



The cover art for 'Arcadia Quest Inferno' depicts a dark, cavernous underworld. In the center, a large, jagged rock formation is engulfed in bright orange and yellow flames. The interior of this formation is filled with a chaotic mass of skeletons and bones. Above the title, a golden, ornate structure resembling a crown or a piece of armor is set against a background of a red, cracked sky with a glowing blue crystal at the top. The title 'ARCADIA Quest' is rendered in a large, stylized, golden font with a black outline. Below it, the words 'INFERNO' and 'LIVRO DE CAMPANHA' are written in a smaller, white, sans-serif font with black outlines. The overall color palette is dominated by reds, oranges, and purples, creating a hellish atmosphere.

# ARCADIA Quest

INFERNO  
LIVRO DE CAMPANHA





Este livro contém os 12 cenários de *Arcadia Quest: Inferno* e todas as informações necessárias para preparar e jogar cada um deles. Os cenários deste livro podem ser jogados como uma Campanha ou no Modo Episódico.

### CAMPANHA E MODO EPISÓDICO

A campanha de *Arcadia Quest: Inferno* está dividida em 4 etapas: os Três Círculos da descida para o Inferno e o Confronto Final. Durante uma campanha, serão jogados apenas **6** dos 12 cenários do Livro de Campanha. Assim, cada campanha nova pode tomar um rumo diferente e proporcionar cenários novos aos jogadores.

**Primeiro Círculo** – Aqui estão os portões para o Inferno. Dos 2 cenários disponíveis no Primeiro Círculo, apenas 1 será concluído antes que os jogadores desçam para o Segundo Círculo.

**Segundos Círculos** – Existem dois Segundos Círculos: Segundo Círculo Leste e Segundo Círculo Oeste, que representam uma ramificação para os jogadores. Durante a campanha, se decidirem entrar no Segundo Círculo Leste, os jogadores não poderão entrar no Segundo Círculo Oeste e vice-versa.

Dos 3 cenários disponíveis no Segundo Círculo escolhido, **2** devem ser concluídos antes que os jogadores desçam para o Terceiro Círculo.

**Terceiro Círculo** – Seja qual for o Segundo Círculo escolhido, Leste ou Oeste, os jogadores sempre vão parar no Terceiro Círculo. Este é o coração do Inferno. Dos 3 cenários disponíveis no Terceiro Círculo, **2** devem ser concluídos antes que os jogadores encaminhem-se para o Confronto Final.

**Confronto Final** – Nas profundezas do Inferno está localizada a Sala do Trono do Lorde Nefasto. É aqui, com o cenário do Confronto Final, que todas as campanhas chegam ao fim.

No início da campanha, os jogadores escolhem o cenário do Primeiro Círculo que jogarão primeiro (para jogadores iniciantes, recomenda-se começar a campanha pelo cenário Além dos Portões do Inferno). O vencedor deste cenário escolherá o próximo cenário.

Mas um grupo de jogadores pode simplesmente querer uma experiência de jogo mais rápida apenas reunindo alguns Heróis para jogar um cenário sem se preocupar com suas consequências. Para isso, eles podem jogar o Modo Episódico. No Modo Episódico, os jogadores criam suas Guildas rapidamente, com Heróis e cartas de Melhoria do nível à sua escolha, e jogam qualquer cenário do Livro de Campanha. Para mais informações sobre o Modo Episódico, veja a página 34 do Livro de Regras.

### COMO USAR ESTE LIVRO

A descrição de cada cenário contém diferentes seções que são explicadas abaixo. Veja o capítulo "Preparação de um Cenário" na página 10 do Livro de Regras para uma explicação detalhada de como preparar o tabuleiro para uma partida.

### BENEFICIA-SE DE

Os cenários podem beneficiar os jogadores que tiverem recebido determinados Títulos em cenários anteriores. Neste caso, esta seção indica que outros cenários oferecem um Título que pode beneficiar um jogador neste cenário.

### BENEFICIA

Os cenários podem proporcionar Títulos que beneficiam, em alguns cenários posteriores, os jogadores que os tiverem recebido. Neste caso, esta seção indica que outros cenários beneficiam-se do Título que um jogador pode receber neste cenário.

### TÍTULO

Na maioria dos cenários, a Guilda que completa uma Missão recebe um Título como recompensa. Cada Título oferece uma vantagem a qual a Guilda poderá se beneficiar ao jogar determinados cenários posteriores. Esta seção especifica qual Missão está associada a um Título, qual vantagem ele oferece e quais cenários posteriores beneficiam-se desse Título.

### MISSÕES

Cada cenário apresenta um número de Missões que os Heróis devem cumprir para saírem vitoriosos. As cartas de Missão específicas de cada cenário encontram-se nesta descrição e estão divididas em duas classes: Missão contra Jogador (PvP – Player vs. Player) e Missão contra o Jogo (PvE – Player vs. Environment). Nas Missões contra Jogador, os jogadores têm que derrotar os Heróis das Guildas inimigas. As Missões contra o Jogo são feitos específicos relacionados ao cenário atual, como derrotar um Monstro específico ou fazer uma tarefa específica. Esta seção também indica se a Missão dará uma carta de Recompensa, um Anjo ou um Título para o jogador que a completar.

### CARTA DE RECOMPENSA

Todos os cenários podem ter uma Missão que proporciona uma carta de Recompensa. Esta seção indica quais cartas de Recompensa podem ser ganhas no cenário.

### ANJO DE RECOMPENSA

Poucos cenários apresentam uma Missão que adiciona um Anjo em sua Guilda como recompensa. Esta seção indica qual Anjo pode ser ganho no cenário. Veja mais sobre adicionar Anjos à Guilda na página 25 do Livro de Regras.

## PREPARAÇÃO ESPECIAL

Alguns cenários têm regras de preparação específicas. Esta seção explica essas regras.

## REGRAS ESPECIAIS

Cada cenário possui regras específicas. Esta seção explica essas regras e apresenta com mais detalhes o que os jogadores precisam fazer para completar as Missões contra o Jogo do cenário.

## VANTAGENS DO TÍTULO

Esta seção explica os efeitos que os Títulos recebidos em cenários anteriores podem ter no cenário atual.

## LEGENDA

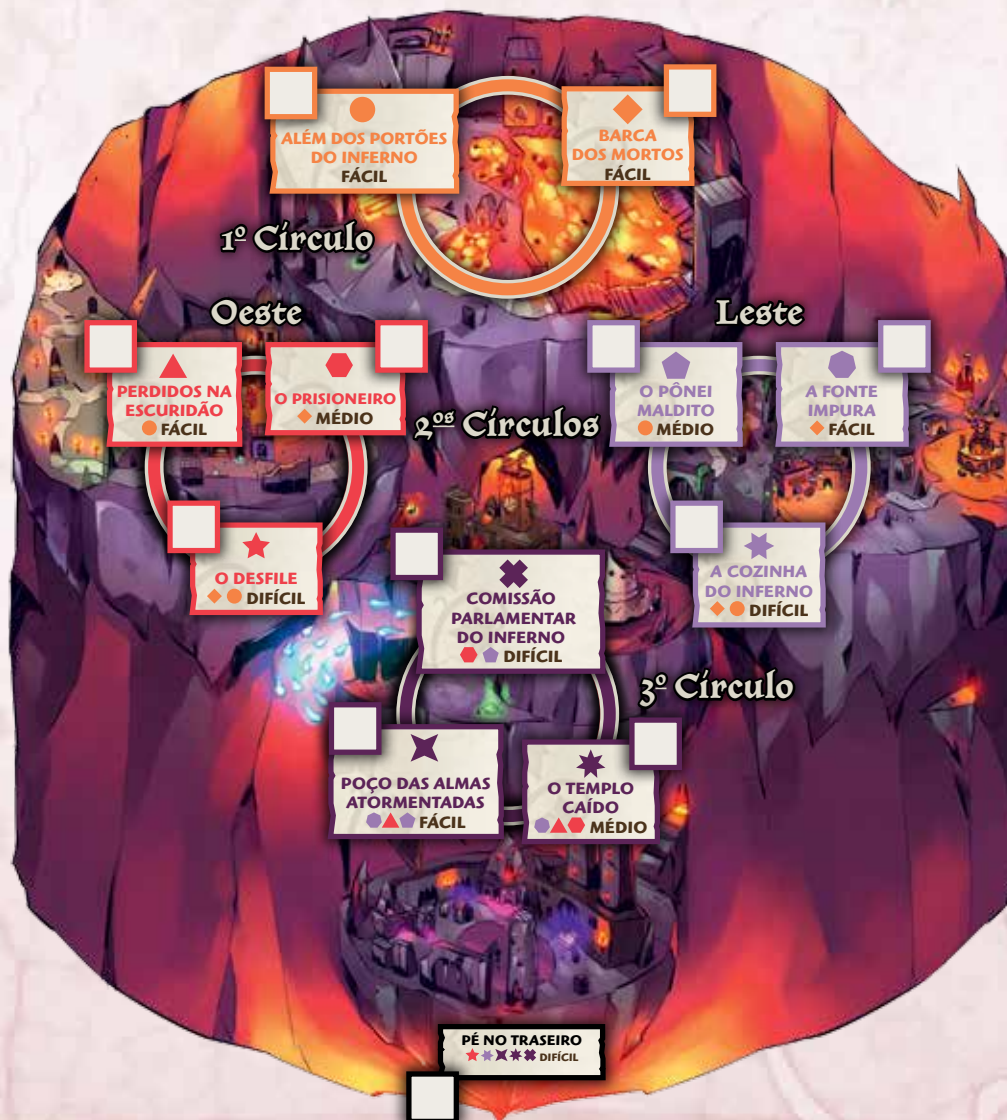
Esta seção detalha os componentes necessários para jogar o cenário.

# MAPA DA CAMPANHA

O mapa abaixo mostra o Inferno e os 12 cenários disponíveis para esta campanha. São 2 cenários no Primeiro Círculo, 3 cenários em cada um dos Segundos Círculos, 3 cenários no Terceiro Círculo e o Confronto Final nas profundezas do Inferno.

Cada cenário indica sua dificuldade relativa e sua complexidade: Fácil, Médio ou Difícil.

Para ajudar os jogadores a visualizar as diferentes conexões entre os Títulos e os cenários, cada Título está representado por um símbolo. O Título que pode ser obtido em um cenário encontra-se acima do nome desse cenário, e os Títulos que oferecem uma vantagem em um cenário encontram-se abaixo do nome do cenário. Desta maneira é possível determinar rapidamente quais cenários conectam-se entre si.







## ALÉM DOS PORTÕES DO INFERNO

### Primeiro Círculo

Para chegar ao Inferno é preciso passar pelos portões. Parece simples, mas eles são protegidos por demônios, e as lendas dizem que esses demônios são rudes e agressivos (e que precisam de terapia). Cérbero acabará com qualquer coisa que estiver viva. Mas morrer para entrar no Inferno não parece ser algo muito eficiente. Deve haver um jeito de passar pelos guardiões sem que eles percebam (talvez arremessando um graveto ou usando uma capa da invisibilidade). Mas é como dizem: sem dor, sem valor. Os Heróis estão indo ao Inferno porque querem ser lembrados no futuro.

#### BENEFICIA

Perdidos na Escuridão  
O Desfile  
O Pônei Maldito  
A Cozinha do Inferno

#### TÍTULO

Se um jogador consegue trazer 3 Heróis para a área dos portões destacada no mapa, ele completa a Missão "Passar pelos Portões" e torna-se o "Desbravador". Quando estiver jogando os cenários "Perdidos na Escuridão", "O Desfile", "O Pônei Maldito" ou "A Cozinha do Inferno" sempre que um Herói da sua Guilda ressuscitar, esse Herói também perderá todas as Condenações que possui.

#### MISSÕES

##### CONTRA O JOGO

- "Passar pelos Portões" - Dá Título
- "Matar o Cérbero" - Dá uma carta de Recompensa

##### CONTRA JOGADOR

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

#### CARTA DE RECOMPENSA

A Finalizadora (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 Cérberos, ele completará imediatamente a Missão "Matar o Cérbero" e receberá uma das cartas de Recompensa. Em vez de ir para o tabuleiro de Entrada de Monstro, o Cérbero retorna para a caixa do jogo. Assim, somente um máximo de 2 jogadores poderão completar a Missão e receber a recompensa.

- Se os 3 Heróis de um jogador estiverem ao mesmo tempo na área destacada do mapa, ele imediatamente completará a Missão "Passar pelos Portões". Todos os jogadores que completarem esta Missão receberão o título "Desbravador".





15B	20A	18A
16B	21A	17A







## 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.

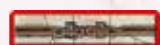
- Os marcadores de Missão não podem ser coletados. Os Heróis podem atacar qualquer um dos quatro marcadores de Missão como se fosse um Inimigo. Se o ataque tirar um CRÍTICO nos dados, o marcador é destruído e o Herói completa a Missão "Destruir os Ingressos". Além disso, o primeiro jogador a completar 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.







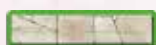
	16B	17A	
21B	15B	18A	14A



**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

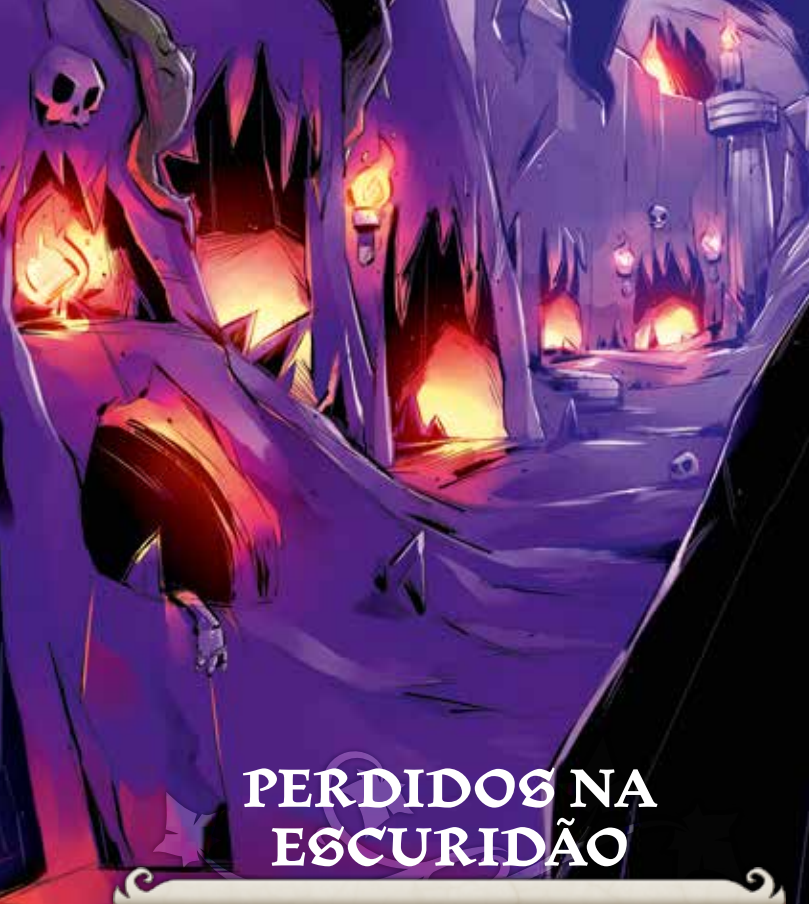


**Harpia**  
x6



**Demônio Arremessador**  
x2





## PERDIDOS NA ESCURIDÃO

### Segundo Círculo - Oeste

Ninguém entra no Inferno despercebido. Uma série de túneis escuros levam até o submundo, mas eles têm buracos que derrubam qualquer um direto na Prisão Infernal. Nada de bom acontece com quem está preso no Inferno. É um lugar quente, escuro, e os demônios ficam assustando os prisioneiros... dá pra ser mais redundante que isso? Pra piorar, Gordemônio, um demônio corpulento e faminto por poder (e por frituras), é o chefe da prisão. Quando está com fome, ele é capaz de comer qualquer coisa que aparece na frente...

#### BENEFICIA-SE DE

Além dos Portões do Inferno

#### BENEFICIA

Poço das Almas Atormentadas  
O Templo Caído



#### TÍTULO

Se um jogador matar o Gordemônio, ele completará a Missão "Matar o Gordemônio" e se tornará o "Matador de Demônios". Quando jogar os cenários "Poço das Almas Atormentadas" e "O Templo Caído", seus Heróis rolarão um dado adicional em todas as rolagens contra Monstros.

#### MISSÕES

##### CONTRA O JOGO

- "Matar o Gordemônio" - Dá Título
- "Resgatar o Herói" - 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

Armadura do Colecionador (x2)

#### PREPARAÇÃO ESPECIAL

- Cada jogador começa este cenário com apenas 2 Heróis em jogo. Os jogadores devem escolher um dos seus Heróis e separar sua miniatura, colocando-a ao lado do tabuleiro.

- Separe os marcadores de Missão correspondentes às Guildas que estão em jogo e, com as faces para baixo, embaralhe-os junto dos marcadores de Exploração para que haja um total de 8 marcadores. Distribua-os, virados para baixo, pelos Espaços indicados no mapa.

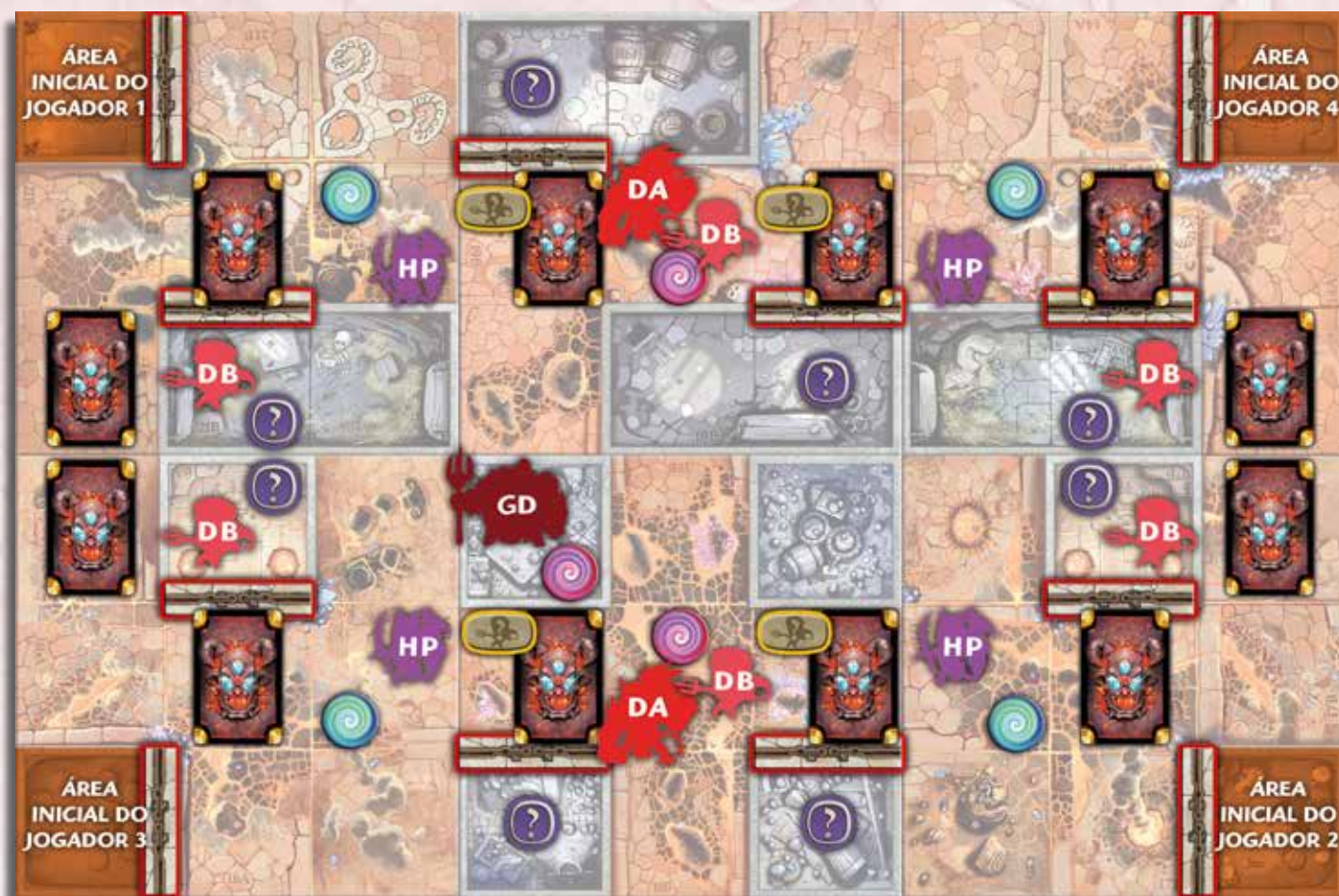
#### REGRAS ESPECIAIS

- Se um Herói matar o Gordemônio, ele completará imediatamente a Missão "Matar o Gordemônio".
- Se um Herói pegar o marcador de Missão da sua própria Guilda, ele imediatamente completará a Missão "Resgatar o Herói" e trocará o marcador pela miniatura do Herói que estava perdido (Heróis não podem coletar marcadores de Missão de outra Guilda). O Herói agora está pronto para ser ativado normalmente. Os 2 primeiros jogadores que completarem a Missão receberão uma das cartas de Recompensa. A Missão continuará disponível para os outros jogadores, mas depois que a completarem, eles não receberão o Título associado a essa Missão.

#### VANTAGENS DO TÍTULO

- Se um jogador recebeu o título "Desbravador" por ter 3 Heróis ao mesmo tempo na área dos portões no cenário "Além dos Portões do Inferno", toda vez que um Herói dessa Guilda ressuscitar, esse Herói também perde todas as Condenações que possui.





21B	19B	14A
16A	18B	17B



**Porta Fechada**  
x12



**Carta Infernal**  
x12



**Marcador de Exploração** x8



**Marcador de Entrada de Monstro** x4



**Portal** x4



**Portal** x3



**Diabrete**  
x6



**Harpia**  
x4



**Demônio Arremessador** x2



**Gordemônio**  
x1



# O PRISIONEIRO

## Segundo Círculo - Oeste

A maioria dos anjos toca harpa e faz parte do coro celestial. Já Olhos Angelicais é a primeira membro do coral para quem foi pedido que apenas fingisse cantar. Isso não a impediu de continuar cantando desafinada, e foi o principal motivo dela ter sido capturada pelos demônios. Os outros anjos não suportam ouvir seus barulhos estridentes (ou pop music, como ela diz). Os demônios levaram-na para o templo dos condenados. Quando conseguirem corrompê-la para a causa Infernal, as músicas dela serão o novo tormento para as almas enviadas para o Inferno. Se for resgatada, ela irá jurar lealdade ao seu salvador e quem sabe fará uma música em sua homenagem. Além disso, há um rumor de que as chaves que controlam as portas do Inferno estejam em algum lugar no templo.

### BENEFICIA-SE DE

Barca dos Mortos

### BENEFICIA

O Templo Caído

Comissão Parlamentar do Inferno

### TÍTULO

Os jogadores que coletarem um marcador de Missão completarão a Missão "Achar as Chaves Perdidas" e ganharão o Título "Mestre das Chaves". Durante a preparação dos cenários "O Templo Caído" e "Comissão Parlamentar do Inferno", esses jogadores poderão colocar 2 dos seus marcadores de Guilda em qualquer uma das portas, para forçar os Heróis Inimigos que passarem por essas portas a exaustar todas as suas cartas ou sofrer 2 Ferimentos.

### MISSÕES

#### CONTRA O JOGO

- "Achar as Chaves Perdidas" - Dá Título
- "Salvar o Anjo" - Dá um Anjo de Recompensa

#### CONTRA JOGADOR

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

### ANJO DE RECOMPENSA

Olhos Angelicais

### PREPARAÇÃO ESPECIAL

- Coloque a miniatura de Olhos Angelicais no tabuleiro como indicado e coloque sua carta de Herói Anjo debaixo da carta de Missão correspondente.

### REGRAS ESPECIAIS

- A miniatura de Olhos Angelicais conta para o limite máximo de 2 Personagens por Espaço, mas ela não pode ser movida, ativada ou atacada antes de ser resgatada.

- Se o Herói ativo estiver no mesmo Espaço que Olhos Angelicais, ele imediatamente completa a Missão "Salvar o Anjo". O jogador pega a respectiva carta de Herói Anjo e pode substituir um dos seus Heróis por ela imediatamente (veja a página 25 do Livro de Regras).

- Se um jogador pegar um dos marcadores de Missão, ele completará imediatamente a Missão "Achar as Chaves Perdidas" e removerá o marcador da partida. O mesmo jogador poderá recuperar apenas 1 marcador de Missão. Assim, todos os jogadores poderão completar a Missão e receber o Título associado a ela.

### VANTAGENS DO TÍTULO

- Se um jogador recebeu o Título "Cambista" por ter destruído um dos marcadores de Missão no cenário "Barca dos Mortos", ele controlará todas as entradas de Monstro. Em vez de rolar os dados para colocar os Monstros de volta, o "Cambista" determinará se cada Monstro será removido da partida ou colocado no marcador disponível de Entrada de Monstro à sua escolha.





	16B	18A	
14B	20A	21A	19A
	17A	15B	




 Porta Fechada x6

 Porta aberta x2

 Marcador de Missão x4

 Carta Infernal x10

 Marcador de Exploração x8

 Marcador de Entrada de Monstro x4

 Portal x8

 Diabrete x6

 Harpia x6

 Demônio Arremessador x2

 Cérbero x2

 Gordemônio x1

 Olhos Angelicais x1



# O DESFILE

## Segundo Círculo - Oeste

A vida no Inferno é bastante desagradável para os demônios, com exceção das piadas que fazem sobre o Traseiro Quadrado (na esperança de que Lorde Nefasto não os ouça). O demônio chamado Juiz declara a penitência das almas e explica seus motivos para quem quiser ouvir. Outros demônios adoram espiar as sessões da corte, e o Juiz está se perguntando se não é hora de evoluir sua carreira para o ramo do entretenimento. Para promover sua imagem (uma ideia que veio do grupo de foco do Lorde Nefasto), ele resolveu desfilar com Benjamin, o anjo capturado. Os demônios estão tão empolgados que mal podem esperar para ver as surpresas criadas para sua diversão. Afinal, todo mundo adora um desfile.

### BENEFICIA-SE DE

Além dos Portões do Inferno  
Barca dos Mortos

### BENEFICIA

Pé no Traseiro

### TÍTULO

O primeiro jogador que coletar um dos marcadores de Missão e levá-lo até o portal completará a Missão "Recuperar uma Pena de Anjo", se tornará "O Arauto" e sempre controlará a ativação da versão Monstro dos Anjos no cenário "Pé no Traseiro". Além disso, toda vez que um Anjo Monstro for ativado, o jogador terá 2 Rolagens para usar nas rolagens de ataque e defesa do Anjo.

### MISSÕES

#### CONTRA O JOGO

- "Recuperar uma Pena de Anjo" - Dá Título
- "Salvar o Anjo" - Dá Anjo de Recompensa



### CONTRA JOGADOR

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

### ANJO DE RECOMPENSA

Benjamin

### PREPARAÇÃO ESPECIAL

- Coloque a miniatura do Benjamin no tabuleiro como indicado e coloque sua carta de Herói Anjo debaixo da carta de Missão correspondente.

### REGRAS ESPECIAIS

- Se um jogador coletar um dos marcadores de Missão, ele deverá escoltar o marcador até o portal. Quando o Herói que está carregando o marcador entrar no Espaço com o portal e não houver nenhum inimigo nesse Espaço, ele descartará seu marcador de Missão da partida e completará a Missão "Recuperar uma Pena de Anjo". Além disso, o primeiro jogador a completar esta Missão receberá o Título de "O Arauto". A Missão "Recuperar uma Pena de Anjo" continuará disponível para os outros jogadores, mas depois que a completarem, eles não receberão o Título associado a essa Missão. O mesmo jogador poderá carregar apenas 1 marcador de Missão por vez.

- No início do turno de cada jogador, o jogador deverá mover o Juiz por 3 Espaços seguindo o trajeto indicado no mapa.

- Até ser resgatada, a miniatura do Benjamin é considerada como anexa ao Juiz. Se O Juiz se mover, o Benjamin se move com ele. Benjamin não pode ser ativado ou atacado até ser resgatado.

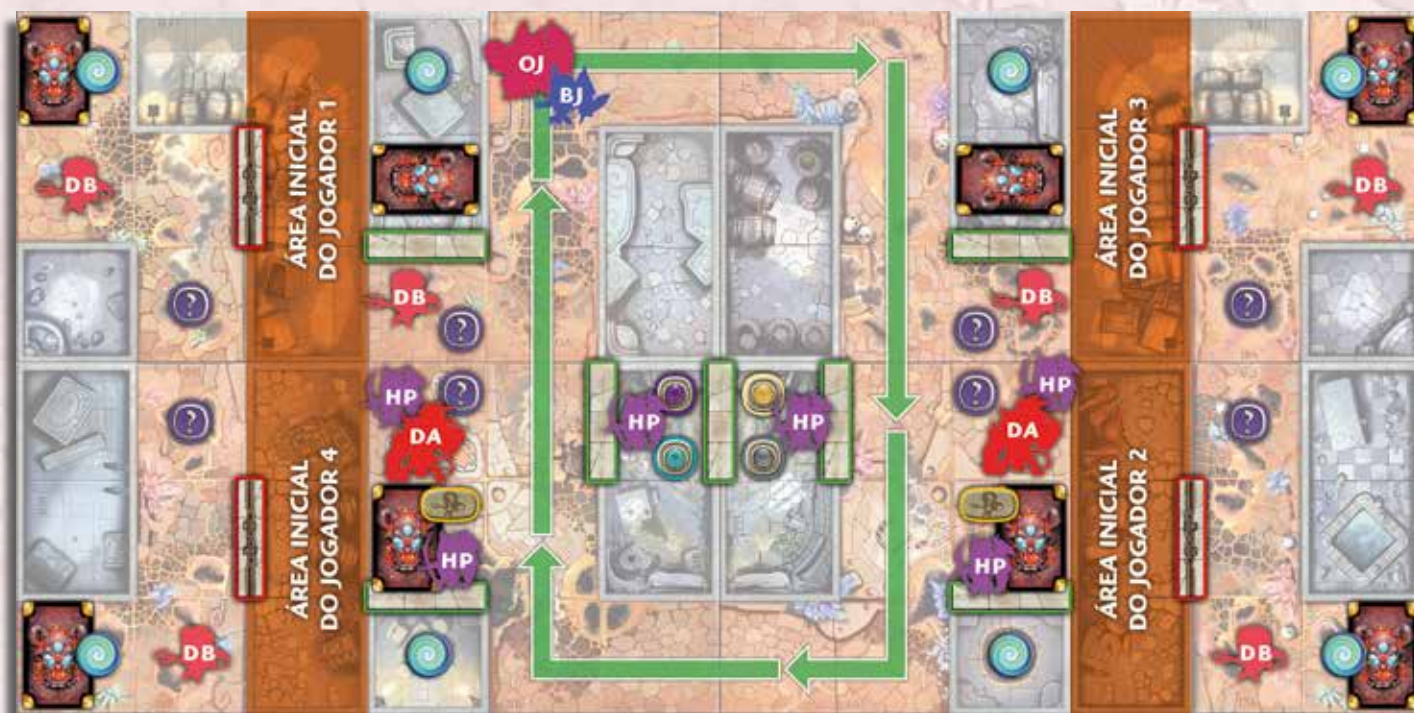
- Se um Herói matar O Juiz, ele completará imediatamente a Missão "Salvar o Anjo". O jogador pega a carta de Herói Anjo do Benjamin e pode substituir um dos seus Heróis pelo anjo imediatamente (veja a página 25 do Livro de Regras).

### VANTAGENS DO TÍTULO

- Se um jogador recebeu o Título "Desbravador" por ter 3 Heróis ao mesmo tempo na área dos portões do cenário "Além dos Portões do Inferno", sempre que um Herói da sua Guilda ressuscitar, ele perde também todas as Condenações que tem.

- Se um jogador recebeu o Título "Cambista" por ter destruído um dos marcadores de Missão no cenário "Barca dos Mortos", ele controlará todas as entradas de Monstro. Em vez de rolar os dados para colocar os Monstros de volta, o "Cambista" determinará se cada Monstro será removido da partida ou colocado no marcador disponível de Entrada de Monstro à sua escolha.





15B	13A	19B	18A
16B	21B	14A	17A



Porta Fechada x4



Porta aberta x7



Marcador de Missão x4



Carta Infernal  
x8



Marcador de  
Exploração x8



Marcador de  
Entrada de  
Monstro x2



Portal  
x8



Diabrete  
x6



Harpia  
x6



Demônio  
Arremessador x2



O Juiz  
x1



Benjamin  
x1



# A FONTE IMPURA

## Segundo Círculo - Leste

O Infiel é uma velha fonte que jorra lava e gases nocivos muito antes dos demônios caírem dos céus. Seus poderes sombrios emanam a partir do trono do Traseiro Quadrado, e os demônios dizem que a fonte passa pra ele todas as suas energias do mal. Eles também dizem que o cheiro ruim da fonte ajuda a disfarçar quando o Lorde Nefasto precisa... É melhor deixar pra lá! A purificação dessa fonte enfraqueceria o Lorde Nefasto, mas ela é vigiada pelo Gordemônio, que jura de pés juntos que não tenta roubar o poder dela para si. Mas e aqueles rituais que ele faz na fonte? Contudo, se um cálice de água benta fosse derramado na fonte, ela ficaria eternamente purificada.

### BENEFICIA-SE DE

Barca dos Mortos

### BENEFICIA

Poço das Almas Atormentadas

O Templo Caído



### TÍTULO

Se um jogador matar o Gordemônio, ele completará a Missão "Matar o Gordemônio", se tornará o "Impostor" e terá acesso a um conjunto exclusivo de portais nos cenários "Poço das Almas Atormentadas" e "O Templo Caído". Esses cenários têm 2 conjuntos diferentes de portais. Os portais azuis podem ser usados por todos os jogadores, mas os portais vermelhos só podem ser usados pelo jogador que tiver o Título "Impostor".

### MISSÕES

#### CONTRA O JOGO

- "Matar o Gordemônio" - Dá Título
- "Purificar a Fonte" - Dá carta de Recompensa

#### CONTRA JOGADOR

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

### CARTA DE RECOMPENSA

Frasco de Água Benta (x2)

### PREPARAÇÃO ESPECIAL

- Cada jogador escolhe um dos seus Heróis para começar o cenário com o marcador de Missão da Guilda. Esse Herói é quem levará o cálice de água benta da Guilda.

### REGRAS ESPECIAIS

- Se um Herói matar o Gordemônio, ele completará imediatamente a Missão "Matar o Gordemônio".
- Se o Herói que está carregando o marcador de Missão da Guilda estiver em um dos Espaços indicados com uma "!" e não houver nenhum Inimigo no mesmo Espaço, ele completará a Missão "Purificar a Fonte". Os 2 primeiros jogadores que completarem a Missão receberão uma das cartas de Recompensa. A Missão continuará disponível para os outros jogadores, mas depois que a completarem, eles não receberão o Título associado a essa Missão.
- Os marcadores de Missão não podem ser coletados por Heróis de outra Guilda. Se o Herói que está carregando o marcador de Missão de Guilda morrer, o marcador será colocado no Espaço desse Herói.

### VANTAGENS DO TÍTULO

- Se o jogador recebeu o Título "Cambista" por destruir um dos marcadores de Missão no cenário "Barca dos Mortos", ele controlará todos os Monstros que entrarem em jogo. Em vez de rolar os dados para colocar os Monstros de volta, o "Cambista" determinará se cada Monstro será removido da partida ou colocado no marcador disponível de Entrada de Monstro à sua escolha.





Porta Fechada x5



Porta aberta x1



Marcador de  
Exploração x8



Portal  
x4



Diabrete  
x6



Cérbero  
x2



Carta Infernal  
x7



Marcador de  
Entrada de  
Monstro x2



Portal  
x4



Harpia  
x6



Gordemônio  
x1





## O PÔNEI MALDITO

### Segundo Círculo - Leste

Se um desfile não lançar um indivíduo ao status de celebridade, que tal uma festa badalada? O Juiz está comemorando na taverna O Pônei Maldito (onde sempre toca a mesma música, sem parar, num loop infernal). A diversão parece ser o jogo Coloque o Rabo de Pônei no Peregrino, um anjo misterioso que foi capturado recentemente. As lendas dizem que por debaixo da pose soturna e calada do Peregrino talvez esteja o arcanjo conhecido como Fúria Celestial. Em toda a eternidade, os dois nunca foram vistos juntos no mesmo lugar e na mesma hora. O Juiz acha que expondo O Peregrino ao ridículo, o anjo contará seus segredos. Se não contar, desde que haja comida e bebida, os demônios vão se divertir muito.

#### BENEFICIA-SE DE

Além dos Portões do Inferno

#### BENEFICIA

Poço das Almas Atormentadas  
Comissão Parlamentar do Inferno

#### TÍTULO

O primeiro jogador que destruir os suprimentos de comida e bebida colocando um dos seus marcadores de Guilda nos dois marcadores de Missão completará a Missão "Acabar com a Festa" e receberá o Título "Estraga-Prazeres". Quando jogar os cenários "Poço das Almas Atormentadas" e "Comissão Parlamentar do Inferno", o "Estraga-Prazeres" começará o cenário com 2 marcadores de Exploração aleatórios. Durante o cenário, ele pode descartar marcadores de Exploração que tiver para cancelar um ataque feito por um Monstro.

#### MISSÕES

##### CONTRA O JOGO

- "Acabar com a Festa" - Dá Título
- "Salvar o Anjo" - Dá Anjo de Recompensa

#### CONTRA JOGADOR

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

#### ANJO DE RECOMPENSA

O Peregrino



#### PREPARAÇÃO ESPECIAL

- Coloque a miniatura do Peregrino no tabuleiro conforme indicado e coloque sua carta de Herói Anjo debaixo da carta de Missão correspondente.

#### REGRAS ESPECIAIS

- A miniatura do Peregrino conta para o limite máximo de 2 Personagens por Espaço, mas ele não pode ser movido, ativado ou atacado antes de ser resgatado.

- Se o Herói ativo estiver no mesmo Espaço que o Peregrino, ele imediatamente completa a Missão "Salvar o Anjo". O jogador pega a carta de Herói Anjo do Peregrino e pode substituir um dos seus Heróis pelo anjo imediatamente (veja a página 25 do Livro de Regras).

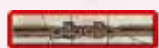
- Quando um Herói terminar sua ativação no mesmo Espaço de um dos 2 marcadores de Missão e sem nenhum Inimigo nesse mesmo Espaço, ele colocará um dos marcadores de Guilda desse Herói em seu Espaço. Quando um jogador colocar seus marcadores de Guilda nos dois marcadores de Missão, ele completará a Missão "Acabar com a Festa". Os marcadores de Missão não podem ser coletados. Somente o primeiro jogador que completar esta Missão receberá o Título associado a ela. A Missão continuará disponível para os outros jogadores, mas depois que a completarem, eles não receberão o Título associado a ela.

#### VANTAGENS DO TÍTULO

- Se um jogador recebeu o Título "Desbravador" por ter 3 Heróis ao mesmo tempo na área dos portões do cenário "Além dos Portões do Inferno", sempre que um Herói da sua Guilda ressuscitar, ele perde também todas as Condenações que tem.



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



Porta Fechada x5



Porta aberta x6



Marcador de Missão x2



Carta Infernal x10



Marcador de Exploração x12



Marcador de Entrada de Monstro x2



Portal x5



Portal x3



Diabrete x6



Harpia x6



Demônio Arremessador x2



Cérbero x2



O Juiz x1



O Peregrino x1



# A COZINHA DO INFERNO

## Segundo Círculo - Leste

De todos os lugares do Inferno, aquele onde se mais ouvem gritos com certeza é na Cozinha do Inferno. Quer seja o chefe gritando com sua equipe, quer seja os demônios gritando pela sobremesa (sorvete é o que não pode faltar), os ecos dos gritos junto ao barulho alto de panelas, facas e cutelos torna impossível qualquer tentativa de comunicação. O anjo Leah foi capturado, mas conseguiu escapar. Ela conseguiu afanar um bolo e planejava se esconder dentro dele, mas o bolo era bom demais e ela acabou comendo uns pedaços. Agora, tudo o que ela quer é escapar e terminar o bolo. E que toda aquela gritaria pare de uma vez por todas.

### BENEFICIA-SE DE

Além dos Portões do Inferno  
Barca dos Mortos

### BENEFICIA

Pé no Traseiro

### TÍTULO

Se um Herói terminar sua ativação em um dos 2 marcadores de Missão e sem nenhum Inimigo nesse mesmo Espaço, ele comerá o bolo que o diabo amassou, completará a Missão "Comer o Bolo" e se tornará o "Glutão". Quando jogar o cenário "Pé no Traseiro", toda vez que um dos Heróis dessa Guilda revelar um marcador de Exploração, esse Herói curará imediatamente todos os Ferimentos (ele ainda mantém o marcador de Exploração para usar mais tarde).

### MISSÕES

#### CONTRA O JOGO

- "Comer o Bolo" - Dá Título
- "Salvar o Anjo" - Dá Anjo de Recompensa

#### CONTRA JOGADOR

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

### ANJO DE RECOMPENSA

Leah

### PREPARAÇÃO ESPECIAL

- Coloque a miniatura da Leah perto do tabuleiro e coloque sua carta de Anjo debaixo da carta de Missão correspondente.

- Separe o marcador de Missão Amarelo e, com a face para baixo, embaralhe-o com 9 marcadores de Exploração. Distribua-os, virados para baixo, pelos Espaços indicados no mapa.

### REGRAS ESPECIAIS

- Quando um Herói terminar sua ativação no mesmo Espaço de um dos 2 marcadores de Missão virados para cima e sem nenhum Inimigo nesse mesmo Espaço, ele comerá o bolo e completará a Missão "Comer o Bolo". Esses marcadores de Missão não podem ser coletados, assim todos os jogadores podem completar esta Missão e receber o Título associado a ela.

- Se um Herói encontrar o marcador de Missão Amarelo (representando o Anjo Leah), ele completará imediatamente a Missão "Salvar o Anjo". O jogador pega a carta de Herói Anjo da Leah e poderá substituir um dos seus Heróis por ela imediatamente (veja a página 25 do Livro de Regras). Se Leah entrar em jogo, ela aparecerá no lugar em que o marcador de Missão Amarelo estava.

### VANTAGENS DO TÍTULO

- Se um jogador recebeu o Título "Desbravador" por ter 3 Heróis ao mesmo tempo na área dos portões do cenário "Além dos Portões do Inferno", sempre que um Herói da sua Guilda ressuscitar, ele perde também todas as Condenações que tem.

- Se um jogador recebeu o Título "Cambista" por ter destruído um dos marcadores de Missão no cenário "Barca dos Mortos", ele controlará todas as entradas de Monstro. Em vez de rolar os dados para colocar os Monstros de volta, o "Cambista" determinará se cada Monstro será removido da partida ou colocado no marcador disponível de Entrada de Monstro à sua escolha.







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



**Porta Fechada**  
x6



**Porta Pequena fechada**  
x2



**Marcador de Missão**  
x2



**Carta Infernal**  
x10



**Marcador de Exploração**  
x10



**Marcador de Entrada de Monstro**  
x2



**Portal**  
x8



**Diabrete**  
x6



**Harpia**  
x6



**Demônio Arremessador**  
x2



**Cérbero**  
x2



**Gordemônio**  
x1



**O Juiz**  
x1





## COMISSÃO PARLAMENTAR DO INFERNO

### Terceiro Círculo

Os demônios até podem ter falhado no sequestro de um ou dois anjos, mas eles foram brilhantes na captura de Justicar, o anjo que expulsou o Lorde Nefasto dos céus. Depois de transformado, ele se tornou o Carrasco Infernal. Sua primeira ordem é executar qualquer um que chame o Lorde Nefasto de "Traseiro Quadrado", porque o Lorde Nefasto detesta esse apelido. O Justicar recebeu belas acomodações num prédio burocrático diabólico que abriga a CPI (Comissão Parlamentar do Inferno) e cuja arquitetura foi uma tentativa desastrosa de copiar o Templo do Amanhecer Crepuscular.

#### BENEFICIA-SE DE

- O Prisioneiro
- O Pônei Maldito

#### BENEFICIA

Pé no Traseiro

#### TÍTULO

Se um Herói coletar um marcador de Missão, ele completará a Missão "Selar um Mandato" e será o "Ministro-Mor". Ao jogar o cenário "Pé no Traseiro", sempre que um dos Heróis dessa Guilda matar um inimigo, esse Herói recuperará todas as suas cartas.

#### MISSÕES

##### CONTRA O JOGO

- "Selar um Mandato" - Dá Título
- "Salvar o Anjo" - Dá Anjo de Recompensa

##### CONTRA JOGADOR

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

**CONTINUA NA PÁGINA 22**







17A	14B	16B
15A	19A	20B
21B	18B	13A



## ANJO DE RECOMPENSA

Justicar

### PREPARAÇÃO ESPECIAL

- Coloque o anjo Justicar no Espaço indicado no mapa e coloque sua carta de Monstro correspondente com as outras cartas de Monstro. Lembre-se de usar a carta do nível que corresponde ao número do cenário que está sendo jogado. Para este cenário, o Justicar é um Monstro e deve ser derrotado para virar um Herói.

- 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. 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. Coloque as cartas de Monstro deles do nível apropriado com as outras cartas de Monstro.



- O jogador que recebeu o título "Mestre das Chaves" por coletar um marcador de Missão durante o cenário "O Prisioneiro" deverá colocar 1 dos seus marcadores de Guilda em 2 portas diferentes (fechadas ou abertas, longe de um espaço inicial e 1 marcador de Guilda por porta).

### REGRAS ESPECIAIS

- Se um Herói matar Justicar, ele completará imediatamente a Missão "Salvar o Anjo". O jogador pega a carta de Herói Anjo do Justicar e pode substituir um dos seus Heróis por ele imediatamente (veja a página 25 do Livro de Regras). Se for colocado em jogo imediatamente, a miniatura do Justicar ficará no mesmo Espaço onde foi derrotado e estará completamente curado.

- Se um Herói coletar um marcador de Missão, ele o removerá da partida e completará a Missão "Sellar um Mandato". Cada Guilda pode coletar somente um marcador de Missão, assim todos os jogadores podem completar esta Missão e receber o Título associado a ela.

### VANTAGENS DO TÍTULO

- Se algum jogador recebeu o Título "Mestre das Chaves" por coletar um marcador de Missão durante o cenário "O Prisioneiro", qualquer Herói que passe por uma porta marcada por um marcador de uma Guilda inimiga deve exaustar todas as cartas ou sofrer 2 Ferimentos. Esses marcadores não podem ser removidos do tabuleiro.

- Se algum jogador recebeu o Título "Estraga-Prazeres" por colocar um dos seus marcadores de Guilda nos dois marcadores de Missão durante o cenário "O Pônei Maldito", ele começa o cenário com 2 marcadores de Exploração aleatórios. Durante o cenário, ele pode descartar um marcador de Exploração que tiver (de qualquer tipo) para anular o ataque que um Monstro está prestes a fazer contra um dos seus Heróis.





# 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.

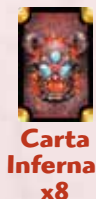
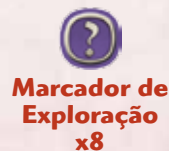
## VANTAGENS DO TÍTULO

- 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







  
Marcador de Missão x4


  
Diabrete  
x4

  
Demônio  
Arremessador x2

  
Gordemônio  
x1

  
Leah ou Olhos  
Angelicais

  
Marcador de Exploração  
x4 (depende de Título)

  
Harpia  
x6

  
O Juiz  
x1

  
Cérbero  
x2

  
O Peregrino  
ou Benjamin





## O TEMPLO CAÍDO

### Terceiro Círculo

O Templo Caído guarda amuletos poderosos para serem usados contra o mal. Muitos se perguntam por que esses amuletos que foram feitos para combater o mal foram deixados em um templo em vez de, bem, combater o mal. Na verdade, é tudo uma questão política e o fato de as Guildas não conseguirem chegar a um acordo de quem deveria ficar com os amuletos. Já que eram incapazes de dividir, os sacerdotes e as sacerdotisas determinaram que ninguém os teria. Mas agora que o templo está em ruínas, achado não é roubado!

#### BENEFICIA-SE DE

Perdidos na Escuridão  
O Prisioneiro  
A Fonte Impura

#### BENEFICIA

Pé no Traseiro

#### TÍTULO

- Quando um Herói ativo sem Condenação ficar em um dos quatro marcadores de Missão e não houver nenhum Inimigo nesse mesmo Espaço, o jogador completará a Missão "Recuperar o Amuleto" e se tornará "O Redimido". Quando um Herói ativo estiver jogando o cenário "Pé no Traseiro", a qualquer momento do turno do seu jogador ele poderá usar 1 Ponto de Movimento para remover qualquer quantidade de Condenação desse Herói.

#### MISSÕES

##### CONTRA O JOGO

- "Recuperar o Amuleto" - Dá Título
- "Matar o Juiz" - Dá uma carta de Recompensa
- "Matar o Lorde Nefasto" - 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

Pedra da Reposição (x2)

#### PREPARAÇÃO ESPECIAL

- 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. 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. Coloque as cartas de Monstro deles do nível apropriado com as outras cartas de Monstro.

- 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 à esquerda 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 à direita.

- O jogador que recebeu o título "Mestre das Chaves" por coletar um marcador de Missão durante o cenário "O Prisioneiro" deverá colocar 1 dos seus marcadores de Guilda em 2 portas diferentes (fechadas ou abertas, longe de um espaço inicial e 1 marcador de Guilda por porta).

#### CONTINUA NA PÁGINA 28

18A	21A	13A
20B	19A	15A
16B	14B	17A



Porta Fechada x12



Portal  
x4



Carta Infernal  
x10



Porta aberta  
x1



Portal x4  
(depende  
de Título)



Marcador  
de Entrada  
de Monstro  
x5



Marcador de  
Exploração  
x10





Marcador de Missão  
x4



Diabrete  
x6



Demônio  
Arremessador x2



Lorde Nefasto  
x1



Leah ou Olhos  
Angelicais



Marcador de Exploração x4  
(depende de Título)



Harpia  
x6



O Juiz  
x1



Cérbero  
x2



O Peregrino  
ou Benjamin



## 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 Lorde Nefasto, ele completará imediatamente a Missão "Matar o Lorde Nefasto" e receberá uma das cartas de Recompensa.
- Se um Herói estiver num Espaço de Purificação, marcado no mapa com uma "!" e não tiver Inimigos no mesmo Espaço, ele pode gastar 1 Ponto de Movimento para remover todas as Condenações que tiver.
- Quando um Herói ativo sem Condenação ficar em um dos quatro marcadores de Missão e não houver nenhum Inimigo nesse mesmo Espaço, ele remove o marcador da sua Guilda e completa a Missão "Recuperar o Amuleto". Heróis não podem coletar os marcadores de Missão das Guildas inimigas. Sendo assim, todos os jogadores poderão completar a Missão e receber o Título associado a ela.

## 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.
- Se algum jogador recebeu o Título "Mestre das Chaves" por coletar um marcador de Missão durante o cenário "O Prisioneiro", qualquer Herói que passe por uma porta marcada por um marcador de uma Guilda inimiga deve exaustar todas as cartas ou sofrer 2 Ferimentos. Esses marcadores não podem ser removidos do tabuleiro.
- 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.







## PÉ NO TRASEIRO

### Confronto Final

Somente os condenados podem entrar na Necrópole do Lorde Nefasto. Para passar, os Heróis terão que arriscar suas almas. Se não conseguirem tirar o Traseiro Quadrado do trono, ele os escrivazará por toda a eternidade, governará Arcadia, terá feito vingança com os deuses e, bem, sairá vitorioso. Já faz um século e nenhum demônio conseguiu tirar o Lorde Nefasto do seu trono – não vai ser nada fácil... Mas pode ser que os Heróis surpreendam a todos. Esta é a fortaleza do Lorde Nefasto, o coração do seu poder, o local do seu trono. Na hora do confronto final, todos vão prender o fôlego. O cheiro de enxofre aqui embaixo é bem forte mesmo.

#### BENEFICIA-SE DE

O Desfile  
A Cozinha do Inferno  
Poço das Almas Atormentadas  
O Templo Caído  
Comissão Parlamentar do Inferno

#### MISSÃO

##### CONTRA O JOGO

- "Matar o Traseiro Quadrado"

#### PREPARAÇÃO ESPECIAL

- \* Se você **não** jogou o cenário "Comissão Parlamentar do Inferno" ou se jogou e não foi possível salvar Justicar, neste cenário **Justicar será considerado um Monstro**. Coloque a miniatura do Justicar no Espaço indicado no mapa e coloque sua carta de Monstro correspondente com as demais cartas de Monstro. Lembre-se de usar a carta do nível que corresponde ao número do cenário que está sendo jogado. Se o Justicar estiver como Herói em uma Guilda, ele não será colocado no Espaço indicado.

- 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. 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. Coloque as cartas de Monstro deles do nível apropriado com as outras cartas de Monstro.

**CONTINUA NA PÁGINA 30**





## REGRAS ESPECIAIS

- O palácio do Lorde Nefasto (área destacada) é um lugar do mal absoluto. Para entrar por uma das portas vigiadas pelos Anjos corrompidos e pelos Demônios Arremessadores ou por um dos portais protegidos pelas Diabretes e Harpias, o Herói deve ter pelo menos 5 Condenações. Ao entrar, o Herói pode perder Condenação sem problemas. Se por algum motivo o Herói sair do palácio, ele deverá ter 5 Condenações para entrar novamente.

- Sempre que um Herói mata um Herói inimigo, ele ganha 1 Condenação.

- Quando um jogador tem um Herói em um dos Espaços com os marcadores de Missão Roxos ou Cinzas, representando uma fonte dos desejos ruins, o jogador pode descartar moedas para adicionar uma Condenação a esse Herói: 1 moeda por Condenação. O marcador de Missão não pode ser coletado.

- Quando um Herói ativo está no Espaço com o marcador Amarelo, que representa o confessionário, ele pode gastar Pontos de Movimento para remover Condenação desse Herói: 1 Ponto de Movimento por Condenação. O marcador de Missão não pode ser coletado.



## VANTAGENS DO TÍTULO

- Se algum jogador recebeu o Título "O Arauto" por ser o primeiro a escoltar a Olhos Angelicais para um portal no cenário "O Desfile", ele agora pode controlar a versão Monstro dos Anjos. Além disso, toda vez que um Anjo Monstro for ativado, o jogador terá 2 Rerrolagens para usar nas rolagens de ataque e defesa do Anjo.

- Se algum jogador recebeu o Título "Glutão" ao comer o bolo no cenário "A Cozinha do Inferno", toda vez que um dos Heróis dessa Guilda revelar um marcador de Exploração, esse Herói curará imediatamente todos os Ferimentos (ele ainda mantém o marcador de Exploração para usar mais tarde).

- Se algum jogador recebeu o Título "Guardião das Almas" por escoltar uma alma do Poço para sua área inicial no cenário "Poço das Almas Atormentadas", ele pode pedir ajuda a essa alma. A qualquer momento do turno desse jogador, ele poderá pagar 1 moeda para adicionar de 1 a 4 Condenações em um dos seus Heróis.

- Se algum jogador recebeu o Título "O Redimido" por conseguir que um Herói sem Condenação recuperasse um amuleto no cenário "O Templo Caído", seus Heróis podem gastar 1 Ponto de Movimento a qualquer momento de sua ativação para remover qualquer quantidade de Condenação deles mesmos.

- Se algum jogador recebeu o Título "Ministro-Mor" por selar um mandato no cenário "Comissão Parlamentar do Inferno", sempre que um dos Heróis dessa Guilda matar um inimigo, esse Herói recuperará todas as suas cartas.

21B	13B	14A		
16A	19A	17B	Porta Fechada x11	Portal x4
15B	20A	18A		
			Porta aberta x2	
			Carta Infernal x9	Marcador de Entrada de Monstro x2
				Portal x4
			Marcador de Missão x3	Marcador de Exploração x12





**DB**  
Diabrete  
x6

**DA**  
Demônio  
Arremessador x2

**LN**  
Lorde Nefasto  
x1

**JU**  
\* Justicar  
x1

**A1**  
Leah ou Olhos  
Angelicais

**HP**  
Harpia  
x6

**OJ**  
O Juiz  
x1

**CB**  
Cérbero  
x2

**GD**  
Gordemônio  
x1

**A2**  
O Peregrino  
ou Benjamin



# CAMPANHA DO INFERNO

