



## PONTE DOS CONDENADOS

### Círculo Exterior

A Ponte dos Condenados (como é chamada hoje em dia) foi há muito tempo o lugar de onde os amantes desesperados atiravam-se para acabar com sua angústia. As muralhas ao longo da ponte são altas demais para um espetáculo apropriado; além disso, o rio não está TÃO longe assim. E ainda assim, algumas almas tristes nunca voltaram à superfície. O pobre Frank está pescando de cima da ponte desde que ouviu a triste história desse lugar. Secretamente, ele espera encontrar o corpo da sua alma gêmea em algum lugar do fundo do rio. Porém seu choro e lamúria constantes estão deixando os sobreviventes loucos. Eles ficam trancados em suas casas à noite e nada consegue tirar o pobre Frank da ponte durante o dia. Só as Guildas podem encontrar o que ele está procurando ou afugentá-lo de uma vez por todas!

#### CONECTA-SE A

- O Mausoléu Profano

#### TÍTULO

Um Herói pode pegar o marcador da sua Guilda e levá-lo para sua própria Área Inicial. Se o Herói que está levando o marcador da sua Guilda estiver em sua Área Inicial e não houver nenhum inimigo nesse Espaço, ele completará a Missão "Juntar as Partes da Noiva de Frank". O primeiro jogador a completar a Missão será o "Casamenteiro" e, ao jogar o cenário final "O Mausoléu Profano", toda vez que matar 1 inimigo ele poderá ativar o Frank: fazer seu movimento e/ou atacar qualquer Herói ou Lacaio à sua escolha.

#### MISSÕES

##### CONTRA O JOGO

- "Juntar as Partes da Noiva de Frank". Recupere o marcador de Missão da sua Guilda e leve-o para sua Área Inicial. - Dá Título  
- "Matar o Frank" - 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

Armadura de Poder (x1)



#### PREPARAÇÃO ESPECIAL

- 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

- Quando um jogador mata o Frank, ele completa a Missão "Matar o Frank" e recebe a carta de Recompensa.

- Neste cenário, Frank ignora qualquer efeito que o colocaria no tabuleiro de Entrada de Monstro.

- Um Herói pode pegar o marcador de Missão da sua Guilda e levá-lo para sua própria Área Inicial. Quando o Herói está em qualquer Espaço da sua Área Inicial e não há nenhum inimigo nesse Espaço, ele completa a Missão "Juntar as Partes da Noiva de Frank" e descarta o marcador.



