



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

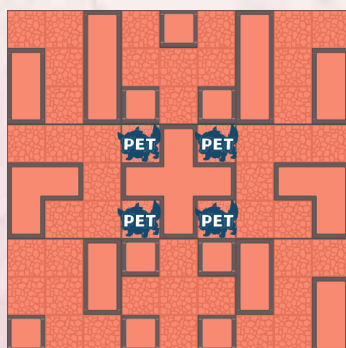
- "Selar um Mandato" - Dá Título
- "Salvar o Anjo" - Dá Anjo de Recompensa

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.

