

//EVENTOS



CONTAMINAÇÃO (12)

Coloque 1 ficha de toxina no hexágono mais externo na zona indicada pelo ícone do marcador de zona. Se já houver uma ficha de toxina naquele hexágono, coloque 1 ficha de toxina em cada hexágono adjacente que ainda não possua 1.



ENTREGA DE SUPRIMENTO (3)

Quando a primeira entrega de suprimento for sacada, adicione uma ficha de Caixa de Suprimentos de 2 estrelas a cada Aldeia.

Quando cada evento de entrega de suprimento subsequente for sacado, adicione uma ficha de Caixa de Suprimentos de 3 estrelas a cada aldeia.



O DOMO (2)

Role um dado e coloque ou mova a ficha de Domo no hexágono mais externo da zona que corresponda ao valor.

O Domo é um esconderijo neutro que oferece seus benefícios a todos os jogadores.



ENTREGA DE EX-TECH (2)

Role um dado e coloque uma ficha de Caixa de Suprimentos de 3 estrelas no hexágono mais externo, tanto na zona correspondente ao valor quanto na zona oposta.



ANÚNCIO MAIORIA (1)

Pontue cada conquista MAIORIA no mostrador da esquerda para a direita, sem descartá-las. O jogador ou equipe que ganha a conquista adiciona 1 ficha de Conquista de Fama do suprimento à sua Trilha de Fama. Adicione 1 ficha de Fama Conquista à carta de conquista mais à esquerda.



ANÚNCIO PRÓXIMA (1)

Descarte a conquista PRÓXIMA mais à esquerda do mostrador, substituindo-a por uma nova do topo do deck, se possível. Adicione 1 ficha de Fama Conquista à carta de conquista mais à direita.

1. FASE INICIAL

- Recupere dados de ação
- Se não estiver no mapa, o jogador deve saltar de paraquedas.
- Escolha o equipamento

2. FASE DE AÇÃO

- Atribua dados aos espaços de ação.
- Resolva o combate de perto ou passe.

3. FASE FINAL

- Devolva o dado de Impulso.
- Defina a linha de combate.
- Resolva o Esconderijo se estiver no mesmo hexágono.
- Resolva a toxina se estiver no mesmo hexágono.



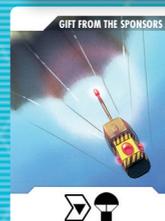
PRESENTE DOS FÃS (1)

Battle Royale: todos os jogadores com menos fama sacam 1 carta de 1 Estrela do deck de Equipamentos.
Team Royale: todos os jogadores da equipe com menos fama saca 1 carta de 1 Estrela do deck de Equipamentos.



PRESENTE DOS PRODUTORES (1)

Role um dado e coloque 1 ficha de Fama Beacon em cada hexágono da zona que corresponda ao valor



PRESENTE DOS PATROCINADORES (1)

Battle Royale: todos os jogadores com menos fama ganham 1 Fama beacon.
Team Royale: todos os jogadores da equipe com menos fama ganham 1 Fama beacon.



TERREMOTO (1)

Todos os jogadores em hexágonos que não sejam de montanha rolam o maior dado em sua linha de combate. Um resultado de caveira é considerado um ferimento. Todos os jogadores em hexágonos que não sejam de montanha rolam os 2 primeiros dados em sua linha de combate. Um resultado de caveira é considerado um ferimento.



ONDA DE CHOQUE (1)

Todos os jogadores em hexágonos que não sejam da Torre Central rolam o maior dado em sua linha de combate. Um resultado de caveira é considerado um ferimento. Todos os jogadores no hexágono da Torre Central rolam os 2 primeiros dados em sua linha de combate. Um resultado de caveira é considerado um ferimento.



A COROA DO TOLO (1)

Dê uma ficha de Fama de Evento de Coroa ao jogador que acabou de terminar seu turno e coloque a ficha de fama da coroa nela.



A COROA DO CAÇADOR (1)

Role um dado e coloque uma ficha de Fama de Evento de Coroa no hexágono mais externo da zona que corresponda ao valor. Um jogador pode pegar esta ficha de Fama de Evento com uma ação de Saquear.



COROA: se um jogador força o jogador com uma ficha de Fama de Coroa a dar RELOAD, ele ganha a ficha de Fama de Coroa. Qualquer jogador que começa seu turno ou termina a partida com uma ficha de Fama de Coroa, adiciona-a à sua trilha de fama.

//ATRIBUTOS



TODOS

- Esta carta afeta todos os jogadores em um hexágono.

QUALQUER

- Esta carta pode ser jogada fora do turno de um jogador.
- Ela não pode interromper uma ação.

ARCO

- Ignora muralhas.

ARMADURA

- Esta carta reduz até o número indicado de ferimentos menores.
- Esta carta reduz até o número indicado de valores de caveira na reserva de caveiras do jogador oponente.

PESADO

- Coloque uma ficha de pesado no espaço de ação de Correr mais à direita.
- Espaços de ação com uma ficha pesada não podem ter dados de ação atribuídos a eles.

LETAL

- Um resultado de caveira no dado é considerado um ferimento.

PERFURANTE

- Esta carta ignora a armadura quando usada.

A SALVO DE TOXINAS

- Esta carta ignora o efeito das fichas de toxina.

FURTIVIDADE

- Um jogador com furtividade só pode ser alvo de uma ação de combate a distância de um oponente no mesmo hexágono.

//ÍCONES DE HABILIDADE



CANCELAR

- Cancela o efeito de um ícone.



COMBATE DE PERTO

- Esta habilidade é usada apenas durante o combate de perto.



DERRUBAR

- O jogador pode remover 1 armadilha, muralha ou esconderijo do hexágono de destino para cada ícone de derrubar.



DESTRUIR

- O jogador alvo deve descartar 1 beacon ou equipamento para cada ícone de destruir.



DESCARTAR

- Descarte o número indicado de cartas.



SACAR

- Saque o número indicado de cartas.



CURAR

- Recupere 1 dado de sua zona de ferimentos e coloque-o em sua reserva de defesa para cada ícone de cura.



FERIMENTO

- O alvo sofre 1 ferimento para cada ícone de ferimento.



MODIFICAR

- Altere o valor dos dados rolados ou atribuídos conforme indicado.
- Um dado só pode ser modificado no momento em que é rolado ou atribuído.



COMBATE A DISTÂNCIA

- Esta habilidade é usada apenas durante o combate a distância.



REPELIR

- O alvo é movido através dos hexágonos na direção da escolha do atacante.
- Resolva todas as armadilhas em hexágonos pelos quais o alvo é movido.
- Muralhas e bordas do mapa param o movimento e infligem 1 ferimento.



FERIMENTO MENOR

- O alvo reduz seu dado de menor valor em sua linha de combate em 1.



ATORDOAMENTO

- Se ainda não possuir nenhuma ficha de atordoamento, o jogador alvo coloca 1 ficha de atordoamento em seu espaço de ação de Correr de maior valor.
- Os jogadores removem todas as fichas de atordoamento de seus espaços de ação no final de seu turno.
- Espaços de ação com uma ficha de atordoamento não podem ter dados de ação atribuídos a eles.



TELETRANSPORTE

- O alvo é movido para qualquer hexágono que o atacante escolher.



ARMADILHA ATIVADA

- Esta habilidade só pode ser usada quando uma armadilha é ativada.

//ÍCONES DE DADOS



QUALQUER DADO

- Indica um dado
- O valor mostrado no interior indica o valor necessário.



DADO DE LINHA DE COMBATE

- Indica um dado na linha de combate.
- O valor mostrado no interior indica o valor necessário.



VALOR
NUMÉRICO
ESPECÍFICO



VALOR
DE
CAVEIRA



VALOR
NUMÉRICO
QUALQUER



VALOR
ROLADO



MENOR
VALOR



MAIOR
VALOR



AUMENTA O
VALOR PELA
QUANTIDADE
INDICADA

//HABILIDADES



CONDIÇÃO

- Ícone(s) que precede(m) dois pontos indicam que é o único momento em que uma habilidade pode ser usada.

O efeito de modificação mostrado acima permite que um jogador transforme seu menor valor obtido em um valor 3 durante uma ação de combate de perto. Em combate, as habilidades de modificação SÓ podem afetar os dados rolados.



EFEITO

- Ícone(s) após os dois pontos indicam o efeito de uma habilidade.
- Nem todos os efeitos têm uma condição necessária.

O efeito mostrado acima permite que um jogador ganhe o Dado de Impulso. Esta habilidade não possui uma condição que limite o uso do efeito.