



## MOINHO DAS ALMAS

### Círculo Interior

Os mortos que, por força de vontade e não por acaso, resistiram ao chamado do Rei do Horror, não são levados para o Abatedouro para alimentar o exército zumbi. Em vez disso eles são levados para o Moinho das Almas, um engenhoso aparato de poder necromântico que pode arrancar até a mais resistente alma de seu corpo. Os Fantasmas que nascem a partir disso são pesados, bravos e têm sede de vingança – exatamente o que o Rei do Horror quer. Cada Fantasma jura lealdade ao seu senhor morto-vivo antes de perseguir os vivos pela cidade. Se os heróis conseguirem parar o Moinho (e sobreviver ao próprio Rei do Horror), eles estarão um passo mais perto de libertar Arcadia!

#### CONECTADO A

- Quartel Mal-Assombrado
- Abatedouro

#### CONECTA-SE A

- O Mausoléu Profano

#### TÍTULO

Se um jogador matar o Rei do Horror, esse jogador completará a Missão “Matar o Rei do Horror” e será o “Mestre da Morte”. Ao jogar o cenário final “O Mausoléu Profano”, toda vez que o jogador matar um Inimigo ele revelará 1 das cartas de Lápide não usadas.

#### MISSÕES

##### CONTRA O JOGO

- “Matar o Rei do Horror” - Dá Título.
- “Matar o Esqueletosso” - Dá 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

Elmo de Crânio (x2)

#### PREPARAÇÃO ESPECIAL

- Este cenário começa com alguns Monstros no tabuleiro de Entrada de Monstro (ver mapa de preparação do cenário).

- Separe todos os marcadores de Missão e coloque-os com a face para cima no lado oposto das Áreas Iniciais de suas respectivas Guildas (ver o mapa deste cenário).

#### REGRAS ESPECIAIS

- Se um jogador matar o Rei do Horror, ele completará a Missão “Matar o Rei do Horror”.

- As portas que dão para os Espaços que contêm os Esqueletossos não podem ser abertas ou fechadas normalmente com Ponto de Movimento. Quando um Herói estiver no Espaço que contém seu marcador de Guilda, esse jogador escolherá 1 dessas portas para abrir. Enquanto houver um Herói da Guilda desse jogador sobre o marcador de Missão, a porta ficará aberta. Caso contrário, ela se fecha imediatamente. Toda vez que um Herói entrar no Espaço que contém o marcador de Missão da sua Guilda, ele poderá escolher outra porta para deixar aberta (e fecha qualquer outra porta que sua Guilda estava mantendo aberta). Os marcadores de Guilda não podem ser coletados.

- Se um Herói matar um Esqueletosso, ele completará a Missão “Matar o Esqueletosso” e receberá uma carta de Recompensa (se houver uma carta disponível). Esse jogador não pode matar mais do que 1 Esqueletosso. O Esqueletosso morto vai para a caixa do jogo, e não para o tabuleiro de Entrada de Monstro.

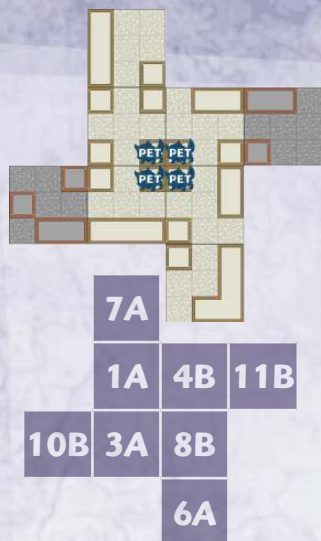
- Neste cenário, o Rei do Horror e os Esqueletossos ignoram qualquer efeito que os colocariam no tabuleiro de Entrada de Monstro.

#### VANTAGENS DO TÍTULO

- Se um jogador recebeu o Título “Porta-voz dos Mortos” por explorar o quartel no cenário “Quartel Mal-Assombrado”, todos os seus Heróis ganham +1 Rerrolagem por Personagem que estiver no tabuleiro de Entrada de Monstro nesse momento.

- Se um jogador recebeu o Título “Gênio” por matar o Ivan no cenário “Abatedouro”, quando um dos seus Heróis ativa qualquer tipo de Reação contra um Monstro e há outro Herói Perto dele, o Monstro atacará o Herói. Se houver mais de 1 Herói Perto do Monstro ativo, o jogador “Gênio” escolhe qual Herói será atacado.





Porta  
fechada x8



Marcador de  
Missão x4



Porta  
aberta x4



Portal  
x5



Portal  
x3



Carta de  
Lápide x8



Marcador  
de Entrada  
de Monstro x4



Marcador de  
Exploração x8



Zumbi  
Lança-Machado x4



Zumbi  
Afiado x2



Esqueletosso  
x4



Rei do  
Horror x1



Necromante  
x2



Fantasma  
x4