
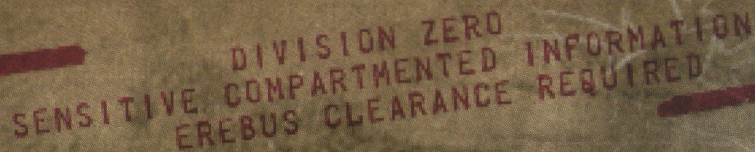




**[ FIRETEAM ]**  
**Z E R O**

GUIA DE MISSÃO DE CAMPO

DIVISION ZERO  
SENSITIVE, COMPARTMENTED INFORMATION  
EREBUS CLEARANCE REQUIRED



## DETALHES DA OPERAÇÃO

09 JUL, 15:30h, o Ten. Marcus Taimber retornou a nossa base após seu planador Horsa não alcançar seu objetivo: a ponte de Ponte Grande, que atravessa o rio Anapo, na Itália. Segundo o Tenente, onze homens sobreviveram ao acidente, mas logo em seguida foram mortos por combatentes desconhecidos, antes do resgate chegar. Quando encontrado, o Ten. Taimber portava a carcaça de um animal, que ele afirma ser o responsável pela morte de 10 soldados armados e preparados. A Divisão Zero interceptou o relatório e obteve a carcaça para estudos, que revelaram várias deformidades das quais acreditam indicar a presença de um ativo e agressivo artefato sobrenatural. Um reconhecimento aéreo determinou que a provável localização do artefato é a aldeia de Velucca, próxima da ponte. Fireteam Zero deve localizar e neutralizar o artefato antes que ele contamine a região.

# OPERAÇÃO: FILHOS DE TIFÃO

## ATO 1: TRAVESSIA DO RIO

**Relatório da Missão – Registro de Abe:** Parece que não iremos pela ponte. A Operação Ladbroke foi um fiasco, o que não me surpreende. Eles enviaram dois mil homens e um grupo de pilotos inexperientes em planadores e os jogaram em uma ponte, no meio da noite. A maioria caiu ou acabou afogando seus tripulantes no mar. No momento, a Ponte Grande é inútil para nossa missão, pois está sob o controle do 75º Regimento de Infantaria de Napoli. Há boatos de que os Fuzileiros Reais Escoceses estão a caminho, mas não podemos esperar que deem um jeito na ponte por nós. Tem um cais civil, cerca de 20 quilômetros rio abaixo, é lá que temos que ir. Se nos esforcarmos, chegaremos antes do amanhecer.

**Propósito da Missão:** Atravessar o Rio Anapo usando a balsa indicada.



### Zona de Entrada:

Filhos de Tifão

- Animais Corrompidos  
– 2 por Herói

### Reserva:

Filhos de Tifão

- Humano Corrompido  
– 1

### Função Necessária:

Nenhuma

### Deck de Ameaça:

Filhos de Tifão

### Preparação:

Cada jogador recebe 1 carta de foco para essa missão.

### Objetivo da Missão:

- Reparar a Balsa
- Adquirir Amostras de Espécimes

### Deck de Reconhecimento:

- Descoberta  
Combustível da Balsa
- Descoberta Motor da Hélice
- 10 Eventos Aleatórios

**Relatório pós Ação – Registro de Abe:** Se conseguirmos voltar, vou ter uma longa conversa com os caras da Divisão Zero. Animal desfigurado é como você chama um cachorro de três pernas, e não algo que parece um urso emputecido costurado a um caranguejo de três metros de altura.

Essas coisas ferraram com os tripulantes e quase fizeram o mesmo com a gente, se não fosse por Patty. Foi meio assustador como ele sempre sabia onde estavam, mas até que veio a calhar.

Henry passou um tempo agachado sobre um monte de carcaças das criaturas, enquanto atirávamos sobre sua cabeça. Tenho que admitir, o cara não se abala com facilidade. Ele disse que algumas das criaturas que nos atacaram foram animais uma vez, a maioria cães e porcos. As partes extras saíram de dentro deles e tomaram conta. Por mais horríveis que os animais fossem, não há palavras para descrever o que o homem parecia. Sempre que fechar os olhos vou lembrar disso. Henry ainda não sabe o que causou a mudança, mas achamos a garagem em um completo caos, pareciam os restos de um banquete. Comida e garrafas quebradas espalhadas pelo chão e lixo revirado. Tudo parecia normal, mas algo sobrenatural e intenso instigou os sentidos de Patty. Me pergunto se a tripulação recebeu mais do que negociaram pela comida.



*Os caras do laboratório disseram para procurar por animais deformados. Pelo jeito foi conversa fiada, porque achamos um caranguejo gigante unido com um urso emputecido. Frank recomenda disparos na cabeça a 50 metros de distância. Bem, ele diz isso pra tudo...*

## ATO 2: RECONHECIMENTO DA ALDEIA

**Relatório da Missão – Registro de Abe:** *Atravessamos o rio por pouco. Boa parte da aldeia não dá para ver daqui, mas o que vimos pelo binóculo não é bom. Vários edifícios queimados e tenho quase certeza que tem cadáveres na estrada principal. Não são apenas os mortos que tem me preocupado. Sempre tem algo se movendo. Acho que a aldeia está infestada com mais dessas coisas, então nossa melhor chance é encontrar o artefato e sair antes que acabem com a gente.*

**Propósito da Missão:** : Procurar na aldeia pelo artefato.

**Relatório pós Ação – Registro de Abe:** *Não estava lá. Tivemos de lutar em cada centímetro daquela aldeia esquecida por Deus para descobrir que o artefato se foi há horas. Henry reconstituiu um diário. Um fazendeiro chamado Lucio desenterrou de suas terras um barril fechado, e pensando ser algo valioso deixado pelos Romanos, o abriu e encontrou uma taça suja embrulhada em panos podres. O gênio a levou para casa e bebeu com ela, o que o deixou meio louco.*

*Henry diz que é chamada Taça de Tifão, e qualquer coisa que beber dela, se transforma em uma criatura infernal determinada a criar mais criaturas. E adivinha o que Lucio descobriu? Que colocar a taça no poço da vila conta como beber dela. No fim, ele se intitulou o Arauto e bolou um plano para dar ao resto do mundo o dom de patas de caranguejo e olhos de aranha.*

*De acordo com a última inscrição no diário, ele está abaixo da mina, fora da aldeia. Ela foi desativada há alguns anos, pois durante as escavações encontraram um rio subterrâneo. Não quero imaginar a merda que vai dar se a taça puder contaminar tudo. Henry diz que não se pode simplesmente colocar a taça no rio e ferrar com tudo, já que ela não pode infectar tanta água. A má notícia é que ele também acha que Lucio pode inventar algo pra isso dar certo.*



### Zona de Entrada:

Filhos de Tifão

- Animais Corrompidos  
– 1 por herói
- Humanos Corrompidos  
– 1 por herói

### Reserva:

Nenhuma

### Função Necessária:

Demolição



### Deck de Ameaça:

Filhos de Tifão

### Preparação:

Cada jogador recebe 1 carta de aprimoramento e 2 cartas de Foco para essa missão.

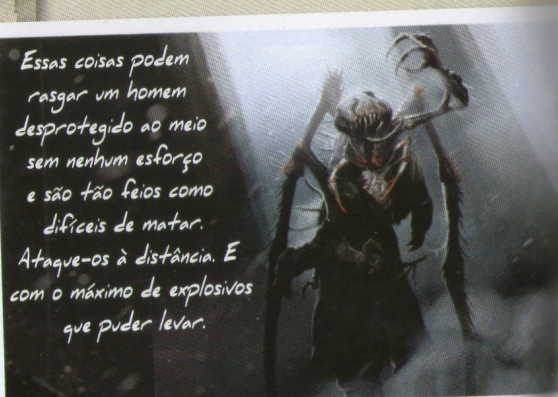
### Objetivos da Missão:

- Encontrar a Origem da Infecção
- Localizar o Artefato
- Resgatar o Sobrevivente

### Deck de Reconhecimento:

- Descoberta Poço Contaminado
- Descoberta Diário de Lucio
- Descoberta Sobrevivente
- 9 Eventos Aleatórios

*Essas coisas podem rasgar um homem desprotegido ao meio sem nenhum esforço e são tão feios como difíceis de matar. Ataque-os à distância. E com o máximo de explosivos que puder levar.*



### ATO 3: INCURSÃO À MINA

**Relatório da Missão – Registro de Abe:** A entrada do veio principal costumava estar fechada por uma porta de aço. Sabemos disso porque quando chegamos, a porta estava amassada como um pedaço de papel. Não é um bom sinal.

O barulho de perfurações e coisas raspando ecoava dos túneis abaixo, junto com gemidos e uivos das criaturas do Arauto. O que quer que tenha lá em baixo, está ocupado. Enquanto descemos no escuro, tento não pensar na possibilidade de ficar preso aqui em baixo com essas coisas.

**Relatório pós Ação – Registro de Abe:** Eu nunca desisti de uma luta, mas estaria mentindo se dissesse que não pensei nisso enquanto descíamos aquele buraco. Demos nossos melhores tiros, e o Copeiro continuou vindo. Mas tudo tem limites, até mesmo o poder da Taça que fortalece seu avatar. No fim, derrotamos o maldito, e todas as partes extras se soltaram, deixando no chão o que restava de Lucio, que ainda segurava a Taça.

Tentamos destruí-la, mas o que fizemos sequer deixou marca. Don encarou como uma questão de honra, e quase desabou o lugar em cima de nós antes de finalmente desistir.

Não podíamos deixá-la, então falei pro Henry embalar e guardar em sua mochila. Isso agora é um problema da Divisão Zero.

Quando tudo acabou, saímos daquele buraco e admiramos o sol, rindo feito idiotas, felizes por estarmos vivos. Por um momento, até mesmo Henry sorriu. Mesmo que ninguém soubesse, salvamos o mundo. Nada mal para primeira missão.



#### Zona de Entrada:

Filhos de Tifão

- Animais Corrompidos – 1 por herói
- Humanos Corrompidos – 1 por herói

#### Reserva:

- Filhos de Tifão
- Arauto

#### Função Necessária:

Nenhuma

#### Deck de Ameaça:

Filhos de Tifão

#### Preparação:

Cada jogador recebe 2 cartas de aprimoramento e 3 cartas de foco para essa missão. Separe as fichas de Altar da

#### Fraqueza, Altar do Ódio e Altar do Sacrifício.

Ao encontrar uma destas cartas de descoberta, coloque no seu local a ficha correspondente, para indicar aonde ela foi descoberta

#### Objetivos da Missão:

- Destruir os Altares
- Derrotar o Arauto

#### Deck de Reconhecimento:

- Descoberta Altar da Fraqueza
- Descoberta Altar do Ódio
- Descoberta Altar do Sacrifício
- 9 Eventos Aleatórios



*Todos no planeta irão morrer se não acabarmos com ele. Então vamos aniquilar o maldito!*



## DETALHES DA OPERAÇÃO

28 JUL, 18:00h, Dan Carlson e Scott Bukowski, interrogadores da Divisão Zero, foram encontrados mortos em uma sala de interrogatório na estação Delta Nove. Registros da estação indicam que um de seus agentes de campo foi capturado após atacar uma patrulha com um canivete. Ele parecia drogado e feriu vários soldados antes de ser rendido. Um estojo de amostras estava em sua posse e foi confiscado.

Não se sabe o que ocorreu durante o interrogatório, mas o prisioneiro parece ter escapado forçando sua mão por uma das algemas, arrancando vários dedos no processo. Após isso, ele dominou Butler e Bukowski, matando-os. Ambos foram encontrados com várias perfurações da caneta de Butler, assim como cortes graves no rosto e no pescoço de origem desconhecida. O prisioneiro foi baleado várias vezes pela segurança da estação enquanto fugia do prédio, mas não foi preso. Seu paradeiro é desconhecido.

Fireteam Zero deve apresentar-se imediatamente na Estação Delta Nove da Divisão Zero para investigar o incidente, que pode estar relacionado ao Artefato.

# OPERAÇÃO: AMOR DE MÃE

## ATO I: TRAIÇÃO

**Relatório da Missão – Registro de Abe:** Sou a favor de sigilo, mas a Divisão Zero leva isso a sério. Colocaram a gente em um avião com janelas escuras e nos vendaram no caminho ao centro de pesquisa. Shad deixou que o vendassem como um favor para mim, mas para dizer a verdade, eu quase deixei que tentassem a força, só para ver o que aconteceria.

A sala de conferências que nos levaram parecia com outros escritórios do Exército que eu já vi. Os únicos indícios de que era uma instalação da Divisão Zero, foram as persianas de aço nas janelas e os jalecos de laboratório em vez de uniformes. Tudo estava perfeitamente normal, até que os alarmes dispararam e a gritaria começou. Até alcançarmos nossas malas e nos equiparmos, a instalação foi bloqueada e a contagem de corpos foi subindo. Hora de botar a mão na massa.

**Propósito da Missão:** Defender a Estação de Pesquisa da Divisão Zero.



### Zona de Entrada:

Infectados  
• Saco de Verme  
– 2 por herói

### Reserva:

Nenhuma

### Função Necessária:

Demolição



### Deck de Ameaça:

Infectados

### Preparação:

Cada jogador recebe 1 carta de foco para essa missão.

### Objetivos da Missão:

- Recuperar a Amostra de Sangue
- Encontrar o Traidor
- Desarmar a Bomba

### Deck de Reconhecimento:

- Descoberta Pesquisador Williams
- Descoberta Fluido Vivo
- Descoberta Duto de Gás Adulterado
- 9 Eventos Aleatórios

**Relatório pós Ação – Registro de Abe:** Acho que vou pedir para receber por telegrama o próximo relatório. Entre aquela bomba e Williams transformando metade da base em máquinas assassinas injetando-os seu próprio sangue, essa manhã foi um inferno. Agora que as coisas se acalmaram, Henry teve um tempo livre com a amostra que encontramos.

O que parecia um fluido na verdade são vermes de tamanhos microscópicos, até ficarem grandes o suficiente para serem visto nadando por aí. Eles crescem rápido pra cacete assim que entram na corrente sanguínea, influenciando a mente do hospedeiro em questão de segundos se houver um número suficiente deles.

Henry nos injetou algo que ele diz que vai matar os vermes aos quais fomos expostos durante a luta, mas que só funciona antes de terem tido tempo para se estabelecer em nosso corpo, o que leva várias horas. A ideia de ter aquelas coisas perfurando minhas entranhas é mais uma memória para minha lista de pesadelos, que já é bem grande.

Pelo menos o relatório não foi uma perda total. As amostras que encontramos no estojo, foram marcadas com a localização de onde foram recolhidos. É hora de viajar.



*Essas coisas não sabem atirar, o que parece ser uma boa notícia. Apesar de amarem suas facas. Deixe um deles te pegar e você vai saber. São obsessivos, rápidos pra cacete e imunes à dor. Não é uma boa combinação.*

## ATO 2: O BIOTÉRIO

**Relatório da Missão – Registro de Abe:** *Parecia um lugar legal quando chegamos. O sol estava brilhando, as pessoas fazendo suas coisas, e por um momento, nada de cadáveres. Deu merda, é claro. Assim que nos viram, as coisas esquentaram. Todos aqui parecem estar infectados: o mesmo olhar vidrado, movimentos agitados e uma adoração por facas. Parece que os vermes dentro de alguns deles tiveram mais tempo para amadurecer e ficaram tão grandes que estão irrompendo da boca da vítima.*

*Conseguimos ficar fora de vista por uns minutos para pensar em algo. Don preparou algumas cargas incendiárias e deu uma para cada um de nós. Este lugar parece ser o marco zero da infestação, por isso precisamos esterilizá-lo. Mas antes temos que fazer uma varredura e ter certeza de que não vamos incinerar alguém que não tenha sido infectado.*

*Henry precisa examinar a origem dos vermes antes de incendiarmos o lugar, então temos que fazer isso enquanto tentamos não ser fatiados pelos moradores. Em outras palavras, mais um dia de trabalho.*

**Propósito da Missão:** Parar a infestação da população da cidade, destruir a cidade e localizar a origem.

**Relatório pós Ação – Registro de Abe:** *Antes da guerra, eu nunca vi uma cidade em chamas. Agora ficou tão frequente que tenho me lembrar de que é algo ruim. Mesmo longe, mal podíamos suportar o calor, mas os infectados que estavam lá continuaram gemendo por mais tempo do que qualquer coisa deveria ser capaz de sobreviver nesse inferno. Enquanto esperávamos para certificar que nada escapou, Henry e Patty folhearam as anotações do médico. Ele parecia como qualquer outro médico, até que cerca de uma semana atrás foi atender uma mulher chamada Marion Hess, que se queixava de dor de estômago.*

*Os registros depois daquele dia ficaram mais curtos e estranhos. No final, a letra estava confusa e trêmula. Parece que o bom médico veio venerar Marion e dedicou-se a cuidar dela quando ela “chegou em sua verdadeira glória”. Um dia antes de chegarmos, a Progenitora, como ele a chama, foi levada de seu reservatório para uma extensão de água maior para que pudesse completar sua “ascensão”.*

*Patty tem uma pista. Espero que cheguemos lá antes dela se tornar o que está retratado atrás do diário do médico. Não creio ser possível impedir algo assim.*

*os vermes não param de crescer, assim como seus hospedeiros. A primeira vez que vi um desses, Frank tentou passar por cima dele com o jipe. Por sorte, ele conseguiu sair antes daquela coisa jogar o jipe no resto de nós. Eu não recomendo ficar perto disto, a menos que você esteja cansado de ter braços e pernas.*



### Zona de Entrada:

- Infectados
- Saco de Vermes
    - 1 por herói
  - Verminoso
    - 1 por herói

### Reserva:

Nenhuma

### Função

**Necessária:** Líder



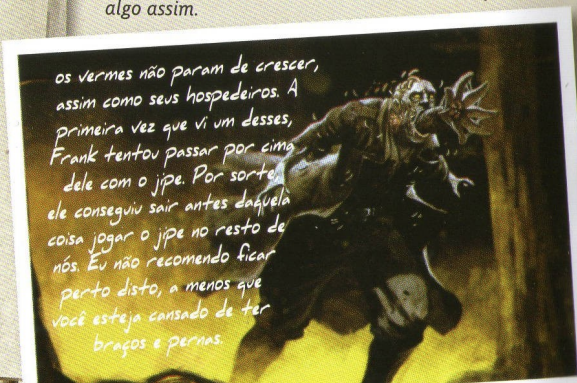
### Deck de Ameaça:

Infectados

**Preparação:** Cada jogador recebe 1 carta de aprimoramento e 2 cartas de foco para essa missão. Separe as 4 fichas de fogo.

### Objetivos da Missão:

- Encontrar a Origem dos Vermes
  - Investigar os Sinos da Igreja
  - Expurgar a Cidade
- ### Deck de Reconhecimento:
- Descoberta Santuário
  - Descoberta O Biotério
  - Descoberta Doutor Hasler
  - 9 Eventos Aleatórios





### ATO 3: PROGENITORA DO INFINITO

**Relatório da Missão – Registro de Abe:** Patty encontrou. Não tenho ideia de como ele faz isso, mesmo a quilômetros de distância ele nunca falhou. A Progenitora e seus seguidores criaram um tipo acampamento e santuário ao redor do lago. Tenho que admitir, eles não pensam pequeno.

Deve ter uma centena ou mais de Infectados lá em baixo, e o mais preocupante, três grandes tanques parados perto do lago. Não sou especialista, mas aposto que agora são biotérios móveis. Não podemos permitir que saiam.

Nem sinal da Progenitora, mas se as marcas de algo arrastado em direção a água são um indício, estamos atrasados. Ela é enorme.

**Propósito da Missão:** Destruir os caminhões-tanque e matar a Progenitora de Vermes



#### Zona de Entrada

Infectados

- Saco de Vermes  
- 1 por herói
- Verminoso  
- 1 por herói

#### Reserva:

Infectados

- Progenitora de Vermes

#### Função Necessária:

Nenhuma

#### Deck de Ameaça:

Infectados

**Preparação:** Cada jogador escolhe 2 cartas de aprimoramento e 3 cartas de foco para essa missão.

Separe os marcadores

de TANQUE ALFA, TANQUE BRAVO E TANQUE CHARLIE.

Ao encontrar uma destas cartas de descoberta, coloque no seu local a ficha correspondente, para indicar aonde ela foi descoberta

#### Objetivos da Missão:

- Destruir os Caminhões Tanque
- Derrotar a Progenitora de Vermes

#### Deck de Reconhecimento:

- Descoberta Tanque Alfa
- Descoberta Tanque Bravo
- Descoberta Tanque Charlie
- 9 Eventos Aleatórios

**Relatório pós Ação – Registro de Abe:** Não consigo decidir se a pior parte da luta foi a de que a aquela coisa maldita era do tamanho de um edifício ou o fato dela querer nos fecundar. Não que fôssemos especiais, mas ela ia usar toda a raça humana como um biotério se esses caminhões tivessem saído. Queimamos tudo, só por garantia. Eu poderia jurar que ouvi os vermes gritando no meio dos destroços enquanto morriam.

Depois, Henry nos examinou para se certificar de que não estávamos abrigando alguns pequenos clandestinos em nosso sangue. Só de pensar eu sinto que nem um porco. Nunca mais quero ver algo assim novamente. Sou a favor de salvar o mundo, mas eu prefiro enfrentar a morte do que ser entupido de vermes e escravizado.

Demorou alguns dias para a equipe da Divisão Zero chegar e tirar os restos do lago. Estou feliz por não saber o quanto da Progenitora estava escondido debaixo d'água enquanto enfrentamos ela. Eles a dissecaram por completo, bem na nossa frente, mas sem sinal do Artefato. Segundo Henry, estamos à procura de algo chamado o Livro dos Portais. Os analistas da Divisão Zero dizem que provavelmente foi destruído na luta, mas tenho minhas dúvidas.

*Morrer para proteger a humanidade, está na descrição de nosso trabalho, encaramos isso todo dia. Mas que diabos é ela? Ninguém se alistou para isso.*



## DETALHES DA OPERAÇÃO

O relatório de campo datado de 13 de outubro foi interceptado pelo agente clerical Stovall, da Divisão Zero. Foram observadas duas plataformas de metralhadoras inimigas, que cessaram fogo as 19:30 horas durante um confronto intenso. As tropas aliadas avançaram, encontrando as armas desocupadas, mas com sinais de detonação de explosivos. Nenhuma explosão havia sido detectada pelas tropas de observação. Não foi encontrado nenhum inimigo próximo das metralhadoras.

O agente administrativo Stovall analisou o local e descobriu que forças inimigas cavaram trincheiras nas proximidades das catacumbas Belford. Nosso contato em Bletchley Park forneceu mensagens decifradas das comunicações nazistas contendo as palavras «kinder geist»

O Fireteam Zero deve ser mobilizado imediatamente para as catacumbas Belford para avaliar e eliminar qualquer ameaça. Há uma grande suspeita da presença de um artefato ativo e agressivo.

# OPERAÇÃO: TURNO DA NOITE

## ATO I: A REVELAÇÃO

**Relatório da Missão – Registro de Abe:** Tenho certeza que se a Divisão Zero disser fantasma, vamos achar algo que parece um fantasma. Já vimos coisas demais para duvidar dos sabichões. É claro que esses fantasmas parecem curtir explodir as pessoas. Essa parte pelo menos é nova. Henry e eu estamos usando o termo do relatório, kinder geists, na frente da equipe. Não faz sentido deixá-los preocupados se nossas balas podem atravessar essas coisas. Deixem que eu me preocupe com isso.

**Propósito da Missão:** Investigar o distúrbio nas catacumbas.



### Zona de Entrada:

- Aparições
- Aparição Óssea
  - 2 por herói

### Reserva:

Nenhuma

### Função Necessária:

Nenhuma

### Deck da Ameaça:

Aparições

### Preparação:

Cada jogador escolhe 1 carta de Foco.

### Objetivos da Missão:

- Infiltrar-se nas Catacumbas
- Eliminar riscos em potencial

### Deck de Reconhecimento:

- Descoberta Barreira do Portal
- Descoberta Jaleco do Médico
- 10 Eventos Aleatórios

**Relatório pós Ação – Registro de Abe:** Eu acho que fantasma é uma boa descrição para esses escandalosos agouros incandescentes. Henry os chama de Aparições, criaturas feitas a partir de restos humanos. Pode ser que tenha sobrado algo de humano dentro deles. Seus gritos são uma mistura de insanidade, ódio e angústia. Até parece algo involuntário.

Quando não estavam tentando botar fogo na gente, pareciam colher os ossos dos mortos. Assim que chegamos no fundo das catacumbas descobrimos o porquê. Por toda a extensão da caverna haviam pilhas de ossos queimando, com um crânio esculpido em cima. No começo eram poucas pilhas, mas quanto mais descíamos, mais se espalhavam, unindo em chamas os ossos nas catacumbas. Destruir os crânios espetados fez o fogo apagar. Não sabemos o porquê, mas agora parece estar muito mais seguro do que ter deixado o fogo se espalhando.

Como se não fosse suficiente, Henry descobriu algo mais abaixo nos túneis que pode ser bem pior. Gostaria de dizer que era apenas um cadáver recente, mas isso não conta toda a história. Se não fosse pelas roupas, eu não teria ideia de que era uma pessoa. Um médico, a julgar pelos trapos.

Todos os ossos estavam faltando, aparentemente foram arrancados do corpo por alguma força, direto pela pele. Espero que ele tenha seu descanso eterno e esteja em paz agora, mas se ele se tornou o Avatar de um Artefato, é provável que iremos vê-lo novamente. Melhor dizendo, somente uma parte dele.



*Estão sempre no limite da sua visão e cada vez mais perto na próxima vez que você olha. Pior do que as chamas é a maneira como eles gritam, como se sua pele ainda estivesse queimando.*

## ATO 2: PORTA DE ENTRADA

**Relatório da Missão – Registro de Abe:** *A equipe ficou bastante irritada com este último, e não posso culpá-los. Shad levou isso para o lado pessoal. Ele e sua irmã tiveram escarlatina quando ele era criança. Ela não resistiu. Ao imaginar uma dessas coisas desenterrando o túmulo dela e roubando seus ossos, ele ficou mais quieto do que o normal.*

*Perguntamos se havia algum médico desaparecido na área. O boato é de que o cirurgião local desapareceu bem na hora que os Alemães surgiram. Todos achavam que ele havia sido morto no primeiro ataque, mas sabemos que não.*

*Patty colocou no bolso um punhado de fragmentos dos ossos dos Crânios espetados e saiu da cidade como se soubesse onde estava indo. Ele sempre sabe!*

*A trilha nos levou a um hospital abandonado. Parece que foi alvejado por uma artilharia de fogo e todos saíram. Pelo menos os humanos. Podemos ver luzes em movimento além das janelas, tudo azul. Hora de colocar um fim nisso.*

**Propósito da Missão:** Destruir a origem da ameaça das Aparições, mesmo que isso signifique morrer.

**Relatório pós Ação – Registro de Abe:** *Pode ser tarde demais. Essas coisas não estão construindo um exército como as outras criaturas do Artefato que enfrentamos. Estão construindo o corpo do Avatar do artefato. Os portais conectam o Avatar a cada sepultura coletiva no planeta e os crânios espetados unem os restos mortais para que ele possa absorvê-los. O Ceifador planeja erguer tudo ao redor do mundo, convertendo os mortos em uma enorme criatura consumidora de planetas.*

*Henry descobriu como abrir o portal que encontramos, assim podemos alcançar o Ceifador antes que seja tarde. Tivemos que capturar uma das Aparições Osseas e manter sua cabeça intacta, o que não foi agradável. Cada um de nós deve segurar o crânio escandaloso e flamejante, e em seguida, se jogar na barreira do portal. Henry diz que devemos ser capazes de atravessá-la da mesma maneira que as Aparições fazem. Também podemos virar Aparições. Eu ficaria muito feliz se o Henry nos poupasse desses detalhes.*

*A questão é, mesmo que passemos intactos pelo portal, seremos capazes de derrotar algo prestes a engolir a Terra?*

*Uma pilha de quase três metros de altura de partes separadas, nem todas humanas. É maior, mais rápido e mais forte que você e não há nada que ele queira mais do que adicionar uns pedaços seus a pilha!*

### Zona de Entrada:

Aparições

- Aparição Óssea – 1 por herói.
- Aparição Cadavérica – 1 por Herói.

### Reserva:

Aparições

- Verminoso x 1 (trate como uma Aparição Cadavérica)

### Função Necessária:

Líder



### Deck de Ameaça:

Aparições

### Preparação:

Durante a preparação,

cada jogador escolhe **1 carta de aprimoramento** e **2 cartas de foco** para essa missão. Deixe de lado o MARCADOR DE SAÍDA até que sua localização seja descoberta.

### Objetivos da Missão:

- Investigar o Hospital
- Descobrir o Plano das Aparições

### Deck de Reconhecimento:

- Descoberta O Portal
- Descoberta A Chave
- Descoberta Contato com os Mortos
- 9 Eventos Aleatórios



INÍCIO

### ATO 3: A LUA AZUL

**Relatório da Missão – Registro de Abe:** O portal estava no fundo de um conjunto de escadas, conduzindo a um porão do hospital. Não havia eletricidade lá embaixo, então a única iluminação era um azul claro cintilante abaixo de nós. Shad fez um reconhecimento e quando voltou se recusou a nos contar o que viu. Em vez disso, ele nos arrastou escada abaixo para vermos por conta própria.

E ele estava certo, nunca teríamos acreditado nele. Embaixo do hospital havia uma aldeia inteira lá embaixo, com a maior lua que você já viu pairando sobre ela, em um céu que não poderia existir. O luar era azul fraco e tudo cheirava a podridão. Nós entramos.

O crânio da Aparição virou pó quando chegamos, esgotado do que quer que o alimentasse. Eu acho que o Ceifador não pensou que o crânio poderia ser usado como um táxi. Assim que atravessamos o portal, ele desapareceu atrás de nós. Decidi me preocupar com isso depois, porque só teria importância se vivêssemos.

Ao longe, dava para ver um enxame de aparições voando ao redor de uma gigantesca pilha de ossos, como moscas em um cadáver. Pelo menos parecia uma pilha de ossos, mas Frank deu uma boa olhada pela mira da arma. Aquele montão de ossos não estava apenas se movendo, estava crescendo, e assumindo a forma de um homem.

**Propósito da Missão:** Destruir o Ceifador.



#### Zona de Entrada:

Aparições

- Aparição Óssea
  - 1 por herói
- Aparição Cadavérica
  - 1 por herói

#### Reserva:

Aparições

- Ceifador

#### Função Necessária:

Nenhuma

#### Deck de Ameaça:

Aparições

**Preparação:** Cada jogador recebe 2 cartas de aprimoramento e 3 cartas de foco para essa missão.

Deixe de lado os marcadores

de ENXAME DE CRÂNIOS, PILAR DE ESPINHAS E EMARANHADO DE MÃOS. Ao encontrar uma destas cartas de descoberta, coloque no seu local o marcador correspondente, para indicar aonde ela foi descoberta.

#### Objetivos da Missão:

- Desativar a Interligação dos Portais
- Derrotar o Ceifador

#### Deck de Reconhecimento:

- Descoberta Enxame de Crânios
- Descoberta Pilar de Espinhas
- Descoberta Emaranhado de Mãos
- 9 Eventos Aleatórios



**Relatório pós Ação – Registro de Abe:** Não sei se acredito no destino e todas essas baboseiras, mas eu sei que se tivéssemos chegado aqui uma hora depois, teria sido tarde demais. Enfrentar o recém-formado Avatar do Ceifador foi quase impossível. Imagine se ele tivesse se unido aos outros montes de ossos que as Aparições prepararam? Sem chance.

Destruí-lo não só acabou com as Aparições que foram animadas, como acabou com o maldito mundo espectral em que estávamos lutando. Tudo começou a se desfazer ao redor de nós, se distanciando como uma névoa até que nos encontramos parados no porão do hospital. Um único conjunto de ossos com sangue estava no chão, enrolado em uma mortalha que queimou levemente com uma chama azul.

Nós enterramos os ossos do médico e Patty disse algumas palavras sobre ele. Era o melhor que podíamos fazer, e foi melhor do que as vítimas do Ceifador receberam. Ainda assim, não é como se o pobre rapaz pudesse ser culpado pelo que a Mortalha o transformou. Eu gostaria que tivéssemos feito algo pelos restos mortais que o Ceifador reuniu e misturou, mas eles desapareceram junto com o mundo entuarado que foi criado.

A Divisão Zero enviou uma equipe de contenção para lidar com a Mortalha. Espero que descubram uma maneira de destruí-la, mas acho que não vai dar em nada. Assim que terminaram, derrubamos o hospital, só por garantia, e depois fomos pra cidade beber e ter a companhia dos vivos.

Eu nunca fui tão grato por uma cerveja e uma música na minha vida. Às vezes a vida é mais frágil do que gostamos de admitir, e isso é parte do que a torna especial.



*Um vórtice vivante de fogo, corpos e ódio. Conseguiria você matar algo que não está vivo? A pior parte é que aqueles que não conseguem se tornam parte dele. Para sempre.*

Procurando por mais aventuras  
no universo do Fireteam Zero?

## LEIA OS LIVROS

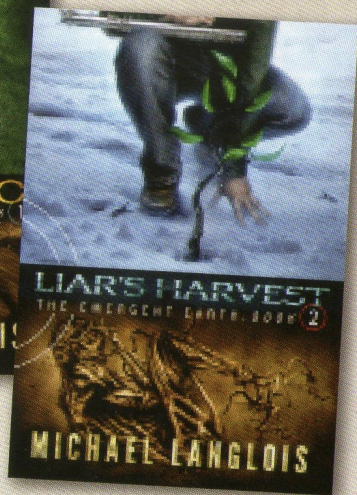
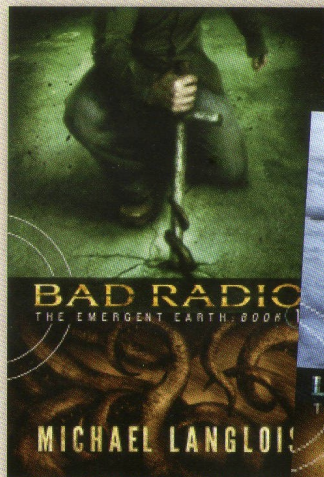
GRIFFIN GANHOU JUVENTUDE  
ETERNA SESSENTA ANOS ATRÁS,  
APÓS SALVAR O MUNDO. FOI O QUE  
ELE PENSOU.

Agora, um homem que Abe acreditava estar morto há muito tempo está matando os membros sobreviventes do antigo esquadrão de Abe, a fim de recuperar as relíquias que eles têm mantido escondido por décadas.

As relíquias formam um sinal que nunca deve ser enviado, feito através de um ritual que nunca deve ser concluído. O fim do mundo exige mais do que apenas ativar o sinal.

Ele exige Abe.

Com a ajuda da neta de seu velho amigo, Abe tem de aprender a verdade sobre seu corpo imortal, enquanto ao mesmo tempo deve impedir que uma sucessão terrível de adversários sobrenaturais destruam tudo o que ele ama.



ABE COLOCA UM FIM À AMEAÇA DO  
DEVORADOR DE UMA VEZ POR TODAS.  
ENTÃO, POR QUE O MUNDO ESTÁ CADA  
VEZ MAIS PERIGOSO?

Eventos perturbadores se acumulam um após o outro: corpos de animais aparecem na varanda da frente a cada noite, um cemitério abandonado na floresta da Carolina do Norte é agora o lar de alguma anomalia, e os homens de madeira com rostos estranhamente familiares são vistos espreitando na cidade vizinha de Halfway.

Abe se encontra preso em um jogo que começou muito antes do surgimento da humanidade. Um jogo em que até mesmo o Devorador era apenas um peão e onde perder significa a morte de cada homem, mulher e criança na Terra.

Junto com ele estão os sobreviventes de Belmont: Anne, Chuck, Leon, e seu velho companheiro de esquadrão, Henry "O Professor" Monroe. Juntos, eles pretendem manter-se firmes contra a escuridão invasora e provar que ainda há coisas na luz à serem temidas.

# [ FIRETEAM ] [ Z E R O ]

um jogo de MIKE LANGLOIS & CHRISTIAN LEONHARD arte por LOÏC MUZY layout por OLIVIER TROCKLÉ & CHRISTIAN GRUSSI

- Tradução Fábio Ribeiro / Gabriel Almeida  
- Revisão : Meeple BR Jogos

2016 Meeple BR Jogos - [www.meeplebrjogos.com.br](http://www.meeplebrjogos.com.br)

