

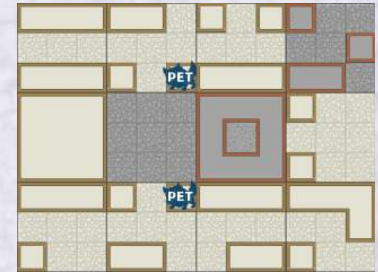
O MAUSOLÉU PROFANO

Confronto Final

O assento de poder do Rei do Horror não é uma grande sala do trono, mas sim a entrada para as vastas catacumbas subterrâneas debaixo deste mausoléu. Aqui, sua escuridão está no auge, e as Guildas serão colocadas à prova para expulsá-lo desse trono de maldades. Seus poderes estão amplificados neste lugar amaldiçoado, e as Guildas estão completamente enfraquecidas. As ressurreições serão bastante difíceis. A morte reina aqui, de uma maneira bem literal. Será uma batalha épica até o fim para destruir o Rei do Horror e libertá-lo do seu pacto terrível. A Guilda sobrevivente emergirá em triunfo! E tudo no mundo ficará bem!

CONECTADO A

- Ponte dos Condenados
- O Cemitério
- Santuário Sombrio
- Moinho das Almas
- Laboratório Secreto



MISSÃO

CONTRA O JOGO

- "Matar o Rei do Horror"

PREPARAÇÃO ESPECIAL

- Se um jogador recebeu o Título "Alquimista" no cenário "Laboratório Secreto", dê a ele 1 Poção de Cura, 1 Poção Revigorante e 1 Poção de Turno Adicional antes de colocar os marcadores de Exploração no tabuleiro. Ele deve colocar esses marcadores perto da sua ficha de Guilda.
- Se um jogador recebeu o Título "Mestre da Morte" no cenário "Moinho das Almas", dê a ele 6 cartas de Lápide com a face para baixo antes de colocar o restante no tabuleiro.

CONTINUA NA PÁGINA 28



Porta fechada x4



Porta aberta x7



Porta pequena fechada x2



Porta trancada x1

12A	5A	6A
3A	11A	9B
8B	10A	4B
2B	1B	7A



Marcador de Exploração x10



Marcador de Entrada de Monstro x3



Carta de Lápide x8



Portal x4



Portal x3



Zumbi Lança-Machado x4



Zumbi Afiado x2



Esqueletosso x6



Fantasma x4



Necromante x2



Ivan x1



Frank x1



Rei do Horror x1



Dr. Aranha x1





REGRAS ESPECIAIS

- O cenário "O Mausoléu Profano" tem somente 1 Missão e não dá Títulos nem Recompensas. Quando um jogador mata o Rei do Horror, o cenário - e a campanha - termina.

- Toda vez que um Herói morre, ele recebe 1 carta de Maldição Mortal (além do marcador de Morte que recebe normalmente). As Maldições Mortais são cumulativas: o Herói deve ficar com todas que receber. Mas, a qualquer momento um jogador pode remover uma carta de Maldição Mortal descartando uma quantidade de moedas igual ao valor da carta de Maldição Mortal. Por exemplo: se o valor de uma carta de Maldição Mortal é 3, o jogador tem que descartar 3 moedas para remover essa carta. O jogador também pode descartar marcadores de Baú de Tesouro para remover cartas de Maldição Mortal. Cartas de Maldição Mortal removidas vão para uma pilha de descarte. Se a pilha de cartas de Maldição Mortal acabar, reembalhe a pilha de descarte e forme uma nova.

VANTAGENS DO TÍTULO

- Se um jogador recebeu o Título "Casamenteiro" por ser o primeiro a juntar as partes da Noiva do Frank no cenário "Ponte dos Condenados", toda vez que seus Heróis matarem um Inimigo, esse jogador poderá ativar o Frank e fazer em qualquer ordem seu movimento e/ou ataque contra qualquer Herói ou Lacaio à sua escolha.

- Se um jogador recebeu o Título "Agente Funerário" por ser o primeiro a parar o ritual no cenário "O Cemitério", para remover cartas de Maldição Mortal ele gastará somente 1 Moeda por carta, seja qual for o valor da carta.

- Se um jogador recebeu o Título "Capitão da Milícia" por resgatar um membro da Milícia no cenário "Santuário Sombrio", a porta trancada nos fundos do Templo do Amanhecer Crepuscular estará sempre aberta para seus Heróis, mas estará sempre fechada para as outras Guildas. Os Heróis desse jogador podem atacar através dessa porta fechada e também mover-se através dela para chegar ao portal que fica dentro do templo.

- Se um jogador recebeu o Título "Mestre da Morte" por matar o Rei do Horror no cenário "Moinho das Almas", toda vez que seus Heróis matarem um Inimigo ele revelará 1 das cartas de Lápide que recebeu durante a preparação.

- Se um jogador recebeu o Título "Alquimista" por matar o Dr. Aranha no cenário "Laboratório Secreto", qualquer um dos seus Heróis poderá usar as poções que recebeu durante a preparação como se estivessem em suas cartas de Herói, mas não podem ser roubadas.

HERÓIS

DARRYN



"O que foi, querida? Sim, sim, você parece mesmo estar com sede."

Darryn ama sua espada. Talvez até um pouco demais. Ele não só fala com ela como também mantém conversas longas e significativas. Quando lhe perguntam sobre essa particularidade, Darryn insiste em dizer que ele fala "EM TORNO" da espada, e não "COM" a espada. (Menos pior, não acha?) Ainda assim, Darryn é o guerreiro mais entusiasmado que existe. Seja qual for a briga, ele vai com tudo, preferindo inimigos intactos aos que já estão meio detonados. E se sua lâmina fala MESMO com ele, bem, pelo menos ela não o distrai em serviço!

CHAZ



"Não me odeie só porque sou lindo."

Chaz é o irmão de Darryn (e juntos eles são conhecidos como os Irmãos Sombrios graças a um acordo comercial com o Arsenal Negro que fornece suas armaduras). Chaz diz que sua fama vem da sua postura poderosa e de seu cabelo deslumbrante. Quando ele está em sua postura poderosa (e isso é quase o tempo todo, até quando está