



BARCA DOS MORTOS

Primeiro Círculo

As docas que recebem as barcas que atravessam o rio dos mortos (conhecido como Estige, Flegetonte ou Lete - ninguém sabe ao certo) são a primeira parada no Inferno. Para os demônios e os mortos, esse lugar é um verdadeiro tormento. O barqueiro cobra ingresso. Para conseguir um, os demônios e as almas formam filas tão longas que fariam os funcionários de parques temáticos chorar. Mas o sofrimento não acaba aqui. Assim que conseguem o ingresso, eles têm que sobreviver aos Demônios Arremessadores. Se uma fagulha toca o ingresso, ele vira cinzas na hora. E sem ingresso não tem como embarcar - nem mesmo os demônios. O jeito é encarar a fila. De novo. Não é à toa que o Inferno é conhecido como a danação eterna.

BENEFICIA

O Prisioneiro
O Desfile
A Fonte Impura
A Cozinha do Inferno

TÍTULO

O primeiro jogador a destruir um dos quatro marcadores de Missão completará a Missão "Destruir os Ingressos" e se tornará o "Cambista". O jogador passará a controlar os marcadores de Entrada de Monstro nos cenários "O Prisioneiro", "O Desfile", "A Fonte Impura" e "A Cozinha do Inferno". Nesses cenários, quando Monstros tiverem que entrar no tabuleiro, em vez de rolar os dados de Entrada de Monstro, o "Cambista" decidirá se o Monstro será removido da partida ou se será colocado de volta em qualquer marcador de Entrada de Monstro disponível.

MISSÕES

CONTRA O JOGO

- "Destruir os Ingressos" - Dá Título
- "Matar o Demônio Arremessador" - Dá uma carta de Recompensa

CONTRA JOGADOR

- Todas as Missões "Matar Herói da Guilda X" para as Guildas que estão em jogo.

CARTA DE RECOMPENSA

Justiça Afiada (x2)

PREPARAÇÃO ESPECIAL

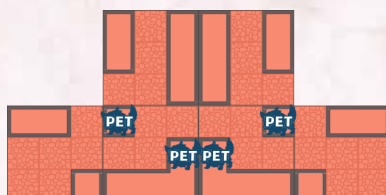
- Antes de preparar as Cartas Infernais, encontre a carta Tesouro Escondido (BS-06) e coloque-a de volta na caixa. Ela não será usada neste cenário.

REGRAS ESPECIAIS

- Se um Herói matar 1 dos Demônios Arremessadores, ele completará imediatamente a Missão "Matar o Demônio Arremessador" e receberá uma das cartas de Recompensa. Em vez de ir para o tabuleiro de Entrada de Monstro, o Demônio Arremessador retorna para a caixa do jogo. Assim, somente um máximo de 2 jogadores poderão completar a Missão e receber a recompensa.

- Os marcadores de Missão não podem ser coletados. Os Heróis podem atacar qualquer um dos quatro marcadores de Missão como se fosse um Inimigo. Se o ataque tirar um CRÍTICO nos dados, o marcador é destruído e o Herói completa a Missão "Destruir os Ingressos". Além disso, o primeiro jogador a completar esta Missão receberá o Título de "Cambista". A Missão "Destruir os Ingressos" continuará disponível para os outros jogadores, mas depois que a completarem, eles não receberão o Título associado a essa Missão. O mesmo jogador não pode destruir o marcador de Missão mais de uma vez.





	16B	17A	
21B	15B	18A	14A



Porta Fechada
x10



Porta Pequena fechada
x2



Porta aberta
x3



Marcador de Missão x4



Carta Infernal
x8



Marcador de Exploração
x8



Marcador de Entrada de Monstro
x4



Portal
x4



Portal
x4



Diabrete
x6



Harpia
x6



Demônio Arremessador
x2

