

## DISTRITO DO ALOQUIMISTA

### Círculo Interior

O mundialmente famoso Distrito do Alquimista é o lar de inúmeros ateliês e lojas de mágica onde é possível encontrar todo tipo de engenhoca mágica, talismã, poção e arma. Por isso não é de se estranhar que as Irmãs do Prazer e as Irmãs da Dor tenham decidido fazer desse lugar o seu lar. O que melhor representa o prazer e a dor do que produzir e pesquisar magia? Criar objetos mágicos de valor inestimável é um verdadeiro prazer. Quanto à dor, bem, estas coisas podem explodir às vezes. Na verdade, acaba acontecendo muito mais do que o esperado quando se usa goblins e orcs como assistentes. Recentemente, as Ordens das Irmãs começaram a pesquisar vários aparatos curiosos descobertos em um grande baú. A boa notícia é que elas não sabem que são bombas. A má notícia é que elas não sabem que são bombas.

#### BENEFICIA-SE DE

O Portão da Lua  
A Mansão

#### BENEFICIA

O Templo do Amanhecer Crepuscular

#### TÍTULO

Se um jogador recuperar sua respectiva Bomba (Marcador de Missão), ele completará a Missão "Recuperar a Bomba" e se tornará o "Protetor do Fogo". O jogador ficará imune aos efeitos de Armadilhas e Tesouros (marcadores de Exploração) no cenário "O Templo do Amanhecer Crepuscular".

#### MISSÕES

##### CONTRA O JOGO

- "Recuperar a Bomba". Recupere seu respectivo marcador de Missão - Dá Título
- "Matar uma Irmã" - Dá uma carta de Recompensa

##### CONTRA JOGADOR

- "Matar Azul". Mate 1 Herói Inimigo da Guilda Azul
- "Matar Vermelho". Mate 1 Herói Inimigo da Guilda Vermelha
- "Matar Verde". Mate 1 Herói Inimigo da Guilda Verde
- "Matar Laranja". Mate 1 Herói Inimigo da Guilda Laranja

#### CARTA DE RECOMPENSA

Bomba (x2)

#### PREPARAÇÃO ESPECIAL

- Separe os marcadores de Missão Verde, Laranja, Azul e Vermelho e coloque-os virados com as faces para cima na ponta extrema oposta das áreas iniciais de suas respectivas Guildas, como indicado no mapa.

- Se um jogador recebeu o Título "Caçador de Trolls" por matar Schmetterling no cenário "A Mansão" ele então colocará uma das cartas de Recompensa "Schmetterling" disponíveis na área designada "Esconderijo do Troll" no mapa.

Neste cenário, utilize todas as miniaturas de Orc para representar os Saqueadores Orcs, inclusive as que estão carregando espadas.

#### REGRAS ESPECIAIS

Se o Herói ativo estiver no mesmo Espaço que o marcador de Missão da cor da sua Guilda, e não houver nenhum Inimigo nesse Espaço, o Herói recuperará o marcador, completando, assim, a Missão "Recuperar a Bomba"

- Se um Herói matar A Irmã da Dor ou A Irmã do Prazer, ele completará imediatamente a Missão "Matar uma Irmã" e receberá uma das cartas de Recompensa. O Capitão Orc, em vez de ir para o tabuleiro de Entrada de Monstro, retorna para a caixa do jogo, por isso somente um máximo de 2 jogadores poderá completar a Missão e receber a recompensa.

#### VANTAGENS DO TÍTULO


- Se um jogador receber o Título "Guardião do Portão" por ter sido o primeiro a ajudar a fechá-lo no cenário "O Portão da Lua", ele controlará os marcadores de Entrada de Monstro. Em vez de rolar os dados para colocar os Monstros de volta, o Guardião do Portão determinará se cada monstro será removido da partida ou colocado no marcador disponível de Entrada de Monstro à sua escolha.

- Se um jogador receber o Título de "Caçador de Trolls" por matar Schmetterling no cenário "A Mansão", esse jogador será o único que conseguirá abrir a porta fechada que dá acesso para o "Esconderijo do Troll" e receberá a carta de Recompensa que está dentro desse Esconderijo.





 Porta fechada x10

 Marcador de Exploração x12

 Marcador de Entrada de Monstro x4

 Saqueador Orc x8

 Arqueiro Goblin x4

 Feral Lanceiro x2

 Porta fechada x1

 Portal x4

 Marcador de Missão x4

 Feral Martelador x2

 Irmã do Prazer x1

 Irmã da Dor x1

