



O CEMITÉRIO

Círculo Exterior

Tempos atrás o Cemitério já esteve além das muralhas da cidade, mas desde então passou a fazer parte dela. Ele foi construído no lugar onde uma inesquecível batalha deixou milhares de mortos. E essa é TODA a motivação de que o Dr. Aranha precisa para dar continuidade ao seu maior experimento. Com uma mistura de magia desvairada e ciência insana, ele criou uma maneira de ressuscitar os dois exércitos ao mesmo tempo! É provável que o próprio Rei do Horror tenha problemas para governar essas hordas de mortos-vivos, mas como dizer não às legiões novinhas? Os heróis devem enterrar novamente os crânios que estão sendo usados antes que o Dr. Aranha tenha sucesso ou então terão que lidar com milhares de mortos!

CONECTA-SE A

- O Mausoléu Profano

TÍTULO

Se um Herói pegar qualquer um dos 4 marcadores de Morte no tabuleiro durante a preparação, ele deverá levar esse marcador para o espaço central do Cemitério. Quando o Herói que está levando o marcador estiver no Espaço demarcado e não houver nenhum inimigo nesse Espaço, ele completará a Missão "Parar o Ritual". Somente o primeiro jogador que completar esta Missão será o "Agente Funerário" e, quando jogar o cenário final "O Mausoléu Profano", poderá remover cartas de Maldição Mortal dos seus Heróis pagando somente 1 Moeda por carta.

MISSÕES

CONTRA O JOGO

- "Parar o Ritual". Leve 1 marcador de Morte para o Espaço central do cemitério. - Dá Título.
- "Matar o Dr. Aranha" - 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

Escudo de Lápide (x1)

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, embale-os e distribua-os com a face para baixo nos Espaços indicados no mapa.
- Coloque 4 marcadores de Morte no tabuleiro como indicado no mapa. Em vez de seu uso habitual, eles funcionarão como marcadores de Missão.

REGRAS ESPECIAIS

- Se um Herói está em um Espaço que contém 1 dos 4 marcadores de Missão e não há nenhum inimigo nesse Espaço, o conteúdo do marcador é revelado. Se um Herói encontra o marcador de Missão Vermelho, o marcador é substituído pelo Dr. Aranha. Se um Herói encontra o marcador de Missão Azul, Laranja ou Verde, o marcador é substituído por um Fantasma, que imediatamente ataca o Herói que o encontrou. (*)
- Quando um Herói mata o Dr. Aranha, ele completa a Missão "Matar o Dr. Aranha" e recebe a carta de Recompensa.
- Neste cenário, o Dr. Aranha ignora qualquer efeito que o colocaria no tabuleiro de Entrada de Monstro.
- Se um Herói está em um Espaço que contém 1 dos marcadores de Morte e não há nenhum inimigo nesse Espaço, ele pega o marcador. Esse marcador de Morte funciona como um marcador de Missão: a diferença é que ele é colocado na miniatura do Herói, e não em sua carta. O Herói deve agora levar o marcador para o Espaço central do cemitério. Quando o Herói que está levando o marcador de Morte estiver no Espaço central do Cemitério e não houver nenhum inimigo nesse Espaço, ele descartará o marcador da partida e completará a Missão "Parar o Ritual".



Porta
fechada x6



Porta
aberta x2



Porta pequena
fechada x2



Porta pequena
aberta x2



Marcador de
Missão x4



Carta de
Lápide x8



Marcador de Entrada
de Monstro x5



Portal
x6



Marcador de
Exploração x8



Marcador de
Morte x4



Zumbi
Lança-Machado
x4



Fantasma(*)
x4



Zumbi
Afiado x2



Necromante
x2



Esqueletoso
x6



Dr. Aranha(*)
x1

