

MIKE LANGLOIS - CHRISTIAN LEONHARD - LOÏC MUZY

[FIRETEAM
ZER0]

LIVRO DE REGRAS



INQUÉRITO DO ARTEFATO



DEFINIÇÃO DE ARTEFATO

Neste contexto, Artefato é definido como um objeto físico de origem desconhecida, que tem a capacidade de consumir um hospedeiro humano e suplantar o seu intelecto com a seu próprio. Uma vez que possuir um hospedeiro humano, o artefato irá expandir sua influência exponencialmente e rapidamente terá um exército sob seu controle. Um único surto tem o potencial de sobrepujar o planeta no prazo de quatro a seis semanas.

HISTÓRIA DE INTERAÇÃO

O primeiro surto conhecido ocorreu em 21 de setembro de 1914, logo após a Batalha do Marne na Primeira Guerra Mundial. A infantaria Francesa e força Expedicionária Britânica encontraram milhares de ~~homens fundidos~~ com ambos os uniformes dos Aliados e Império Alemão. Estas criaturas letais demonstraram ser difíceis de matar e rapidamente subjugaram as forças combinadas no campo. Em um golpe de sorte, uma unidade de artilharia Francesa transportando três armas L13S 105mm conseguiu localizar e destruir uma ~~torre ambulante de olhos e membros~~ que se movia em sua direção antes de serem dominados. Se tivessem fracassado, presume-se que o surto teria se expandido para além do ponto de contenção, e em vinte e quatro horas, a humanidade como a conhecemos deixaria de existir.

A análise da Divisão Zero fez as seguintes deduções e recomendações:
 - Embora a origem dos artefatos seja desconhecida, eles parecem tornar-se ativos apenas em locais onde ocorreram muitas mortes. Acredita-se que há um limiar crítico de morticínio necessário para despertar os. Não se sabe ao certo porque anteriormente as grandes batalhas históricas não resultaram em incursões do Artefato, mas estima-se que a escala de morticínio nesta nova guerra mundial irá atraí-los em números jamais vistos na história da humanidade.

- O hospedeiro do Artefato e seu exército crescem em tamanho e poder em uma curva exponencial. Quanto mais cedo forem atacados, mais fácil será eliminá-los.
 - O termo Limite Zero foi criado pelos analistas para descrever o ponto de não retorno, o momento no qual nenhum recurso humano ou material bélico serão suficientes para deter uma incursão do Artefato. O Limite Zero dos Artefatos encontrados anteriormente está em torno de 14 a 28 dias a partir da assimilação do primeiro hospedeiro humano.

PROTOCOLO DE DEFESA

Primeira Premissa: Não é possível criar uma tropa poderosa e com mobilidade suficientes para derrotar uma incursão de um Artefato em seu estágio final, especialmente na insuficiência de recursos militares disponíveis.

Segunda Premissa: Uma rede global de coleta de informações já está operante e as atividades relacionadas ao Artefato são identificadas facilmente devido à sua natureza altamente incomum.

Conclusão: A rápida detecção de um surto durante a primeira semana irá permitir que uma pequena unidade altamente especializada possa localizar e neutralizar incursões do Artefato em estágio inicial durante o seu ciclo de desenvolvimento, que inicialmente é vulnerável.

- Cada membro da equipe deve ser escolhido por sua competência e resistência mental, mesmo à custa de bons antecedentes.
 - Um especialista em conhecimento arcano deve ser integrado ao esquadrão.
 - É também recomendado um paranormal da Divisão K seja incluído para melhorar o desempenho em campo.

FRAGMENTOS DO ARTEFATO

Parece que fragmentos de um Artefato danificado ou até mesmo algumas partes do hospedeiro de um Artefato podem conter poder residual significativo. Embora a investigação da Divisão de Zero para esse fenômeno seja limitada, acredita-se que outros grupos altamente motivados poderiam usá-los para um efeito devastador. O programa Wunderwaffe Alemão é particularmente preocupante.

É a opinião deste comitê que os fragmentos dos Artefatos não podem ser usados ou contidos de forma segura e recomenda-se veementemente que tais pesquisas não devam ser conduzidas pelas forças Aliadas.

COMPORTAMENTO E PROPÓSITO DO ARTEFATO

Desconhecido

PONTOS FRACOS DO ARTEFATO

Desconhecido

[CONTEÚDO]



5 MINIATURAS DE HERÓIS



5 CARTAS DE HERÓIS



13 MINIATURAS - FILHOS DE TIFÃO



2 MINIATURAS DE ESPECIALISTAS



2 CARTAS DE ESPECIALISTAS



13 MINIATURAS - APARIÇÕES



64 CARTAS DE AÇÃO



64 CARTAS DE APRIMORAMENTO



13 MINIATURAS - INFECTADOS



21 CARTAS DE OBJETIVO



55 CARTAS DE RECONHECIMENTO



8 DADOS DE ATAQUE (6 LADOS, CUSTOMIZADOS)
 1 DADO DE ATIVAÇÃO (6 LADOS, CUSTOMIZADOS)
 1 DADO DE ENTRADA DE CRIATURAS (12-LADOS, COMUM)



24 CARTAS DE FOCO



24 CARTAS DE AMEAÇAS



9 CARTAS DE DE CRIATURAS



1 TRILHA DE AMEAÇAS



1 MOEDA DA SORTE



12 MARCADORES DE INFORMAÇÃO



6 MARCADORES DE PODER



1 MARCADOR DE AMEAÇA



1 MARCADOR DE JOGADOR INICIAL



1 MARCADOR DE LOCAL DE SAÍDA



12 MARCADORES DE ENTRADA



12 MARCADORES DE INFORMAÇÃO ESPECIAIS



8 TILES DE SETOR



EM 1942, QUATRO SOLDADOS DESAPARECERAM DO PROGRAMA DE TREINAMENTO DO RECÉM-FORMADO PRIMEIRO BATALHÃO DE PATRULHA, SEUS NOMES FORAM APAGADOS DOS REGISTROS. ESCOLHIDOS POR SUAS HABILIDADES ÚNICAS, ELAS LUTARIAM EM SEGREDO CONTRA VÁRIAS ADVERSIDADES E ASSUSTADORES INIMIGOS SOBRENATURAIS.

ESTA É SUA HISTÓRIA

Fireteam Zero é um jogo cooperativo de combate e horror sobrenatural no qual os jogadores assumem o papel de uma equipe de operações especiais enviada por trás das linhas inimigas durante a Segunda Guerra Mundial, para lidar com artefatos vivos que surgem com intuito de alimentar-se do caos e derramamento de sangue da guerra. Se não forem contidos, esses artefatos ameaçam o futuro da vida na Terra. Em cada missão, os heróis têm de correr para localizar e completar uma série de objetivos, enquanto enfrentam uma horda incontrolável de criaturas que almejam a sua destruição. Se forem bem sucedidos, eles vivem para lutar outro dia. Se fracassarem ... bem, vamos apenas dizer que o fracasso não é uma opção.

MISSÕES E OPERAÇÕES

Cada jogo de **Fireteam Zero** se desenrola através de uma única missão obtida no Guia de Operações de Campo. Estas missões são agrupadas em séries chamadas operações, que são jogadas ao longo de vários jogos. Ao jogar uma operação, normalmente você começa pela primeira missão dessa operação e, em seguida, (se bem sucedida) prossegue através de cada missão seguinte em jogos subsequentes.

Se você preferir, é possível jogar apenas única missão sem jogar toda a operação. Ao fazer isso, você pode escolher livremente uma missão de qualquer operação.

[Nota: Nas últimas missões de uma operação, os heróis enfrentam desafios mais difíceis do que nas primeiras missões. Tome cuidado!]

PREPARAÇÃO

1. DETERMINE A MISSÃO

Os jogadores escolhem a **missão** que irão executar e seguem o Relatório da Missão no Guia de Operações de Campo.

2. ESCOLHA OS HERÓIS

Os jogadores definem aleatoriamente ou escolhem qual deles irá receber o **Marcador de jogador inicial**. Começando pelo jogador inicial e seguindo em sentido horário, cada jogador escolhe o seu **herói** e separe a sua respetiva carta.

Importante: Cada herói possui uma das quatro funções, indicadas em sua respectiva carta. Se o Relatório da Missão indica uma função específica como sendo necessária para esta missão, um jogador

deve selecionar o herói indicado ou não será possível completar a esta missão!

[Nota: A caixa básica inclui dois Heróis Líderes (**Abe e Maxine**) que auxiliam a equipe com uma combinação equilibrada de habilidades, um herói de combate corporal (**Shad**), que se destaca em combate de perto, um herói Franco-Atirador (**Frank**), que é especialista em derrubar alvos à distância, e um herói de Demolições (**Don**), que utiliza explosivos de efeito devastador. Note que apenas um deck é fornecido para cada função, então **Abe e Maxine não podem participar da mesma missão, a menos que você tenha um conjunto extra de cartas.**]

[Modo Solo: **Fireteam Zero** é um jogo de combate tático no qual uma equipe de heróis que trabalha em conjunto para concluir com sucesso uma missão, e muitas de suas habilidades são projetadas com isso em mente. Desta forma, se você está jogando o modo solo, você deve selecionar no mínimo dois heróis.]

3. EQUIPE OS HERÓIS

Cada jogador separe as **cartas de aprimoramento, ação e foco** correspondentes a função do herói selecionado.

Os jogadores separam as **cartas de aprimoramento** conforme especificado no Relatório da Missão e as embaralha com suas **cartas de ação** formando o seu **deck de ação**.

[Nota: As cartas de aprimoramento são marcadas com uma estrela no centro e vêm em conjuntos de quatro cartas idênticas - quando você seleciona um tipo, junte as quatro cartas desse tipo em seu deck!]

Cada jogador seleciona a **carta de foco** a que têm direito, conforme especificado no Relatório da Missão e as coloca com a face para cima na mesa.

[Nota: **Cartas de Ação (incluindo aprimoramentos) são cartas que você joga durante o jogo para executar várias ações. Cartas de Foco permanecem na sua frente durante toda a missão e lhe concedem a você habilidades especiais!**]

Quaisquer cartas de aprimoramento e de foco não utilizadas devem retornar para a caixa do jogo.

4. PREPARE O TABULEIRO

Coloque os **tiles de setor** conforme a configuração apresentada no Relatório da Missão escolhida.



Coloque aleatoriamente os **12 marcadores de entrada** nos locais indicados, virados para cima.



Coloque o **marcador de local de saída** na localização indicada, caso especificado.



Se a missão tem uma criatura Chefe, coloque um **marcador de poder** no local indicada onde ela irá aparecer.

5. PREPARE A TRILHA DE AMEAÇA

Coloque a **Trilha de Ameaça** próximo do tabuleiro. Coloque o **Marcador de Ameaça** no primeiro espaço da trilha. Embaralhe as cartas de ameaça especificadas no Relatório da Missão e coloque-as viradas para baixo ao lado da trilha.

6. PREPARE A MISSÃO

Separe as **cartas de criaturas** e **cartas de objetivos** especificadas no Relatório da Missão e coloque-as viradas para cima próximo ao tabuleiro.



[Nota: Observe das características especiais impressas de cada criatura. Nela há regras especiais únicas que devem ser aplicadas quando necessário.]

Embaralhe as **cartas de evento** e pegue o número indicado pela missão. Retorne o resto para a caixa. Então, separe as **cartas de descobertas** especificadas no Relatório da Missão e embaralhe-as junto com as **cartas de evento** separadas para formar o **deck de reconhecimento**.

[Nota: O deck de reconhecimento terá sempre 12 cartas!]



7. PREPARE A MOEDA DA SORTE.

Coloque a moeda da sorte com a face para cima (cara) ao lado do tabuleiro.

8. POSICIONE AS CRIATURAS

Separe as **miniaturas de criaturas** que compõem a **zona de entrada** conforme especificado no Relatório da Missão. Role o dado **Dado de Entrada** para cada criatura, coloque a criatura no local que contém o marcador de entrada correspondente.

Algumas missões podem indicar que outras criaturas sejam incluídas em uma **Reserva de Criaturas**. Essas miniaturas ficam separadas e serão usadas quando for necessário resolver algum efeito específico da missão.

9. ENTRADA DOS HERÓIS

Coloque as **miniaturas de especialistas** e as **miniaturas dos heróis** no local inicial conforme o Relatório da Missão.

AS FASES DO JOGO

Fireteam Zero é jogado em uma série de rodadas. Cada uma consiste de três fases resolvidas na seguinte ordem:

1.A FASE TÁTICA, quando o herói tem a opção de jogar uma carta de resposta tática e comprar novas cartas.

2.A FASE DO HERÓI, quando cada herói faz o seu movimento e realiza ações.

3.A FASE DA AMEAÇA, quando as criaturas se movem e atacam e novas criaturas entram no tabuleiro. A Trilha de Ameaças também avança durante essa fase, no que pode resultar em novas dificuldades para os heróis.

FASE TÁTICA

Durante a Fase Tática, resolva os próximos passos na ordem indicada. Na primeira rodada pule os dois primeiros passos e proceda diretamente para o terceiro.

1. Determine o Jogador Inicial (pule na primeira rodada)

O jogador que tem o marcador de primeiro jogador passa o marcado para o jogador a sua esquerda.

2. Jogue uma resposta tática (pule na primeira rodada)

Caso deseje, um jogador (e somente um), pode jogar uma carta de resposta tática da sua mão (veja "Cartas de Resposta Tática"). Se mais de um jogador deseja jogar a carta de resposta tática e o grupo não conseguir decidir quem irá jogar a carta, o jogador inicial tem a escolha final.



[Nota: Respostas Táticas tem poderosos efeitos de amplo alcance que podem se estender pelos tiles do setor ou até mesmo todo o tabuleiro!]

O jogador cujo seu herói esteja nocauteado (veja "Nocauteado") não poderá jogar uma resposta tática, como também não será afetado por nenhuma resposta tática jogada por outro jogador.

3. Compre Cartas

Assim que a resposta tática é resolvida (ou a decisão do grupo foi não jogar uma carta). Cada jogador que **NÃO** jogou uma resposta tática pode comprar cartas do seu deck de ação para completar sua mão (normalmente 5 cartas). Se algum jogador jogou uma resposta tática, este jogador não compra cartas.

[Nota: **Jogar uma carta de resposta tática pode dar aos jogadores uma grande vantagem, mas reduz as cartas de sua mão, o deixando mais vulneráveis a ataques!**]

Um jogador cujo herói esteja nocauteado (veja "Nocauteado") pode comprar cartas normalmente.

Se acabarem as cartas do seu deck de ação, imediatamente embaralhe sua pilha de descarte e forme um novo deck.

[Nota: **Se o efeito de uma carta o instrui a comprar cartas, você pode fazê-lo mesmo se isso resultar em um número maior de cartas em mãos! Você simplesmente não compra mais cartas durante a Fase Tática.**]

FASE DO HERÓI

Durante a Fase do Herói, cada jogador realiza suas ações começando pelo jogador com o Marcador de Jogador Inicial e seguindo em sentido horário. Em seu turno você pode **mover** o seu herói até uma distância igual sua velocidade e realizar uma **ação**. Tanto mover quanto realizar a ação são opcionais, e você pode fazer sua ação antes ou depois de mover ou até no meio do seu movimento.

Se o seu herói foi nocauteado (veja "Nocautado"), você deve escolher no começo do seu turno se irá continuar nocauteado e pular seu turno ou irá levantar sua miniatura e fará seu turno normalmente.

MOVIMENTAÇÃO

Quando um herói se move, ele anda de um local adjacente a outro até uma distância igual à sua velocidade. Seu herói normalmente tem dois de velocidade, o que significa que ele pode mover um total de dois espaços de seu local inicial.

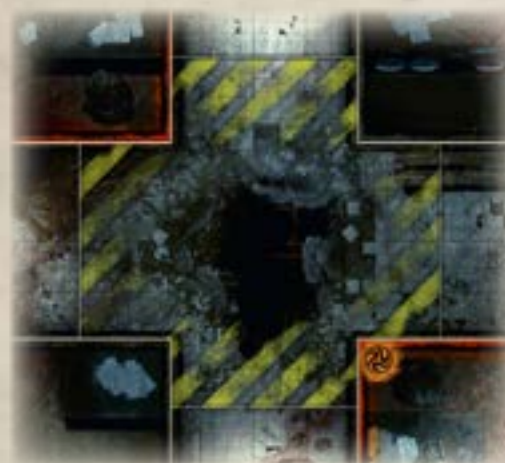
[Nota: **Locais são considerados adjacentes mesmo que se toquem apenas na diagonal!**]



Se um local está identificado como um **terreno difícil**, custará **dois pontos** de movimento para entrar em vez de apenas um. Os pontos devem ser gastos ao mesmo tempo; você não pode mover um ponto em um turno e depois um ponto no outro turno. Criaturas não são afetadas por um terreno difícil e podem mover-se em tais locais livremente.



Se um local está identificado como **terreno intransponível**, um herói não pode transitar nele. Mesmo criaturas não pode entrar locais intransponíveis.



Escutando um Especialista

Ao mover seu herói para fora de um local que contém uma ou mais miniaturas de especialista, você pode optar por trazer um ou todos esses especialistas junto com você. Se o único herói nesse local for o seu, você **deve** levar quaisquer especialistas com você - você **nunca** pode deixá-los sem um herói para protegê-los!

[**Importante:** A restrição se aplica mesmo que o seu movimento seja involuntário. Se uma criatura ou evento force seu movimento para outro local, quaisquer especialistas que você esteja escutando devem ir com você a menos que tenha outro herói que possa escoltalos no local.]

[**Nota:** As miniaturas de especialistas representam não-combatentes que acompanham a equipe em uma missão e devem ser protegidos (veja "Especialistas").]

Fugir

Normalmente você **não** pode mover seu herói para fora de uma localização que tenha mais criaturas do que heróis ativos. Esta restrição se aplica somente ao movimento normal, decorrente de sua velocidade e feito durante o seu

turno, entretanto - qualquer movimento especial como algum provido de um evento, reação, ou resposta tática não são alvos desta restrição.

[**Nota:** **Especialistas não são considerados "heróis" e não são alvos desta restrição!**]

REALIZAR AÇÕES

Você pode normalmente realizar **uma** ação por turno. As duas ações básicas normais são **Atacar** e **Procurar**, mas algumas missões e objetivos irão frequentemente adicionar outras possibilidades. Algumas cartas de Focos poderão também conceder habilidades únicas para o herói.

Atacar

Você pode atacar uma criatura jogando uma ou mais cartas e combinando-as como uma única ação de ataque. Cada carta jogada desta forma deve estar de acordo com duas condições:

- As cartas jogadas devem ser do mesmo tipo de ataque.
- O Alvo deve estar dentro do alcance de cada carta.



Primeiro, some a força de cada carta jogada para determinar a força total de ataque e role esa quantidade de dados de ataque. Cada símbolo que for corresponde ao tipo de ataque inflige um ponto de dano na criatura alvo.

[**Importante:** Independente do valor total do ataque, você nunca vai rolar mais do que 8 dados de ataque! Qualquer ataque que exceda mais do que 8 dados é desperdiçado!]



Exemplo: Fábio joga Tiro Curto e rola 3 dados de ataque com um ataque do tipo projétil. Ele rola 3 acertos de projétil e inflige 3 de dano em seu alvo.

Em seguida, verifique se a quantidade de dano que você infligiu é suficiente para matar a criatura. A carta da criatura indica a seus pontos de vida, bem como sua resistência a cada tipo de ataque (Veja "Resistência"). Para matar a criatura, você deve causar um dano igual ou maior do que os pontos de vida dela após subtrair a sua resistência.



Exemplo: Os 3 acertos de projétil de Fábio são suficientes para superar a resistência e os pontos de vida do animal corrompido. Se ele tivesse acertado apenas 2, ele não teria infligido dano suficiente para matá-lo depois de subtrair o valor da resistência.

Todo o dano necessário para matar uma criatura deve ser causado em um único ataque; se o dano for insuficiente para matá-la ele é perdido e não tem efeito após o ataque ser resolvido. Se uma criatura é morta, retire-a do tabuleiro e retorne-a para a Zona de Entrada (ver "Zona de Entrada") ou Reserva (ver "Reserva"), o que for adequado.

Nota: Chefes são mais difíceis de matar e devem ser feridos antes de serem derrotados (ver "Lutas contra Chefes")

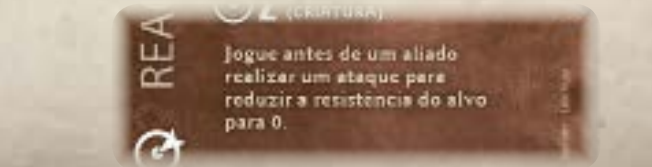
Resistência

A carta de cada criatura mostra quanto de dano ela pode resistir ao receber dano de um tipo específico de ataque. Qualquer dano causado em uma criatura é reduzido pela sua resistência à aquele tipo de ataque.

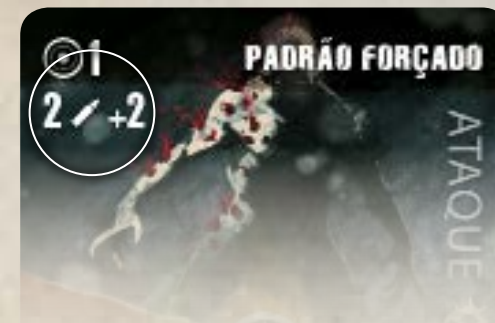


Exemplo: O animal corrompido precisa de 3 de dano para ser morto usando um ataque corporal ou de projétil, pois ele tem 1 de resistência a esses tipos de ataque; mas precisa de apenas 2 de dano para ser morto usando um ataque de explosivos, pois não tem resistência à esse tipo.

Alguns efeitos permitem que um ataque ignore a resistência de uma criatura, ou seja, sua resistência é desconsiderada.



Bônus de Acerto



Algumas cartas fornecem bônus de acerto, que são adicionados aos acertos rolados em seus dados de ataque. Não há limite de bônus de acerto que podem ser adicionados a um ataque.



[*Exemplo:* Diego joga Padrão Forçado e rola 2 dados de ataque com um ataque do tipo projétil. Ele rola 3 acertos de projétil, que somados com 2 de bônus de acerto, totalizam 5 acertos!]

Lutas contra Chefes

Chefes são um pouco mais resistentes do que servos e elites, e não são mortos tão facilmente como seus subalternos. Causar dano igual ou maior que os pontos de vida do chefe não o mata definitivamente como acontece com as criaturas mais fracas, irá apenas feri-lo.



A carta de um chefe indica quantos marcadores de poder são colocados sobre ela (geralmente 1 por jogador) quando o chefe entra em jogo. Sempre que um ataque causa dano suficiente para ferir um chefe, remova um marcador de poder de sua carta. Isto representa o Artefato gastando poder para manter o Chefe vivo.

Quando a último marcador é removido, o chefe é derrotado. Remova-o do tabuleiro, mas não o retorne para a Zona de Entrada (ver "Zona de Entrada").

[**Nota:** Derrotar um chefe quase sempre completa um objetivo da missão, e geralmente resulta na vitória imediata!]

Efeitos de Terreno

Se um local está identificado como terreno coberto, ataques a distância que tenham esse local como alvo, tem sua força reduzida em um dado, até no mínimo zero. Ataques provenientes desse mesmo local não são afetados. Heróis e as criaturas são favorecidos pelo terreno coberto.



Se um local está identificado como terreno elevado, ataques à distância provenientes desse local tem sua força aumentada em um dado se o alvo estiver em um local não elevado. Se o alvo estiver no mesmo local (ou outro local elevado), o ataque não é afetado. Heróis e criaturas são favorecidos pelo terreno elevado.



Explosivos

Qualquer dano infligido por um ataque do tipo explosivo é aplicado a todas as miniaturas no local alvo, heróis ativos e criaturas - incluindo o atacante!

Nota: Os especialistas nunca sofrem dano!

Ataques Especiais

Às vezes o efeito de uma carta ou uma missão específica podem exigir que você ataque coisas que não sejam criaturas, como objetivos da missão ou até mesmo seus aliados! Para isso, realize um ataque normal contra o alvo, como se fosse uma criatura. Qualquer dano causado em outro herói é tratado como se fosse causado por uma criatura atacante. Ao atacar outra coisa, quando for instruído a fazer o ataque será explicado como resolver seu efeito no alvo.



Henry

Se a miniatura do especialista Henry estiver em seu local ou em um local adjacente quando você atacar, você poderá rolar novamente um de seus dados de ataque após tê-lo rolado.

Procurar

Se seu herói ocupa um local que não tenha criaturas e contém um marcador de entrada virado para cima, você pode usar sua ação para procurar nesse local. Se o fizer, vire o marcador para baixo, indicando que o local foi procurado. Compre uma carta do deck de reconhecimento. Resolva os efeitos da carta imediatamente.

Completar Objetivos

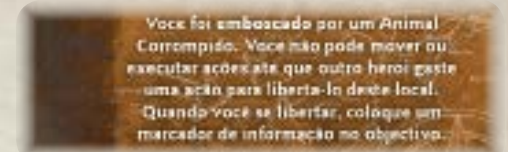
Os objetivos da missão frequentemente exigem que os heróis procurem por cartas de descoberta, encontradas no deck de reconhecimento. Quando encontradas, essas cartas geralmente ordenam que marcadores de informação sejam colocados sobre ela (imediatamente, ou após realizar uma tarefa descrita), indicando o progresso da conclusão desse objetivo. Assim que for colocado o número indicado de marcadores, o objetivo é completado.



[*Exemplo:* Os heróis já encontraram uma das cartas de descoberta necessárias para completar o objetivo Reparar a Balsa. Assim que encontram a carta Combustível da Balsa, eles colocam sobre a carta o segundo marcador de informação e completam aquele objetivo!]

Emboscada!

Se uma carta de reconhecimento indica que você sofreu uma **emboscada** de uma criatura, essa criatura entra e é ativada imediatamente. Pegue essa criatura da Zona de Entrada. Se não for possível, pelo fato das criaturas já estarem no tabuleiro, pegue uma delas ao invés disso, escolhendo a que está mais distante de seu local.



Reação não pode ser jogada em resposta a uma emboscada (ver "Reação").



Patty

Se a miniatura do especialista Patty está em seu local ou em um local adjacente, você pode procurar como uma ação livre. Essas procuras são resolvidas normalmente, mas não contam como sua ação do turno, permitindo que você realize outra ação.

FASE DA AMEAÇA

Durante a Fase da Ameaça execute os seguintes passos na ordem indicada.

I. Avançar o marcador de ameaça

Avance o Marcador de Ameaça um espaço na Trilha de Ameaças. Quando o marcador chegar no espaço indicado compre e revele uma carta do deck de ameaça, colocando-a virada para cima no local indicado. Cada carta adicionada na Trilha de Ameaças apresenta uma nova regra que tem efeito imediatamente, tornando a situação mais difícil para os heróis.



Se o Marcador de Ameaça alcançar o último espaço na Trilha de Ameaças, ele não avança e nenhuma outra carta é comprada. Isso significa que no máximo quatro cartas de ameaça serão compradas em uma missão.

2. Ativar as Criaturas

Ative todas as criaturas, uma de cada vez. Comece pelos servos, depois os elites e por último o chefe (se houver). Cada um desses tipos de criatura pode ser ativado na ordem de sua escolha. Quando uma criatura é ativada, ela se move e ataca na sequência a seguir:

I - Mover as Criaturas

Se houver um herói ativo no local em que a criatura se encontra, ela não se move. Caso contrário, ela irá se mover em direção ao herói ativo mais próximo, seguindo a mesma regra de movimentação dos heróis. Se tiver que escolher entre heróis com a mesma distância, a criatura se move em direção ao herói que agiu primeiro no turno.



Criaturas não são afetadas por terrenos difíceis, mas não podem entrar em um local intransponível.

II - Dado de Ativação

Role o Dado de Ativação para definir se a criatura ganha um movimento adicional ou usa sua habilidade especial.



Em Branco: Sem efeito.



Símbolo de Movimento: A criatura ganha um movimento e se move imediatamente usando as regras normais de movimentação.



Símbolo Especial: Consulte a carta da Criatura e resolva sua habilidade especial.



Exemplo: Quando ataca, o humano corrompido rola 2 dados de ataque. Se o símbolo especial é rolado na ativação, ele irá causar 1 de dano adicional.... caso ele encontre um alvo!

III - Ataque das Criaturas

Após se mover, uma criatura sempre irá atacar um herói ativo que esteja no alcance de seu ataque. Se tiver que escolher entre alvos com distâncias diferentes, ela sempre escolhe o mais próximo. Se tiver que escolher entre alvos com a mesma distância, ela irá escolher o que realizou seu turno primeiro (ver "Apanhar Pela Equipe").



Role um número de dados de ataque igual a força da criatura. Cada símbolo rolado que coincide com o tipo de ataque da criatura, conta como um acerto no herói alvo. O herói deve descartar uma carta de sua escolha para cada acerto que receber. Caso não tenha o número necessário de cartas na mão para descartar, ele é nocauteado (ver "Nocaute").



Exemplo: O humano corrompido rola 2 dados de ataque em seu ataque do tipo corporal. O resultado são 2 símbolos de corporal, forçando seu alvo a descartar 2 cartas.

Apanhar pela Equipe

Quando um herói é alvo de um ataque, qualquer outro herói ativo nesse mesmo local pode intervir voluntariamente, tornando-se o novo alvo do ataque. Esta decisão deve ser tomada antes da rolagem do dano.

[Nota: Claro, isso não ajuda muito quando se está lidando com um ataque do tipo explosivo.]

Explosivos

Assim como os ataques dos heróis, qualquer dano causado por uma criatura usando um ataque do tipo explosivo é aplicado em cada herói ativo no local alvo. Diferente dos ataques dos heróis, os ataques das criaturas não causam danos em outras criaturas!

Nocaute

Sempre que um herói for obrigado a descartar um número de cartas maior do que tem em mãos, ele descarta todas as cartas e é nocauteado. Deite a miniatura até seu próximo turno. Cada vez que um herói for nocauteado, o lado coroa da Moeda da Sorte é virado para cima. Se o lado coroa já estiver para cima, os jogadores falham imediatamente a missão e perdem o jogo!

Se o seu herói foi nocauteado, ele não é considerado um herói ativo. Você não pode jogar cartas (nem mesmo como reação), e não sofre nenhum tipo de dano. No início de seu próximo turno você pode optar por permanecer nocauteado e pular o seu turno ou se levantar e realizar o seu turno normalmente. Para fins de movimento e ataque, as criaturas ignoram um herói nocauteado.

[Nota: Jogar uma carta para evitar um segundo nocaute pode ser a diferença entre a vitória e a derrota!]

Especialista desprotegido

Se o último herói ativo no local de um especialista for nocauteado, o Marcador de Ameaça avança um espaço adicional na Trilha de Ameaças. Se isso fizer com que uma nova carta de ameaça seja comprada, compre-a imediatamente.

[Nota: Se seu herói for o único escutando os dois especialistas, o Marcador de Ameaça avança duas vezes se você for nocauteado!]

3. Entrada Criaturas (ignore com um Chefe em jogo)

Role o Dado de Entrada para cada criatura na Zona de Entrada, comece pelos servos e depois os elites. Adicione cada miniatura de criatura ao local que contém o marcador de entrada correspondente ao número rolado, a menos que esteja protegido (ver "Protegendo Pontos de Entrada").

Protegendo Pontos de Entrada

Qualquer local que contenha pelo menos um herói ativo e nenhuma criatura está protegido contra entrada de criaturas (coloque a miniatura de seu herói sobre o marcador de entrada como um lembrete). Se um local protegido tiver seu número rolado no Dado de Entrada, role novamente até que o resultado seja de um local desprotegido.

[Nota: Proteja esses pontos de entrada para evitar surpresas desagradáveis, soldado!]

Lutas Contra o Chefe

Se a missão possui um chefe, as criaturas param de entrar assim que o chefe estiver em jogo. Enquanto ele permanecer no tabuleiro, a etapa Entrada das Criaturas da Fase de Ameaça é ignorada.

Se o chefe for derrotado, as criaturas irão voltar a entrar normalmente se algum objetivo ainda não foi concluído.

MISSÃO CUMPRIDA?

Os heróis completam sua missão e vencem o jogo imediatamente assim que cumprirem todos os objetivos especificados da missão no Guia de Operações de Campo e alcançarem o local de saída com todos os heróis. Se a missão não indica um ponto de saída, os heróis vencem imediatamente após completarem todos os seus objetivos.

[Nota: Se a missão indica um Local de Saída, todos os heróis devem alcançá-lo para completar a missão – Fireteam Zero não deixa ninguém para trás!]

Os heróis falham a missão e perdem se um herói for nocauteado enquanto o lado coroa da Moeda da Sorte estiver para cima.



REGRAS ADICIONAIS

Cartas de Ação

Cada uma das cartas de ação de um herói possui uma parte no topo que é usada ao jogar como uma ação de ataque durante a Fase dos Heróis (ver "Atacar"). Além disso, cada carta tem uma ou duas outras formas de serem jogadas: como uma resposta tática ou como uma reação.



Se o herói de um jogador foi nocauteado, ele não pode jogar nenhum tipo de carta, nem mesmo como uma resposta tática ou como uma reação.

Cartas de Resposta Tática

Respostas táticas são jogadas durante a Fase Tática (ver "Jogue uma Resposta Tática"). Elas podem ter efeitos poderosos que abrangem todo o tabuleiro, mas impedem que o herói compre cartas para sua mão por um turno.

Cartas de Reação

As cartas de reação podem ser jogadas a qualquer momento, quando ocorrer a condição descrita na carta. Existem apenas três restrições quanto a jogar uma reação:

- Cada jogador pode jogar apenas **uma** reação em resposta a uma condição.
- O alvo da reação (como descrito na carta) deve estar dentro da **alcance** indicado.
- Não se pode jogar uma reação em resposta a uma **emboscada**.

Marcadores de Informação

Marcadores de informação possuem diversas finalidades no jogo. As mais comuns incluem:

- Ser colocado sobre cartas de objetivo para marcar o andamento de um objetivo.
- Ser colocado sobre cartas de descoberta para marcar o andamento da resolução de um encontro.
- Ser colocado sobre o tabuleiro para representar coisas com as quais os heróis podem interagir.

Colocar Marcadores de Informação no tabuleiro

Sempre que precisar colocar marcadores de informação no tabuleiro para representar diferentes coisas ao mesmo tempo, você pode usar as letras na parte de trás dos marcadores para diferenciá-los. Se precisar distinguir qual marcador se refere a qual carta de descoberta ou objetivo, você pode colocar um marcador que coincida com o da carta.

Marcadores de Informação Especial

Algumas missões podem instruí-lo a colocar no tabuleiro marcadores com nomes específicos, como um marcador de Fogo ou o Tanque Alfa. Essas instruções referem-se aos marcadores especiais específicos fornecidos.

Cartas de Objetivo

Cada missão apresenta uma série de objetivos que devem ser cumpridos para concluí-la com êxito. Estes objetivos vêm na forma de cartas únicas de objetivos exclusivos para essa missão. Cada carta de objetivo descreve o que deve ser feito para completá-lo.

Muitas cartas de objetivo indicam que um certo número de marcadores de informação deve ser colocado sobre elas para completar o objetivo. Em alguns casos, a própria carta específica o que deve ser feito para colocar um marcador de



informação sobre ela; em outros, os heróis devem procurar as cartas de descobertas que irão fornecer esses marcadores (veja "Cartas de Reconhecimento").

Algumas Cartas de Objetivo também indicam que os heróis podem virar para cima a Moeda da Sorte (cara) assim que o

objetivo for concluído. Se a moeda já está com o lado cara para cima, ela permanece como está.

Exemplo: O objetivo Reparar a Balsa está completo assim que dois marcadores de informação forem colocados sobre ele, e os jogadores podem virar para cima a Moeda da Sorte (cara).

Cartas de Reconhecimento

Quando um herói realiza a ação procurar, uma carta é comprada do deck de reconhecimento para determinar o resultado da procura. Este deck é construído no início de cada missão misturando cartas de evento e de descoberta.

Cartas de Descoberta



Cartas de descoberta representam coisas específicas que os heróis estão procurando para completar os objetivos da missão. Você não irá usar todas em uma missão; cada Relatório da Missão específica quais devem ser usadas naquela missão.

Cada carta de descoberta em uma missão está associada a uma das cartas de objetivo da missão. A maioria delas indicam que um marcador de informação deve ser colocado sobre este objetivo assim que a carta é encontrada, ou se uma condição específica for cumprida.

Exemplo: Quando a carta Combustível da Balsa é descoberta, os heróis colocam um marcador de informação sobre a carta de objetivo Reparar a Balsa.

Cartas de Evento



Cartas de eventos representam coisas que não estão relacionadas com os objetivos da missão da equipe e que eles podem acabar encontrando ao procurar a área. Algumas podem beneficiar os heróis e outras... nem tanto. Você não irá usar todas em uma missão; cada Relatório da Missão específica quantas cartas aleatórias de evento devem ser usadas naquela missão.

Especialistas

As miniaturas de especialistas representam peritos não combatentes que acompanham a equipe, ajudando-os a cumprir os objetivos da missão. Eles não realizam ações, e só podem ser movidos acompanhando um herói em movimento (ver "Escortando Especialistas"). Apesar de não poderem ser alvos de ataques, sua proteção é uma prioridade, pois deixá-los desprotegidos aumenta o nível de ameaça enfrentado pelos heróis (ver "Especialistas Desprotegidos").



Especialista Paranormal: Patty

Relatório da Divisão Zero:

Patrick "Patty" Wolinsky

Campo de Atuação: Localização Sobrenatural, Visualização Remota.

Anotações do Analista: Não é uma fraude. A cinquenta metros de distância, ele não sabe que você está lá. Ao se aproximar, ele pode ler os números de série das notas em sua carteira... através de seis metros de aço e concreto. Recomendamos que as informações confidenciais sejam retiradas imediatamente...

Se a miniatura do especialista Patty está em seu local ou em um local adjacente, você pode realizar a ação procurar como uma ação livre. Essas procuras são resolvidas normalmente, mas não contam como sua ação do turno, permitindo que você realize outra ação.



Especialista em Ocultismo: Henry

Relatório da Divisão Zero:

Henry "Professor" Monroe

Campo de Atuação: Expert em Ocultismo, Ritualista.

Anotações do Analista: Será que ele conhece essa coisa? Droga, ele acertou a metade do material de teste. Mas ele não quer participar. Ele pediu para ser enviado para a Infantaria 366 ao invés disso. Quando o responsável pelo teste disse não, ele falou algo que não foi registrado pelo gravador e as luzes do edifício se apagaram. Faz uma semana e as luzes não acendem.

Se a miniatura do especialista Henry estiver no mesmo local que um herói ou em um local adjacente, o herói poderá rolar novamente um de seus dados de ataque antes de aplicar o dano.



A Moeda da Sorte

A Moeda da Sorte é um talismã de boa sorte para os heróis. No início das missões ela começa com o lado cara para cima, e é virada para o lado coroa quando um herói é nocauteado. Quando um herói é nocauteado enquanto o lado coroa está virado para cima, os heróis falham a missão e perdem o jogo imediatamente! Felizmente, muitos objetivos das missões e até mesmo alguns eventos podem virar a Moeda da Sorte para o lado cara. Se o lado cara já estiver virado para cima quando um objetivo é concluído, ela permanece como está.

Zona de Entrada

Cada missão específica um conjunto de miniaturas de criaturas que forma a Zona de Entrada para a missão, representando o estoque de criaturas disponíveis para se opor aos heróis. As criaturas colocadas no tabuleiro durante a Preparação são retiradas da Zona de Entrada a menos que esteja indicado o contrário. As criaturas que são mortas retornam para a Zona de Entrada, onde ficam disponíveis para retornar ao tabuleiro durante a Fase de Ameaça. (ver "Entrada das Criaturas").

Reserva

Algumas missões podem especificar criaturas adicionais para serem colocadas na Reserva durante a Preparação. Essas criaturas podem entrar em circunstâncias específicas definidas pela missão (frequentemente como resultado de uma carta de descoberta), mas não fazem parte da Zona de Entrada da missão. Criaturas na Reserva entram apenas quando indicado, e não como parte da entrada normal de criaturas durante a Fase de Ameaça, e devem retornar para a Reserva (e não para a Zona de Entrada) quando deixam o jogo.

Se for instruído que você adicione uma criatura da Reserva para a Zona de Entrada, aquela criatura se torna parte da Zona de Entrada até o fim da missão, entrando normalmente durante a Fase de Ameaça e retornando para a Zona de Entrada se for morta.



Conheça mais sobre o jogo em nosso site!



- Alcance: Alcance máximo de um determinado ataque.
- Aliado: Qualquer outro herói que não seja o seu.
- Atacar: Ação na qual uma ou mais cartas de ação são jogadas como um ataque contra uma criatura.
- Ataque a Distância: Ataque contra um alvo em um local diferente.
- Ativar: Resolução do movimento e ataque de uma criatura.
- Atributo: Efeito permanente único para cada tipo de criatura.
- Campo de Batalha: Todo o tabuleiro de uma missão.
- Carta de Ação: Carta do deck de ação de um jogador que permanece na mão até ser jogada.
- Carta de Ameaça: Carta comprada do deck de ameaça quando indicado na trilha de ameaça.
- Carta de Aprimoramento: Um tipo especial de carta de ação adquirido em conjuntos de quatro durante as últimas missões de uma operação.
- Carta de Criatura: Carta que descreve as habilidades de uma criatura.
- Carta de Descoberta: Tipo de carta de reconhecimento representando encontros necessários para cumprir os objetivos da missão.
- Carta de Especialista: Carta que descreve os efeitos de um determinado especialista em jogo.
- Carta de Evento: Um tipo de carta de reconhecimento representando eventos aleatórios encontrados ao procurar.
- Carta de Foco: Carta colocada permanentemente virada para cima em frente a um jogador indicando uma habilidade especial.
- Carta de Herói: Carta que descreve as habilidades de um herói.
- Carta de Objetivo: Carta que descreve um dos objetivos que os heróis devem completar para ter sucesso na missão.
- Carta de Reconhecimento: Carta comprada do deck de reconhecimento ao Procurar.
- Cartas de Aprimoramento: são um tipo especial de carta de ação.
- Chefe: Classificação das criaturas mais poderosas, normalmente são encontradas na última missão de uma operação.
- Corporal: Um tipo de ataque representando poderosos ataques físicos, normalmente em combates corpo a corpo.
- Criatura: Ser hostil representado no tabuleiro por uma miniatura de criatura.
- Dado de Ativação: O dado de 6 lados rolado para determinar o comportamento de cada criatura ativada.
- Dado de Entrada: Dado de 12 lados rolado para determinar onde a criatura irá entrar.
- Dados de Ataque: Dados de 6 lados rolados ao resolver um ataque.
- Dano Indefensável: Dano que não pode ser reduzido ou prevenido por qualquer meio.
- Deck de Ação: Deck de cartas de ação usado por cada jogador.
- Deck de Ameaça: Deck do qual as cartas de ameaça são compradas quando indicado na trilha de ameaça.
- Deck de Reconhecimento: Deck do qual as cartas de Reconhecimento são compradas ao Procurar.
- Distância: Quantidade de espaços que são necessários percorrer para ir de um local até outro (não considerando o efeito do terreno).
- Elite: Classificação dos tipos de criaturas mais fortes depois dos Chefes.
- Emboscada: Entrada e ativação imediata de uma criatura no local em que o herói está. Reações não podem ser usadas como resposta a uma

emboscada.

- Entrada: Quando uma nova miniatura é colocada no tabuleiro.
- Escolta: Herói ocupando um local que contém a miniatura de um especialista.
- Especialista: Miniatura que não pertence a um jogador específico e oferece vantagens aos heróis próximos.
- Explosivo: Um tipo de ataque representando ataques com bombas que afetam todos os heróis (nos ataques dos heróis, afetam todas as criaturas) no local afetado.
- Fase de Ameaça: Parte de uma rodada do jogo onde as criaturas movem e atacam.
- Fase do Herói: Parte de uma rodada do jogo em que os heróis se movem e realizam ações.
- Fase Tática: Parte de uma rodada do jogo onde as respostas táticas são jogadas.
- Ferimento: Efeito aplicado em um Chefe quando ele recebe uma quantidade de dano que o mataria, perdendo um marcador de poder ao invés disso.
- Força: Número de dados de ataque rolados ao resolver um ataque.
- Fugir: Mover um herói para fora de um local que contém um monstro, usando o movimento normal.
- Função: Conjunto de habilidades (combate corporal, demolição, líder ou franco atirador) que um determinado herói possui, e define qual conjunto de cartas de ação, melhoria ou foco ele usa.
- Guia de Operações de Campo: Livro que contém a descrição de cada missão e operação.
- Habilidade Especial: Efeito de uma criatura que é acionado pelo dado de ativação.
- Herói Ativo: Um herói que não está nocauteado.
- Herói: Personagem utilizado por um jogador, representado no tabuleiro por uma miniatura.
- Local de Saída: Local onde os heróis devem chegar para completar uma missão.
- Local Inicial: Local onde os heróis começam uma missão.
- Local: Determinada seção do tabuleiro no qual as miniaturas e fichas podem ser colocadas.
- Mão: Cartas de ação na mão de um jogador disponíveis para serem jogadas. Normalmente o limite de cartas na mão de cada jogador são 5 cartas, embora possa ser modificado.
- Marcador de Ameaça: Marcador usado no contador de ameaça para marcar a adição de novas cartas de ameaça ao jogo.
- Marcador de Entrada: Marcador dupla-face e numerados que determinam onde as criaturas entram e marcam os locais que foram procurados.
- Marcador de Informação: Marcador usado para marcar partes de uma informação relacionada com a conclusão dos objetivos.
- Marcador de Jogador Inicial: Marcador usado para indicar o atual jogador inicial.
- Marcador de Poder: Usado para indicar onde um Chefe irá entrar e também para marcar os ferimentos que ele recebe.
- Miniatura: Peça do jogo que representa um herói, especialista ou criatura.
- Missão: Um único jogo no qual os heróis tentam completar uma série

GLOSSÁRIO

de objetivos.

- Moeda da Sorte: Moeda usada para marcar o quão perto de falhar na missão os heróis estão.
- Mover: Processo no qual uma miniatura é movida de um local para outro.
- Nocauteado: Um herói que foi temporariamente incapacitado.
- Operação: Conjunto de missões interligadas.
- Ponto de Entrada Protegido: Ponto de entrada que tenha um herói ativo e nenhum monstro.
- Ponto de Entrada: Local que contém uma ficha de entrada.
- Procurar: Ação na qual um local que contenha um marcador de entrada virado para cima é procurado para que uma carta de reconhecimento seja comprada.
- Projétil: Um tipo de ataque que representa precisão. Normalmente de armas de fogo.
- Reação: Cartão de ação jogada usando seu efeito de Reação.
- Relatório da Missão: Seção do Guia de Operações de Campo que contém os detalhes de cada missão.
- Reserva: Conjunto das miniaturas de criaturas não incluídas na Zona de Entrada de uma missão, mas entram quando exigido por um efeito específico da missão.
- Resistência: Quantidade de dano que uma criatura pode mitigar dos ataques contra ela, dependendo do tipo de ataque.
- Resposta Tática: Carta de ação jogada usando seu efeito de resposta tática.
- Rodada: Parte do jogo composta por: Fase Tática, Fase dos Heróis e Fase de Ameaça.
- Servo: Classificação do tipo mais fraco de criaturas.
- Setor: Um dos tiles que compõem o tabuleiro.
- Terreno: Efeitos especiais do jogo ligados a locais específicos do tabuleiro.
- Tipo de Ataque: O tipo de dano (corporal, projétil ou explosivo) causado por um ataque.
- Trilha de Ameaça: Trilha no qual o Marcador de Ameaça é usada para marcar a adição de novas cartas de ameaça ao jogo.
- Turno: Parte da Fase dos Heróis em que um único jogador resolve as ações de seu herói.
- Velocidade: Distância que um herói ou criatura pode mover em cada turno. Heróis normalmente têm 2 de velocidade.
- Vida: Quantidade de dano necessária para matar uma criatura (no caso de um Chefe, provocar um ferimento).
- Zona de Entrada: O conjunto de miniaturas de criaturas disponíveis para entrarem repetidamente no tabuleiro em uma missão.

Um jogo de MIKE LANGLOIS & CHRISTIAN LEONHARD

arte: LOÏC MUZY

layout: OLIVIER TROCKLÉ & CHRISTIAN GRUSSI

EDIÇÃO BRASILEIRA

Tradução e Diagramação - Fábio *Capitão* Ribeiro - Tradução - Gabriel *Bombelicius* Almeida

Revisão - Fábio Ribeiro / Diego Bianchini / Gabriel Almeida / Equipe Meeple BR Jogos

Agradecimentos: Nossos amigos, João Barcelos da Fire on Board e a todas as pessoas que apoiaram a iniciativa de trazer um jogo tão formidável e a ALC Studios por acreditar na Meeple BR com um jogo tão bom.

© 2016 Meeple BR Jogos - www.meeplebrjogos.com.br



PLAY WIN



EFEITOS DOS TERRENOS

Difícil



Se um local é identificado como um terreno difícil, este custa dois pontos de movimento para entrar em vez de apenas um. Ambos os pontos devem ser gastos ao mesmo tempo; Não é possível gastar um movimento e mover metade do caminho em um turno e mover o resto do caminho no próximo

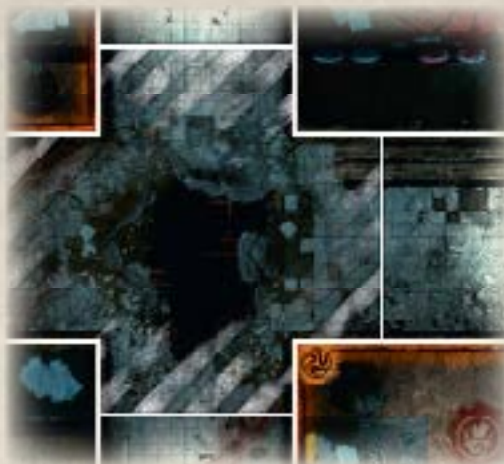
Criaturas não são afetadas por locais difíceis e podem se mover para eles livremente!

Elevado



Qualquer ataque à distância proveniente de um local identificado como terreno elevado tem a sua força aumentada em um dado se o alvo estiver em local não-elevado. Ataques no mesmo local (ou qualquer outro local elevado) não são afetados.

Intransponível



Se um local é identificado como intransponível um herói não pode se mover ou passar por ele!

Até mesmo criaturas não podem entrar em locais intransponíveis.

Coberto



Qualquer ataque à distância que tenha como alvo um local coberto, tem a sua força de ataque reduzida em um dado, para um mínimo de zero. Ataques provenientes desse mesmo local não são afetados.

SEQUÊNCIA DE JOGO

FASE TÁTICA

1. Escolha o Jogador Inicial (pule na primeira rodada)

Passa o marcador de jogador inicial para o jogador a esquerda.

2. Jogue uma Resposta Tática (opcional, pule na primeira rodada)

Um jogador pode jogar uma resposta Tática.

3. Compre Cartas de Ação

Compre até o limite da sua mão (normalmente 5). Caso você não tenha jogado uma resposta tática.

FASE DO HERÓI

Em sentido horário, cada jogador pode mover e realizar uma das seguintes ações:

- Atacar uma Criatura

- Procurar

- Qualquer outra ação permitida por cartas.

FASE DA AMEAÇA

1. Avance o marcador de ameaça

Avance o marcador de ameaça em um espaço e revele a carta de ameaça se indicado.

2. Ative as Criaturas

Ative cada criatura no turno, começando pelos servos e terminando com o Chefe.

I. Mover Criaturas

Mova as criaturas conforme seu movimento até o herói mais próximo

II. Role o Dado de Ativação

Veja se a criatura recebe algum movimento ou habilidade especial

III. Ataque das Criaturas

Se um herói for nocauteado, vire a moeda e avance o marcador de ameaça.

3. Entrada das Criaturas (pule o Chefe está em jogo)

Role o Dado de Entrada para cada criatura na Zona de Entrada. Se o local está assegurado, role novamente.

