



DISTRITO DOS MARTELOS

CÍRCULO EXTERIOR

Antigamente, o som constante das marteladas e chiado das forjas dominavam o Distrito dos Martelos, mas, desde a invasão do Lorde Presas, tudo está em silêncio. Não que os lacaios do Lorde Presas não precisem de armas, mas é que eles não conseguem entender as instruções. Ora, a antiga língua dos Anões escreve-se foneticamente, e pronunciar um sotaque anão traz muitos perigos para qualquer pessoa que não seja um anão de verdade. Um mero cuspe ao se pronunciar uma instrução de forma incorreta pode apagar a fornalha. Mas os monstros passam horas tentando decifrar as instruções para que consigam forjar suas próprias armas poderosas. Inclusive têm dois exemplos magníficos do trabalho dessas forjas na forma de dois dos martelos mais impressionantes que já se conheceu. Se tão somente pudessem usar a engenharia inversa nesses martelos... Ou se ao menos soubessem o que é engenharia inversa...

BENEFICIA

Este cenário não dá nenhum Título.

MISSÕES

CONTRA O JOGO

"Encontrar as Armas Perdidas". Recupere 1 marcador de Missão. - Dá uma carta de Recompensa
- "Matar 3 Monstros"

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

Quebra-Crânio (x2)

PREPARAÇÃO ESPECIAL

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

REGRAS ESPECIAIS

Se um jogador recuperar o marcador de Missão Vermelho ou Azul, ele completará imediatamente a Missão "Encontrar as Armas Perdidas" e trocará o marcador por uma das 2 cartas de Recompensa. Somente um máximo de 2 jogadores podem completar esta Missão e recuperar a Recompensa.

Se um jogador matar 3 monstros, ele completará imediatamente a Missão "Matar 3 Monstros". Quando um jogador matar seu primeiro Orc ou Goblin, coloque o marcador de Guilda desse jogador no espaço "1" da carta de Missão. À medida que ele matar mais Monstros, avance seu marcador para o espaço seguinte até chegar no espaço "3" indicando que ele completou a Missão.





	8A	4B
7A	3B	6A
2A	9A	



Porta fechada x8



Porta aberta x2



Porta pequena
fechada x4



Marcador de Missão x2



Marcador de
Exploração x12



Marcador de Entrada
de Monstro x4



Portal x4



Saqueador Orc x8



Arqueiro Goblin x6