

POÇO DAS ALMAS ATORMENTADAS

Terceiro Círculo

Nada no Inferno é tão decadente quanto o Poço das Almas Atormentadas. Literalmente. Preso num lento ciclo perpétuo, o fosso do submundo é repleto de almas que rodopiam enquanto descem, sugadas para baixo. Os demônios acharam que essa era melhor maneira de limpar o Inferno. Os experimentos que fizeram anteriormente com cabos de vassoura animados quase criaram uma rebelião. O Poço faz tudo que deveria, coletando pó, sujeira, pés individuais de meias e pelos de cachorro de três cabeças (que vira um problema muito grave na época de troca de pelos).

BENEFICIA-SE DE

Perdidos na Escuridão
A Fonte Impura
O Pônei Maldito

BENEFICIA

Pé no Traseiro

TÍTULO

Quando um Herói retira uma alma do Poço (representada pelos marcadores de Missão) e a leva para sua área inicial e não há nenhum Inimigo dividindo o mesmo Espaço, o jogador imediatamente completa a Missão "Recuperar uma Alma" e se torna o "Guardião de Almas". Quando jogar o cenário "Pé no Traseiro", a qualquer momento do turno desse jogador, ele poderá pagar 1 moeda para adicionar de 1 a 4 Condenações em um dos seus Heróis (isso fará mais sentido quando você chegar em "Pé no Traseiro").



MISSÕES

CONTRA O JOGO

- "Recuperar uma Alma" - Dá Título
- "Matar o Gordemônio" - Dá carta de Recompensa
- "Matar o Juiz" - Dá carta de Recompensa

CONTRA JOGADOR

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

CARTA DE RECOMPENSA

Elmo do Traseiro Quadrado (x2)

CONTINUA NA PÁGINA 24

PREPARAÇÃO ESPECIAL

- Coloque todos os marcadores de Missão das Guildas em jogo no centro do tabuleiro: este será o Poço.

- Se algum jogador recebeu o Título "Impostor" por matar o Gordemônio no cenário "A Fonte Impura", coloque 4 portais vermelhos como indicado no mapa. Coloque também 2 marcadores de Exploração com a face para cima (Poção de Cura e Baú do Tesouro de valor 3) com o portal vermelho de cima e 2 marcadores de Exploração com a face para cima (Poção de Ativação Extra e Baú do Tesouro de valor 2) com o portal vermelho de baixo.

- Se você jogou o Segundo Círculo Oeste, os símbolos A1 e A2 no mapa marcam onde os anjos Leah e O Peregrino devem ser colocados como Monstros. Coloque as cartas de Monstro deles do nível apropriado com as outras cartas de Monstro.

- Se você jogou o Segundo Círculo Leste, os símbolos A1 e A2 no mapa marcam onde os anjos Olhos Angelicais e Benjamin devem ser colocados como Monstros. Coloque as cartas de Monstro deles do nível apropriado com as outras cartas de Monstro.



REGRAS ESPECIAIS

- Se um Herói matar o Juiz, ele completará imediatamente a Missão "Matar o Juiz" e receberá uma das cartas de Recompensa.

- Se um Herói matar o Gordemônio, ele completará imediatamente a Missão "Matar o Gordemônio" e receberá uma das cartas de Recompensa.

- O Herói que estiver em um dos Espaços indicados com uma "I" poderá gastar 1 Ponto de Movimento para coletar do Poço seu marcador de Missão da sua Guilda (representando uma alma). Se o Herói que está carregando o marcador de Missão retornar para sua área inicial sem que haja inimigos no mesmo Espaço, esse jogador completará imediatamente a Missão "Recuperar uma



Alma". Os marcadores de Missão não podem ser coletados por Heróis de outra Guilda. Se o Herói que está carregando o marcador de Missão da Guilda morrer, o marcador voltará para O Poço.

VANTAGENS DO TÍTULO

- Se algum jogador recebeu o Título "Matador de Demônios" por matar o Gordemônio no cenário "Perdidos na Escuridão", seus Heróis recebem um dado extra nas rolagens de Ataque e Defesa contra Monstros.

- Somente os jogadores que receberam o Título "Impostor" por matar o Gordemônio no cenário "A Fonte Impura" podem usar os portais vermelhos. Os portais azuis estão disponíveis para todos os jogadores.

- Se algum jogador recebeu o Título "Estraga-Prazeres" ao colocar um de seus marcadores de Guilda nos dois marcadores de Missão durante o cenário "O Pônei Maldito", ele começa o cenário com dois marcadores de Exploração aleatórios. Durante o cenário, ele pode descartar um marcador de Exploração (de qualquer tipo) para anular o ataque que um Monstro estiver prestes a fazer contra um dos seus Heróis.

13A	17A	21B
15A		20B
19B	16B	14A



