



## LABORATÓRIO SECRETO

### Círculo Interior

Até que enfim! O esconderijo do cruel Dr. Aranha. Finalmente os heróis vão pôr fim aos experimentos malucos do Dr. de uma vez por todas. Até porque esse não é um laboratório normal. Aqui, ciência e magia se misturam numa tapeçaria entrelaçada de fascinação infinita e morte iminente. Um passo errado e BUM! (Ou um passo certo e BUM do mesmo jeito!) Mas, muitos dos artefatos e substâncias químicas encontrados em seu laboratório são os mais raros e os mais extraordinários que se pode achar no mundo. Os heróis podem acabar encontrando uma ou duas armas secretas poderosas. E eles precisam tomar cuidado para não fazer combinações nocivas acidentalmente, porque o Dr. Aranha não usa rótulos e adoraria ver o caos que uma combinação mal feita poderia causar.

#### CONECTADO A

- Abatedouro
- Criptas

#### CONECTA-SE A

- O Mausoléu Profano

#### TÍTULO

Se um jogador matar o Dr. Aranha, ele completará a Missão "Matar o Dr. Aranha" e será o "Alquimista". No início do cenário "O Mausoléu Profano", ele ganhará 1 Poção de Cura, 1 Poção Revigorante e 1 Poção de Turno Adicional dos marcadores de Exploração. Esses marcadores ficam perto da sua ficha. Eles podem ser gastos por qualquer Herói e não podem ser roubados.

#### MISSÕES

##### CONTRA O JOGO

- "Matar o Dr. Aranha" - Dá Título.
- "Preparar o Soro" - Pegue e leve 2 marcadores de Missão para 1 dos Espaços estabelecidos. - 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

Super Soro (x2)



#### REGRAS ESPECIAIS

- Se um jogador matar o Dr. Aranha, ele completará a Missão "Matar o Dr. Aranha".
- Neste cenário, o Dr. Aranha ignora qualquer efeito que o colocaria no tabuleiro de Entrada de Monstro.
- Se um jogador levar 2 marcadores de Missão para 1 dos Espaços indicados por um "!" no mapa e não houver nenhum inimigo nesse Espaço, ele completará a Missão "Preparar o Soro" e receberá uma carta de Recompensa e descartará os 2 marcadores de Missão. Esse jogador só pode fazer isso uma única vez.

#### VANTAGENS DO TÍTULO

- Se um jogador recebeu o Título "Purificador" por purificar as criptas nobres no cenário "Criptas", ele não precisa Descansar sua Guilda para Ressuscitar um Herói morto: ele pode ressuscitá-lo sem custo algum no seu turno.
- 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.



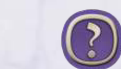


  
Porta  
fechada x11

  
Porta  
aberta x2


  
Marcador de  
Missão x4

  
Portal  
x6

  
Marcador de  
Exploração  
x8

  
Marcador  
de Entrada  
de Monstro x5

  
Carta de  
Lápide x8

  
Zumbi  
Lança-Machado  
x4


  
Zumbi  
Afiado x2

  
Esqueletosso  
x6

  
Fantasma  
x4

  
Necromante  
x2

  
Ivan  
x1

  
Dr. Aranha  
x1

6A	2B	12A
1A	11A	3A
8A	9B	10B

  
MS

