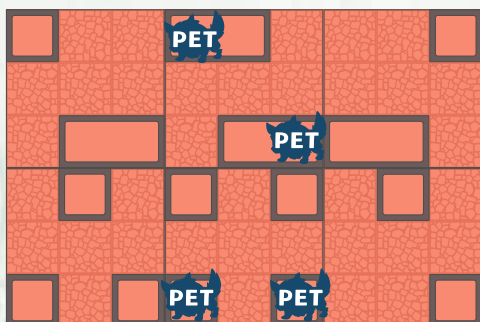
ALÉM DOS PORTÕES DO INFERNO



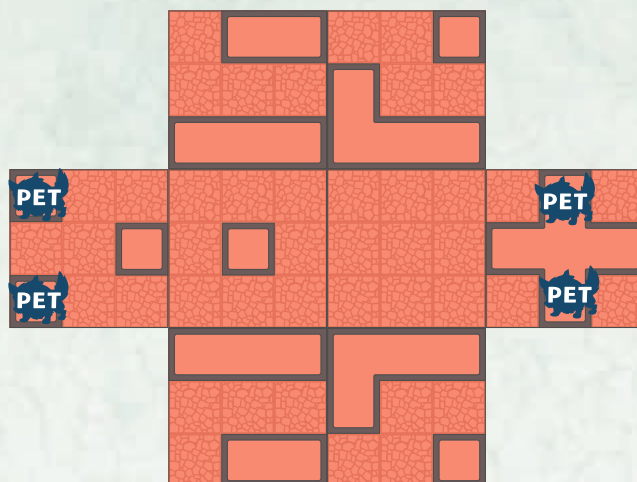
BARCA DOS MORTOS



PERDIDOS NA ESCURIDÃO



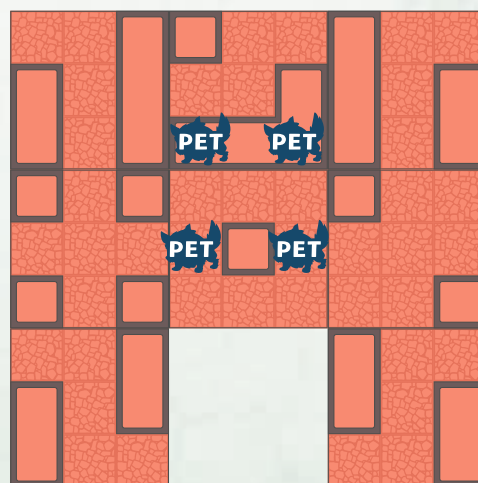
O PRISIONEIRO



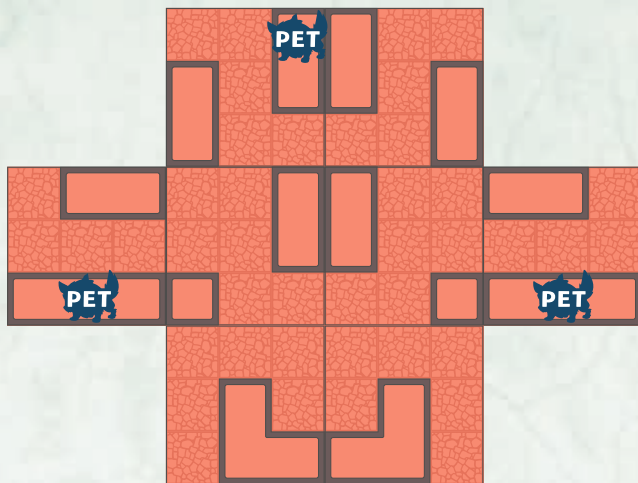
O DESFILE



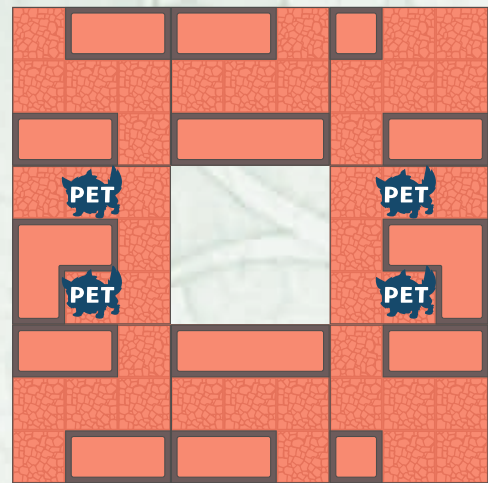
A FONTE IMPURA



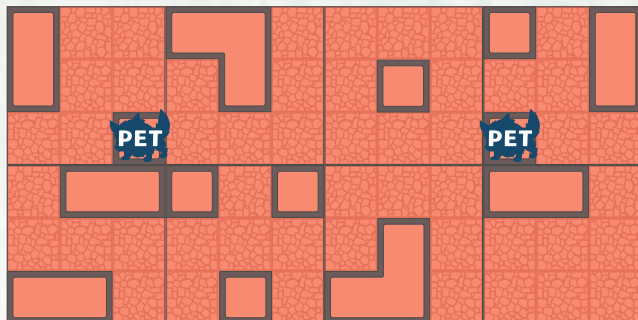
O PÔNEI MALDITO



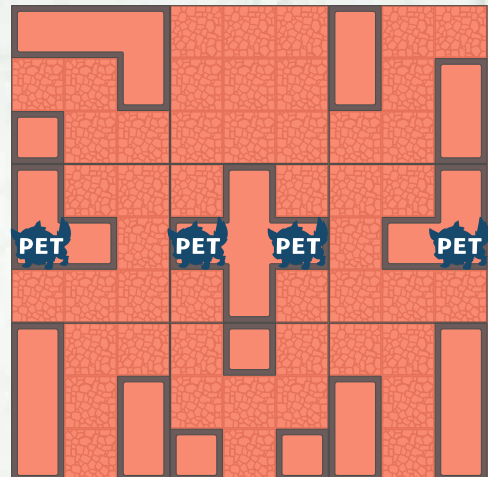
POÇO DAS ALMAS ATORMENTADAS



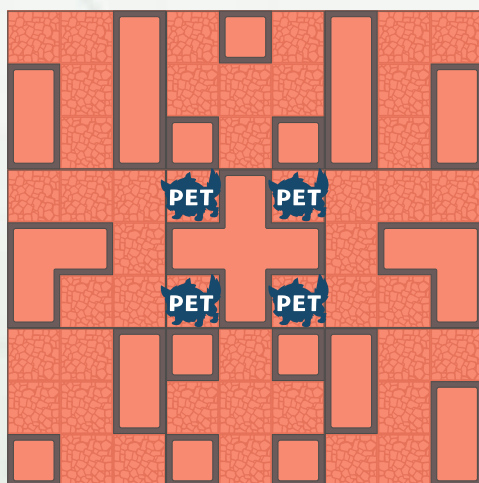
A COZINHA DO INFERNO



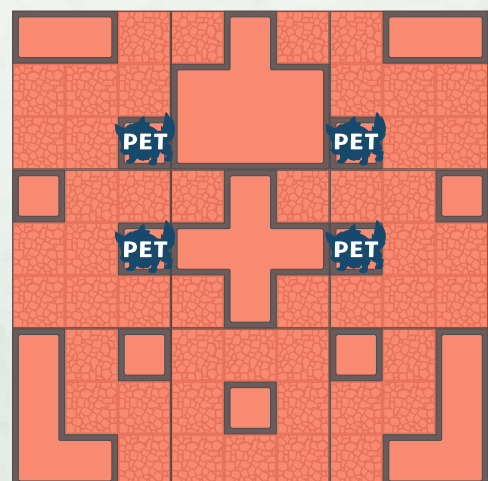
O TEMPLO CAÍDO



COMISSÃO PARLAMENTAR DO INFERNO

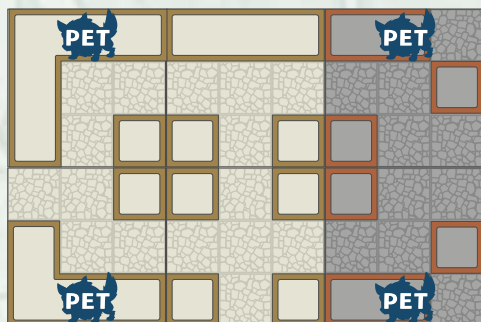


PÉ NO TRASEIRO



BEYOND THE GRAVE*

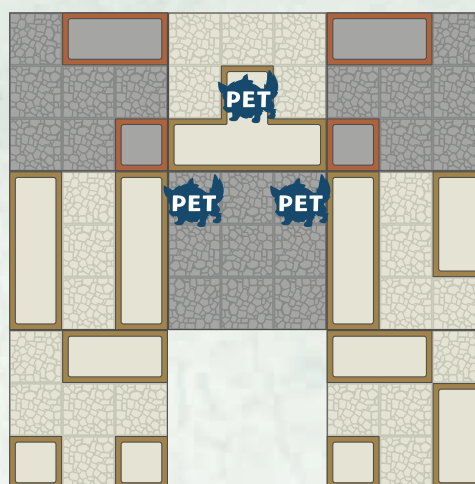
HAUNTED BARRACKS



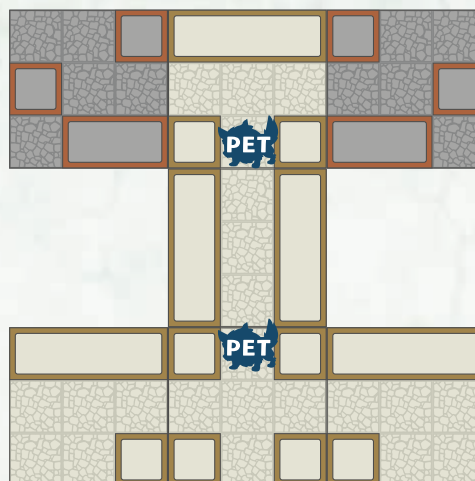
SLAUGHTERHOUSE



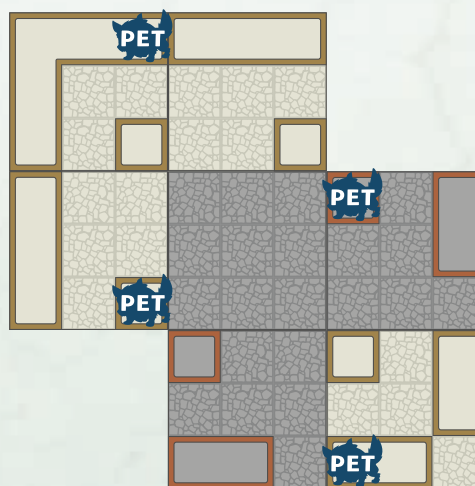
CRYPTS



BRIDGE OF THE DAMNED

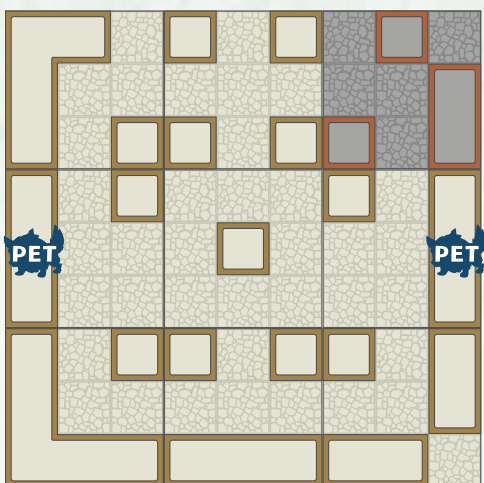


THE GRAVEYARD

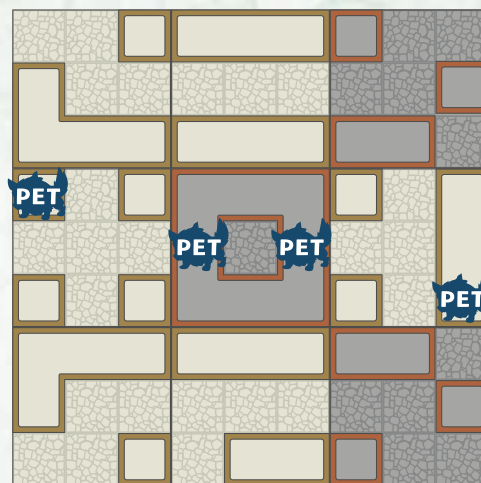




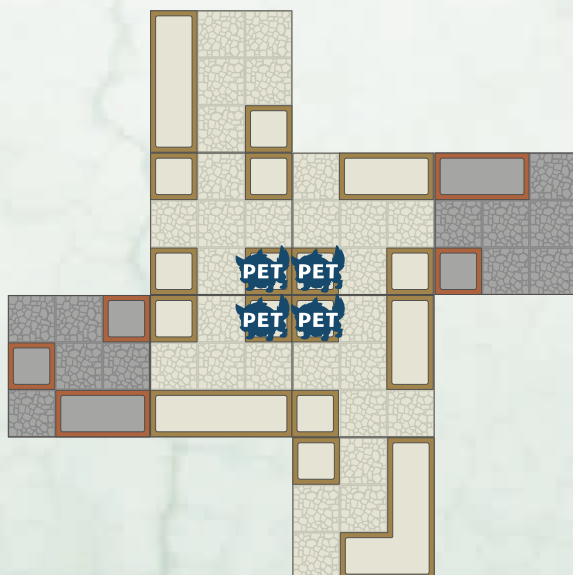
BLACK SHRINE



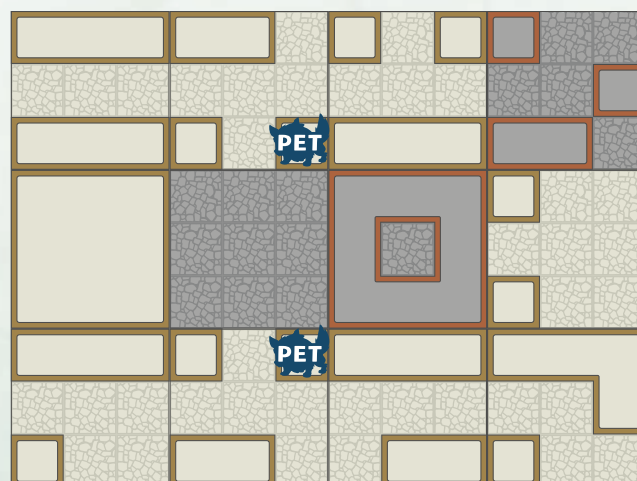
SECRET LABORATORY



MILL OF SOULS



THE UNHOLY MAUSOLEUM



* Produto ainda não publicado no Brasil.

ARCADIA QUEST: FOLHA DE CAMPANHA DE PETS



	VENCEDOR	MENOS MORTES	MAIS MOEDAS	RECEBEU TÍTULO	RECEBEU RECOMPENSA
1. ENTRE NOS JARDINS MÁGICOS					
2. RASTREANDO O COELHO					
3. SIGA A ESTRADA ESCURA					
4. A CABANA NA FLORESTA					
5. OS ANIMAIS ENJAULADOS					
6. VINGANÇA DA BRUXA					
GANHADOR DA MEDALHA					

TÍTULOS

"Tratador" - Derrotou os Monstros!	"Rei da Selva" - Derrotou um Korilla!
"Guarda Florestal" - Encontrou a Estrada da Floresta!	"Veterinário" - Trouxe Remédios para os Pets!
"Líder do Bando" - Conduziu os Pets à Liberdade!	

INVENTÁRIO DE ARCADIA QUEST

NOME DA GUILDA

NOME DA GUILDA

NOME DA GUILDA

NOME DA GUILDA

NOME DO HERÓI

CARTA 1

CARTA 2

CARTA 3

CARTA 4

MALDIÇÃO
MORTAL

NOME DO HERÓI

CARTA 1

CARTA 2

CARTA 3

CARTA 4

MALDIÇÃO
MORTAL

NOME DO HERÓI

CARTA 1

CARTA 2

CARTA 3

CARTA 4

MALDIÇÃO
MORTAL

NOME DO HERÓI

NOME DO PET FAVORITO

CARTA DE PET 1

CARTA DE PET 2

GUARDOU ?

SIM ☐

NÃO ☐

NOME DO HERÓI

CARTA 1

CARTA 2

CARTA 3

CARTA 4

MALDIÇÃO
MORTAL

NOME DO HERÓI

CARTA 1

CARTA 2

CARTA 3

CARTA 4

MALDIÇÃO
MORTAL

NOME DO HERÓI

CARTA 1

CARTA 2

CARTA 3

CARTA 4

MALDIÇÃO
MORTAL

NOME DO HERÓI

NOME DO PET FAVORITO

CARTA DE PET 1

CARTA DE PET 2

GUARDOU ?

SIM ☐

NÃO ☐

NOME DO HERÓI

CARTA 1

CARTA 2

CARTA 3

CARTA 4

MALDIÇÃO
MORTAL

NOME DO HERÓI

CARTA 1

CARTA 2

CARTA 3

CARTA 4

MALDIÇÃO
MORTAL

NOME DO HERÓI

CARTA 1

CARTA 2

CARTA 3

CARTA 4

MALDIÇÃO
MORTAL

NOME DO HERÓI

NOME DO PET FAVORITO

CARTA DE PET 1

CARTA DE PET 2

GUARDOU ?

SIM ☐

NÃO ☐

NOME DO HERÓI

CARTA 1

CARTA 2

CARTA 3

CARTA 4

MALDIÇÃO
MORTAL

NOME DO HERÓI

CARTA 1

CARTA 2

CARTA 3

CARTA 4

MALDIÇÃO
MORTAL

NOME DO HERÓI

CARTA 1

CARTA 2

CARTA 3

CARTA 4

MALDIÇÃO
MORTAL

NOME DO PET

NOME DO PET FAVORITO

CARTA DE PET 1

CARTA DE PET 2

GUARDOU ?

SIM ☐

NÃO ☐

CAMPANHA DE PETO

