



Confronto Final

No alto, acima de toda a cidade, ergue-se o Templo do Amanhecer Crepuscular, a construção mais importante e emblemática de Arcadia. Sua magia intrínseca irradia por todo o mundo. Era de se esperar que qualquer um que controlasse o grande altar (e que conhecesse magia o suficiente) comandaria o Dia e a Noite, a luz e a escuridão, o início e o fim. Sua cúpula dourada é um farol que rivaliza com o sol durante o dia e brilha como uma estrela deslumbrante à noite. Viajantes de todos os reinos visitam o Templo para observar sua arquitetura gloriosa (e de quebra passar na loja de presentes para comprar uma variedade de lembrancinhas, cartões postais e bugigangas).

BENEFICIA-SE DE

Distrito do Alquimista
Praça da Aurora Vermelha
O Pátio da Universidade
Distrito Sempressombrio

MISSÃO

CONTRA O JOGO

- "Matar o Lorde Presas".

REGRAS ESPECIAIS

- O cenário "O Templo do Amanhecer Crepuscular" tem apenas uma Missão e não dá nenhuma Recompensa e nenhum Título. Quando um jogador mata o Lorde Presas, o cenário e a campanha chegam ao fim.

- O templo está protegido por uma barreira mágica que impede a entrada de qualquer pessoa. A porta da frente está trancada e não pode ser aberta, e os portais vermelhos não podem ser usados. Somente quando um jogador tiver recuperado 6 moedas é que seus Heróis poderão usar os portais vermelhos ou mover-se pela porta fechada (que ainda não pode ser aberta, mas esses Heróis podem mover-se através dela como se estivesse aberta). Depois que uma Guilda recuperar 6 moedas (inclusive marcadores de tesouro), seus Heróis poderão ignorar a barreira mágica ao se movimentarem, mesmo se ela acabar perdendo algumas de suas moedas.

Além dos seus efeitos normais, os marcadores de Exploração de armadilha e de baú de tesouro terão um efeito adicional: as armadilhas matarão imediatamente o Herói que pisar nelas, e os baús de tesouro causarão um número de Ferimentos igual ao seu valor de moedas quando revelada pela primeira vez.

- Quando um Herói morrer, ele receberá um marcador de Morte normalmente. Além disso, ele receberá um número de cartas de Maldição Mortal igual ao número de marcadores de Morte que possui (inclusive o que acabou de receber). O jogador deverá ficar com a carta de Maldição Mortal de valor maior. O Herói só pode ter uma carta de Maldição Mortal. As cartas de Maldição Mortal descartadas vão para uma pilha de descartes. Se acabarem as cartas do baralho de Maldição Mortal, reembalhe a pilha de descartes e faça um novo baralho.

Este cenário não tem marcadores de Entrada de Monstro e não usa o tabuleiro de Entrada de Monstro. Quando um Monstro morre, ele é colocado de volta na caixa de jogo e fica de fora da partida.

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

VANTAGENS DO TÍTULO

Se um jogador recebeu o Título "Protetor do Fogo" por recuperar sua Bomba no cenário "Distrito do Alquimista" seus Heróis ficarão imunes aos efeitos adicionais de armadilhas e marcadores de tesouro.

Se um jogador recebeu o Título "Líder Rebelde" por escoltar os membros da Resistência no cenário "Praça da Aurora Vermelha" a Resistência, no início do cenário "Templo do Amanhecer Crepuscular" matará os 2 orcs que são colocados próximos da sua área inicial e dão as 2 moedas respectivas para o jogador.

- Se um jogador recebeu o Título "Senhor do Conhecimento" por ser o primeiro a recuperar 2 Tomos no cenário "O Pátio da Universidade", ele poderá escolher 12 dos 14 marcadores de Exploração e colocá-los, com as faces viradas para baixo, conforme desejar durante a preparação. O jogador ainda terá de colocar os marcadores nos locais indicados no mapa.


- Se um jogador recebeu o Título "Forjador de Almas" por matar a Alma do Lorde Presas no cenário "Distrito Sempressombrio" ele não receberá as Maldições Mortais que um Herói recebe quando morre.



6A	8B	2B
4A	5A	1B
9A	3A	7A




 Porta fechada x4

 Porta pequena aberta x2

 Porta fechada x1



 Marcador de Exploração x12

 Portal x4

 Portal x4

 Arqueiro Goblin x2

 Saqueador Orc x8

 Feral Lanceiro x2

 Feral Martelador x2

 Minotauro x1

 Troll x1

 Irmã da Dor x2

 Irmã do Prazer^(*) x2

 Lorde Presas x1