

MARCUS FENIX



 LANCER 
 SKUB PISTOL 
 BOLO GRENADE 

ABILITA' SPECIALI:
 Il tuo limite di carte che puoi avere in mano è 7 (anziché 6).
 Lanci 1 dado addizionale quando usi l'abilità costante dell'arma Lancer.

AUGUSTUS COLE



 LANCER 
 SKUB PISTOL 
 BOLO GRENADE 

ABILITA' SPECIALI:
 Puoi trattare qualunque carta Ordine nella tua mano come se avesse un'icona abilità di reazione di Fuoco di Guardia. Puoi effettuarla anche se un'altro giocatore ha già usato questa abilità di reazione nel turno.

DAMON BAIRD



 LANCER 
 SKUB PISTOL 
 BOLO GRENADE 

ABILITA' SPECIALI:
 Non scartare una carta Ordine dalla tua mano per attivare l'equipaggiamento o raccogliere un'arma abbandonata. Inoltre puoi avere fino ad un massimo di 5 armi in tuo possesso (anziché 4).

DOMINIC SANTIAGO



 SMASHER SHOTGUN 
 SKUB PISTOL 
 BOLO GRENADE 

ABILITA' SPECIALI:
 Muovi fino ad 1 area addizionale quando risolvi una carta Ordine (in qualunque momento sia prima che dopo un'azione indicata dalla carta Ordine).

BERSERKER



FORZA BRUTALE

Il giocatore in difesa scarta a caso le carte a seguito delle ferite ricevute.

Dopo l'attacco di una figura COG, muovi il Berserker di 1 area verso l'attaccante (o verso l'area bersaglio se è stata usata una Granata Bolo).

Se non è ferita questa figura può essere ferita solo usando l'arma Hammer of Dawn.

BOOMER



BOOM!

Ogni altra figura nell'area bersaglio subisce 1 ferita (limitato ad una volta per attacco).

DRONE



SCROLLATI DI DOSSO

Cura questa figura.

GRINDER



SCARICA DI PROIETTILI

Infligge 2 ferite se il difensore non si trova in una zona di copertura.

Questa figura usa le carte AI delle Locuste, i gettoni ferita e la miniatura del Boomer, ma non abbandona armi quando viene uccisa.

KANTUS



RINFORZI

Genera 1 Locusta sul foro di emersione più vicino (una volta per attacco).

LAMBERT WRETCH



FEROCIA

Infligge 1 ferita.

Quando è uccisa infligge 1 ferita ad ogni figura presente nella stessa area.

Questa figura usa le carte AI delle Locuste, i gettoni ferita e la miniatura del Wretch.

SKORGE

MOTOSEGA

Infligge 3 ferite se il bersaglio si trova nella sua stessa area.

Questa figura usa le carte AI delle Locuste, i gettoni ferita e la miniatura del Kantus, ma non abbandona armi quando viene uccisa.

4 5 4

TICKER

KAMIKAZE

Infliggi 1 ferita ad ogni figura COG presente nell'area (ignorando i dadi di Difesa).

Questa figura è uccisa dopo aver attaccato. Quando questa figura è uccisa per ogni altra ragione (oltre che per le Granate Bolo) infligge 1 ferita ad ogni figura presente nella sua area.

1 1 3

THEROM GUARD

GUARDIA THERON

Rilancia ogni dado di Difesa che ha dato come risultato 2 scudi. Limitato ad una volta per attacco.

2 3 4

WRETCH

SCIAME

Genera 1 Wretch sul foro di emersione più vicino. Se tutti i Wretch sono già in gioco, questa abilità non ha effetti.

1 2 2

EVENTO - GENERICO

DISTRAZIONE

Scarta 1 gettone Munizioni da una delle tue carte Arma.

Poi rimuovi tutti i gettoni Arma Abbandonata dalla mappa.

Quindi pesca una nuova carta AI delle Locuste.

1 / 35

EVENTO - GENERICO

L'ORDA

Ogni Locusta che si trova a 4 o più aree di distanza dalla figura COG più vicina muove di 3 aree verso di essa.

Poi pesca una nuova carta AI delle Locuste.

2 / 35

GRUPPO - GENERICO

SE 1 O PIU' LOCUSTE SI TROVANO A 2 AREE DA TE:

Ogni Locusta muove di 2 aree verso di te.

Se dopo si trova nella tua area ti attacca.

ALTRIMENTI:

Genera 1 Locusta B sull'uscita della mappa. Ogni Locusta poi muove di 1 area verso di te.

3 / 35

EVENTO - GENERICO

RINFORZI

Genera 1 Locusta A, 1 Locusta B e 1 Locusta C sull'uscita della mappa.

Dopo ogni Locusta A muove di 2 aree verso la figura COG più vicina ed ogni Locusta B muove di 1 area verso la figura COG più vicina.

4 / 35

EVENTO - GENERICO

SCONTRO A FUOCO

Ogni Drone, Boomer, Kantus e Guardia Theron attacca una figura COG che si trova entro 3 aree di distanza. Poi ogni Locusta che non ha attaccato muove di 2 aree verso la figura COG più vicina e attacca una figura COG nella sua area.

Se nessuna Locusta è in gioco pesca una nuova carta AI.

5 / 35

EVENTO - GENERICO

SCIAME

Ogni Locusta che si trova a 5 aree o più di distanza dalla figura COG più vicina, muove finché non si trova a 4 aree di distanza dalla figura COG più vicina.

Poi pesca una nuova carta AI.

6 / 35

GRUPPO - GENERICO



SE NON CI SONO FORI DI EMERSIONE NELLA TUA AREA:
Piazza 1 segnalino foro di emersione nella tua area. Poi genera 1 Locusta di tipo A nella tua area.

ALTRIMENTI:
Genera 1 Locusta di tipo B nella tua area. La Locusta poi ti attacca.

7 / 35

PER OGNI - WRETCH



SE 1 FIGURA COG SI TROVA ENTRO 2 AREE DI DISTANZA DA TE:
Muovi in tale area ed attacca la figura COG.

ALTRIMENTI:
Muovi di 4 aree verso la figura COG più vicina.

Se nessun Wretch è in gioco pesca una nuova carta AI.

8 / 35

PER OGNI - WRETCH



SE 1 FIGURA COG CON 4 FERITE O MEMO SI TROVA ENTRO 3 AREE DA TE:
Muovi in tale area e attacca la figura COG.

ALTRIMENTI:
Muovi di 2 aree verso la figura COG più vicina che non si trova in una zona di copertura. Se nessun Wretch è in gioco, o tutte le figure COG sono in zone di copertura pesca una nuova carta AI.

9 / 35

PER OGNI - WRETCH



SE NON FERITO:
Muovi di 3 aree verso la figura COG più vicina. Poi attacca una figura COG nell'area che non sia in una zona di copertura (se possibile).

ALTRIMENTI:
Muovi nella zona di copertura più vicina e curalo. Se nessun Wretch è in gioco pesca una nuova carta AI.

10 / 35

GRUPPO - WRETCHS



SE CI SONO 1 O PIU' WRETCH IN GIOCO:
Ogni Wretch muove di 2 aree verso la figura COG più vicina. Ogni Wretch poi attacca la figura COG maggiormente ferita che si trova nella sua area.

ALTRIMENTI:
Genera 2 Wretch su ogni foro di emersione che si trovi entro 4 aree di distanza da te.

11 / 35

GRUPPO - DRONES



SE CI SONO 1 O PIU' DRONE IN GIOCO:
Muovi ogni Drone di 2 aree verso la figura COG più vicina. Ogni Drone poi attacca una figura COG che si trovi entro 2 aree di distanza da lui.

ALTRIMENTI:
Genera 2 Drone sul foro di emersione che si trova più vicino a te.

12 / 35

PER OGNI - DRONE



SE C'E' UNA FIGURA COG NELLA LOS DEL DRONE:
Attacca la figura COG più vicina che si trovi nella LOS. Poi se il Drone non è in una zona di copertura muovi di 1 area allontanandoti dalla figura COG più vicina.

ALTRIMENTI: Muovi di 3 aree verso la figura COG più vicina. Se nessun Drone è in gioco pesca una nuova carta AI.

13 / 35

PER OGNI - DRONE



SE C'E' UNA FIGURA COG ENTRO 1 AREA DAL DRONE:
Attacca la figura COG con un bonus di +1 dado di attacco.

ALTRIMENTI:
Muovi di 1 area verso la figura COG più vicina. Poi attacca la figura COG più vicina che sia nella LOS.

Se nessun Drone è in gioco pesca una nuova carta AI.

14 / 35

PER OGNI - DRONE



SE C'E' UNA FIGURA COG ENTRO 2 AREE:
Se non è ferito (Drone), attacca la figura COG più vicina che sia nella LOS. Altrimenti si cura.

ALTRIMENTI:
Muovi di 2 aree verso la figura COG più vicina.

Se nessun Drone è in gioco pesca una nuova carta AI.

15 / 35

PER OGNI - BOOMER



SE C'E' UNA FIGURA COG ENTRO 4 AREE DAL BOOMER:
Attacca la figura COG più vicina che sia nella LOS.

ALTRIMENTI:
Muovi di 2 aree verso la figura COG più vicina.

Se nessun Boomer è in gioco pesca una nuova carta AI.

16 / 35

PER OSMI - **BOOMER**



SE C'E' UNA FIGURA COG ENTRO 3 AREE DAL BOOMER:
Attacca la figura COG più vicina che sia nella LOS.

ALTRIMENTI:
Muovi di 2 aree verso la figura COG più vicina. Poi attacca una figura COG che si trovi entro 3 aree di distanza.
Se nessun Boomer è in gioco pesca una nuova carta AI.

17 / 35

PER OSMI - **BOOMER**



SE C'E' UNA FIGURA COG ENTRO 1 AREA DAL BOOMER:
Muovi di 1 area allontanandoti dalla figura COG più vicina. Poi attaccala se si trova ancora nella LOS.

ALTRIMENTI:
Muovi di 1 area verso la figura COG più vicina. Poi attaccala se si trova nella LOS.
Se nessun Boomer è in gioco pesca una nuova carta AI.

18 / 35

GRUPPO - **BOOMERS**



SE C'E' 1 O PIU' BOOMER IN GIOCO:
Ogni Boomer muove di 1 area verso la figura COG più vicina e poi la attacca se si trova nella LOS.

ALTRIMENTI:
Genera 1 Boomer sul foro di emersione più vicino a te.

19 / 35

PER OSMI - **BERSERKER**



SE IN QUESTO TURNO UNA FIGURA COG HA MOSSO O ATTACCATO:
Muovi di 1 area verso tale figura COG. Il Berserker poi attacca ogni figura che si trova nella sua area.

ALTRIMENTI:
Muovi di 1 area verso la figura COG più vicina.

20 / 35

PER OSMI - **BERSERKER**



SE TUTTE LE FIGURE COG SONO IN ZONE DI COPERTURA:
Pesca una nuova carta AI delle Locuste e risolvila.

ALTRIMENTI: Muovi il Berserker di 1 area verso la figura COG più vicina che non si trova in una zona di copertura. Il Berserker poi attacca ogni figura che si trova nella sua area.

21 / 35

PER OSMI - **BERSERKER**



SE TUTTE LE FIGURE COG SI TROVANO A 3 O PIU' AREE DI DISTANZA:
Muovi di 2 aree verso la figura COG più vicina.

ALTRIMENTI:
Muovi di 1 area verso la figura COG più vicina. Poi il Berserker attacca ogni figura che si trova nella sua area.

22 / 35

PER OSMI - **BERSERKER**



SE C'E' UNA FIGURA COG NELLA SUA AREA:
Il Berserker attacca ogni figura che si trova nella sua area.

ALTRIMENTI:
Muovi di 2 aree verso la figura COG più vicina. Poi infliggi 1 ferita ad ogni figura che si trova nell'area dove è arrivato il Berserker.

23 / 35

PER OSMI - **GUARDIA THERON**



SE C'E' UNA FIGURA COG NELLA LOS DEL THERON:
Attacca la figura COG più vicina che sia nella LOS.

ALTRIMENTI:
Muovi di 2 aree verso la figura COG più vicina.
Se nessun Theron è in gioco pesca una nuova carta AI.

24 / 35

PER OSMI - **GUARDIA THERON**



SE C'E' UNA FIGURA COG ENTRO 4 AREE DAL THERON:
Attacca la figura COG più vicina che sia nella LOS.

ALTRIMENTI:
Muovi di 3 aree verso la figura COG più vicina.
Se nessun Theron è in gioco pesca una nuova carta AI.

25 / 35

PER OSMI - **GUARDIA THERON**

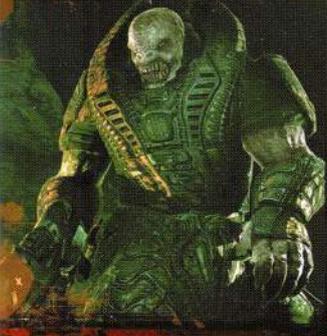


SE C'E' UNA FIGURA COG ENTRO 1 AREA DAL THERON:
Muovi di 1 area allontanandoti da tale figura COG e poi attaccala se si trova ancora nella LOS.

ALTRIMENTI: Attacca la figura COG più vicina che si trova nella LOS. Se non puoi attaccare muovi di 2 aree verso la figura COG più vicina.
Se nessun Theron è in gioco pesca una nuova carta AI.

26 / 35

GRUPPO - GUARDIE THERON



SE 1 O PIU' THERON HANNO UNA LOS VERSO UNA FIGURA COG:
Ogni Theron attacca la figura COG più vicina. Ogni Theron che non avrà attaccato muove di 2 aree verso di te.

ALTRIMENTI:
Genera 1 Theron sul foro di emersione più vicino a te.

27 / 35

PER OSGMI - TICKER



SE C'E' UNA FIGURA COG ENTRO 1 AREA DI DISTANZA:
Muovi in questa area e attacca tale figura COG. Risolvi l'abilità attivabile del Ticker indipendentemente dai risultati dei dadi.

ALTRIMENTI:
Muovi di 3 aree verso la figura COG più vicina. Se nessun Ticker è in gioco pesca una nuova carta AI.

28 / 35

PER OSGMI - TICKER



SE C'E' UNA FIGURA COG ENTRO 2 AREA DI DISTANZA:
Muovi in questa area e attacca tale figura COG.

ALTRIMENTI: Muovi di 3 aree verso la figura COG più vicina. Se il Ticker non è in una zona di copertura e si trova in LOS di una figura COG muovi di 1 area allontanadoti da questa'ultima. Se nessun Ticker è in gioco pesca una nuova carta AI.

29 / 35

PER OSGMI - TICKER



SE C'E' UNA FIGURA COG ENTRO 3 AREA DI DISTANZA:
Muovi in questa area. Poi attacca una figura COG che si trova nell'area ma non in una zona di copertura.

ALTRIMENTI:
Muovi di 1 area verso la figura COG più vicina. Se nessun Ticker è in gioco pesca una nuova carta AI.

30 / 35

GRUPPO - TICKERS



SE C'E' 1 O PIU' TICKER IN GIOCO:
Ogni Ticker muove di 2 aree verso la figura COG più vicina e poi attacca una figura COG presente nell'area. In questo turno le figure COG non possono usufruire dell'abilità di reazione Fuoco di Guardia.

ALTRIMENTI:
Genera 1 Ticker su ogni foro di emersione che si trova entro 5 aree di distanza da te.

31 / 35

PER OSGMI - KANTUS



SE C'E' FIGURA DI LOCUSTA FERITA ENTRO 2 AREE DI DISTANZA DAL KANTUS:
Muovi nell'area della Locusta ferita e curala.

ALTRIMENTI:
Muovi di 2 aree verso la figura COG più vicina. Poi attacca la figura COG più vicina che sia nella LOS. Se non ci sono Kantus in gioco pesca una nuova carta AI.

32 / 35

PER OSGMI - KANTUS



SE C'E' UN GETTONE DI ARMA ABBANDONATA ENTRO 2 AREE DI DISTANZA:
Volta tale gettone e genera la figura di Locusta corrispondente sopra il gettone.

ALTRIMENTI: Attacca una figura COG che si trova entro 3 aree di distanza. Se nessun Kantus è in gioco pesca una nuova carta AI.

33 / 35

PER OSGMI - KANTUS



SE C'E' UNA FIGURA COG ENTRO 4 AREE DAL KANTUS:
Attacca tale figura COG e poi muovi di 2 aree verso di essa.

ALTRIMENTI:
Muovi di 2 aree verso la figura COG più vicina. Poi genera 1 Locusta di tipo A sul foro di emersione più vicino al Kantus. Se nessun Kantus è in gioco pesca una nuova carta AI.

34 / 35

GRUPPO - KANTUS



SE C'E' 1 O PIU' KANTUS IN GIOCO:
Ogni Kantus muove di 2 aree verso la figura COG più vicina e poi la attacca (se si trova nella LOS).

ALTRIMENTI:
Genera 1 Kantus sul foro di emersione più vicino a te.

35 / 35

STAMPARE 2 VOLTE QUESTA PAGINA

+2 **ASSALTO**



- ⊗ Muovi fino a 3 aree.
- ⊗ Effettua 1 attacco.

+2 **ASSALTO**



- ⊗ Muovi fino a 3 aree.
- ⊗ Effettua 1 attacco.

+2 **ASSALTO**



- ⊗ Muovi fino a 3 aree.
- ⊗ Effettua 1 attacco.

+2 **AVANZARE**



- ⊗ Effettua 1 attacco.
- ⊗ Muovi fino a 3 aree.

+2 **AVANZARE**



- ⊗ Effettua 1 attacco.
- ⊗ Muovi fino a 3 aree.

+2 **AVANZARE**



- ⊗ Effettua 1 attacco.
- ⊗ Muovi fino a 3 aree.

STAMPARE 3 VOLTE QUESTA PAGINA

CARICA



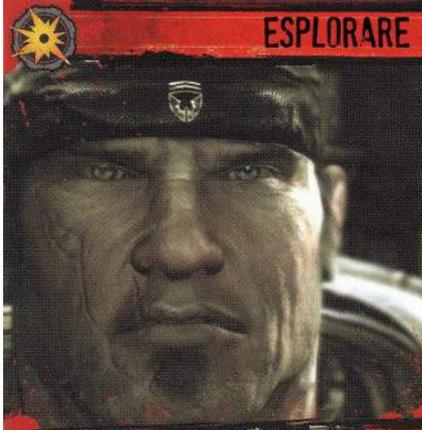
☉ Muovi fino a 3 aree.
☉ Effettua 1 attacco contro una figura nella tua area con un bonus di +1 dado di attacco extra.

ENTRARE DI FORZA



☉ Muovi fino a 3 aree.
Puoi entrare in una zona di copertura che contiene una figura di locusta (la Locusta viene spostata fuori dalla zona di copertura e subisce 1 ferita).

ESPLORARE



☉ Muovi fino a 4 aree.
Durante questo turno non sei obbligato a scartare una carta dalla tua mano per raccogliere un'arma abbandonata o attivare l'equipaggiamento della tua area.

FUOCO CIECO



☉ Effettua 1 Attacco.
Se sei in copertura puoi effettuare un attacco addizionale.
☉ Scegli una figura COG nella tua area. Questa può pescare una carta Ordine.

FUOCO DI COPERTURA



☉ Effettua 1 attacco.
Durante la successiva Fase di Attivazione delle Locuste, tutte le altre figure COG sono ignorate dalla carta AI delle Locuste (le Locuste trattano tali COG come se fossero già abbattuti). **2+**

IMBOSCATA



☉ Muovi 1 Locusta fino a 2 aree verso di te.
Poi attacca questa Locusta.
Puoi trattare questo attacco Distruttivo senza spendere gettoni Munizioni (puoi comunque aver bisogno di spendere un gettone Granata).

LAVORO DI SQUADRA



☉ Pesca 1 una carta Ordine.
☉ Scegli un'altro giocatore. Egli può immediatamente risolvere una propria carta ordine. Dopo tu effettui la tua Fase di Attivazione delle Locuste come al solito. **2+**

MACELLO



☉ Muovi di 1 area.
☉ Effettua fino a 3 attacchi contro le figure nella tua area.

PRENDERE A PUGNI



☉ Effettua fino a 2 attacchi.

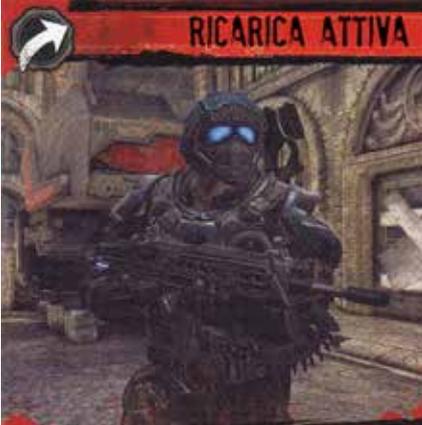
STAMPARE 3 VOLTE QUESTA PAGINA

ROVISTARE



- Muovi fino a 2 aree.
- Ricevi 1 gettone Munizioni per 1 arma a scelta in tuo possesso (non puoi guadagnare un gettone Granata).

RICARICA ATTIVA



- Effettua 1 attacco.
- Se spendi un gettone munizioni in questo attacco, puoi risolvere una seconda carta Ordine (limitato ad una volta per turno).

SPRINTARE



- Muovi fino a 5 aree.

TENERE DURO



- Scegli una figura COG nella tua area. Questa può pescare 2 carte Ordine.
- Muovi una Locusta di 1 area verso di te. Salta la tua Fase di Attivazione delle Locuste durante questo turno.

TRINCERARSI



- Muovi di 1 area.
- Ogni figura COG in copertura può pescare 1 carta Ordine.
- Ogni figura COG riceve un bonus di +1 di Difesa durante la successiva Fase di Attivazione delle Locuste.

CARTE ARMA COG

BOLTOK PISTOL



1 / 4

Puoi attaccare con questa arma solo una volta per turno.

POTERE D'ARRESTO:
Rilancia qualunque numero di dadi di Attacco (limitato ad una volta per turno).

BOOMSHIELD



Il tuo valore di Difesa è incrementato di 2.

Mentre hai questa carta puoi solo attaccare con armi che hanno la parola PISTOL nel proprio nome.

Puoi scartare questa carta in qualunque momento.

BOOMSHOT



0 / 4

POTENZA ESPLOSIVA:
Ignora 1 dado di Difesa lanciato ed infliggi 1 ferita ad ogni altra figura presente nell'area bersaglio.

GHASHER SHOTGUN



2 / 4

Questa arma non può essere usata per attaccare figure che si trovano oltre 1 area di distanza.

SMEMBRARE:
Raddoppia l'ammontare di ferite su tutti gli altri dadi di attacco. Limitato ad una volta per attacco.

LONGSHOT SNIPER RIFLE



2 / 5

Con questa arma non puoi attaccare figure che si trovano nella tua stessa area.

COLPO IN TESTA:
Se ti trovi ad almeno 2 aree di distanza dal tuo bersaglio, ignora ogni dado di Difesa che ha ottenuto un risultato di 1 scudo.

MORTAR



0 / 5

L'attacco con questa arma ha come bersaglio un'area ed ignora le zone di copertura. Non puoi attaccare con questa arma e muovere nello stesso turno.

PIOGGIA DI FUOCO:
Infliggi 2 ferite ad ogni figura in area adiacenti all'area bersaglio (limitato ad una volta per attacco).

MULCHER



3 / 5

Non puoi muovere più di 2 aree durante il tuo turno. Questa arma fornisce un bonus di +2 di gittata quando usato mentre sei in una zona di copertura.

TEMPESTA DI PROIETILI:
Dopo questo attacco puoi attaccare una Locusta differente con questa arma. Limitato ad una volta per turno.

SCORCHER



2 / 4

Questa arma non può essere usata per attaccare figure che si trovano a più di 1 area di distanza.

INFERNO ROVENTE:
Ignora tutti i dadi di difesa.

TORQUE BOW



0 / 5

Non puoi attaccare con questa arma e muovere durante lo stesso turno.

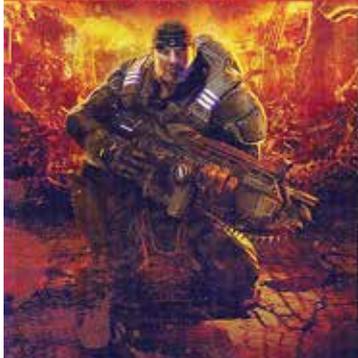
RICARICA COLPO:
Ignora ogni dado difesa che abbia ottenuto un risultato di 2 scudi.

CARTE ARMA COMUNI - Stampare 4 volte questa pagina

<p>BOLO GRENADE</p>  <p>0/4   2</p> <p>L'attacco con questa arma ha come bersaglio un'area.</p> <p>COLLASSARE: Sigilla un foro di emersione nell'area bersaglio.</p>	<p>BOOMSHOT</p>  <p>0/4   3</p> <p>POTENZA ESPLOSIVA: Ignora 1 dado di Difesa lanciato ed infliggi 1 ferita ad ogni altra figura presente nell'area bersaglio.</p>	<p>GORGON BURST PISTOL</p>  <p>1/3   2</p> <p>COMBATTIMENTO RAVVICINATO: Se il difensore si trova entro 1 area di distanza gli infliggi 2 ferite.</p>
<p>HAMMERBURST</p>  <p>2/4   3</p> <p>RAFFICA DI FUOCO: Se il bersaglio non si trova nella tua area, gli infliggi 2 ferite. Limitato ad una volta per attacco.</p>	<p>LANCER ASSAULT RIFLE</p>  <p>2/4   2</p> <p>Anziché attaccare, puoi scegliere una Locusta nella tua area e lanciare 4 dadi di Attacco (ignorando tutte le ferite). Se ottieni fra i risultati un OMEN la Locusta è uccisa. Dopodiché muovi fuori dalla zona di copertura.</p> <p>FUOCO ELEVATO: Infliggi 1 ferita.</p>	<p>SKUB PISTOL</p>  <p>1/3   3</p> <p>Puoi effettuare attacchi normali con questa arma anche se non ha più gettoni Munizioni.</p> <p>LOCALIZZAZIONE ACCURATA: Infliggi 1 ferita.</p>
<p>TORQUE BOW</p>  <p>0/5   3</p> <p>Non puoi attaccare con questa arma e muovere durante lo stesso turno.</p> <p>RICARICA COLPO: Ignora ogni dado difesa che abbia ottenuto un risultato di 2 scudi.</p>	<p>GNASHER SHOTGUN</p>  <p>2/4   1</p> <p>Questa arma non può essere usata per attaccare figure che si trovano oltre 1 area di distanza.</p> <p>SMEMBRARE: Raddoppia l'ammontare di ferite su tutti gli altri dadi di attacco. Limitato ad una volta per attacco.</p>	<p>HAMMER OF DAWN</p>  <p>0/4   3</p> <p>Alla fine del proprio turno, questa arma riceve 1 gettone Munizioni se è rimasta con 0 gettoni Munizioni, e non puoi attaccare con essa durante questo turno.</p> <p>COLPO DI IMULSIONI: Infliggi 2 ferite. Ogni altra figura nell'area subisce anch'essa 2 ferite. Limitato ad una volta per attacco.</p>

CARTE MISSIONE

EMERGENCE MISSION SETUP



REGOLE SPECIALI:

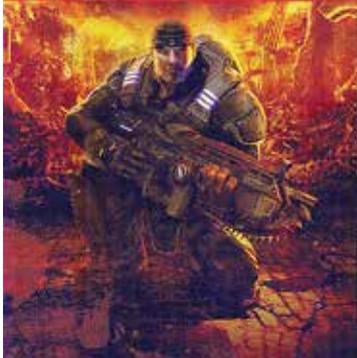
Dopo aver preparato la mappa, copri ogni foro di emersione con un segnalino di Foro Sigillato, eccetto quello più vicino all'uscita della mappa.

NEMICI:

- A) Wretch
- B) Drone
- C) Boomer

AI GENERALI: 1, 2, 3, 4, 5, 6

EMERGENCE STAGE 1



REGOLE SPECIALI:

La carta Localione 12A non viene scartata dopo che il relativo equipaggiamento è stato attivato.

GIRA QUESTA CARTA:

Quando tutti i fori di emersione sono stati sigillati.

EMERGENCE STAGE 2



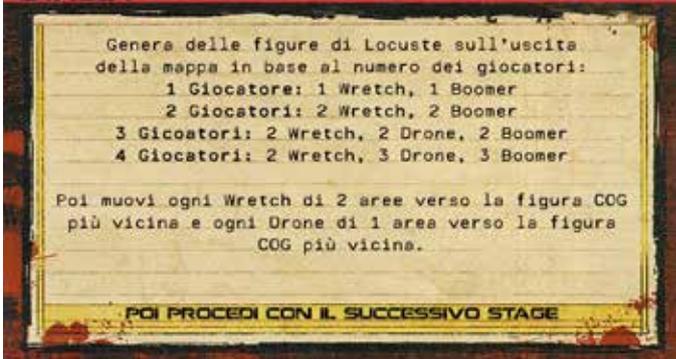
REGOLE SPECIALI:

Le figure di Locuste non possono essere generate. Se una carta AI delle Locuste indica di generare una Locusta, ignorate quella carta e pescate una nuova carta AI delle Locuste al suo posto.

GIRA QUESTA CARTA:

Quando sono rimaste 0 figure di Locuste in gioco.

EMERGENCE STAGE 1



Genera delle figure di Locuste sull'uscita della mappa in base al numero dei giocatori:

1 Giocatore: 1 Wretch, 1 Boomer

2 Giocatori: 2 Wretch, 2 Boomer

3 Giocatori: 2 Wretch, 2 Drone, 2 Boomer

4 Giocatori: 2 Wretch, 3 Drone, 3 Boomer

Poi muovi ogni Wretch di 2 aree verso la figura COG più vicina e ogni Drone di 1 area verso la figura COG più vicina.

POI PROCEDI CON IL SUCCESSIVO STAGE

CHINA SHOP MISSION SETUP



REGOLE SPECIALI:

Durante la preparazione posizionare il Berserker in un'area di partenza delle figure COG.

NEMICI:

- A) Wretch
- B) Drone
- C) Berserker

AI GENERALI: 1, 2, 5, 6

CHINA SHOP STAGE 1



REGOLE SPECIALI:

Vedi la carta Nemico del Berserker.

GIRA QUESTA CARTA:

Quando il Berserker entra nell'area con l'uscita del livello 1.

CHINA SHOP STAGE 2



REGOLE SPECIALI:

Vedi la carta Nemico del Berserker.

GIRA QUESTA CARTA:

Quando il Berserker entra nell'area con l'uscita del livello 2.

CHINA SHOP STAGE 3



REGOLE SPECIALI:

Vedi la carta Nemico del Berserker.

GIRA QUESTA CARTA:

Quando il Berserker è stato ucciso.

CHINA SHOP STAGE 1



Sblocca il mazzo della carte Localione del livello 2 ed esploralo.

POI PROCEDI CON IL SUCCESSIVO STAGE

CHINA SHOP STAGE 2



Sblocca il mazzo della carte Localione del livello 3 ed esploralo.

POI PROCEDI CON IL SUCCESSIVO STAGE

BELLY OF THE BEAST

MISSION SETUP

REGOLE SPECIALI:

Dopo la preparazione, ruotare la prima tessera terreno posizionata, in modo che il lato con l'ingresso sia allineato con l'entrata della seconda tessera terreno posizionata.

NEMICI:

- A) Lambient Wretch
- B) Drone
- C) Guardia Theron

AI GENERALI: 1, 2, 3, 6, 7

BELLY OF THE BEAST

STAGE 1

REGOLE SPECIALI:

Piazzare un segnalino Porta sull'uscita della prima tessera terreno. Questa porta conduce al livello 3. Tale livello non può essere raggiunto tramite nessun'altra porta.

GIRA QUESTA CARTA:

Quando un giocatore attiva l'equipaggiamento presente sulla tessera 13B del livello 3.

BELLY OF THE BEAST

STAGE 2

REGOLE SPECIALI:

Risolvere una carta AI delle locuste addizionale durante ogni Fase di Attivazione delle Locuste di ogni giocatore.

GIRA QUESTA CARTA:

Quando l'ultima carta del mazzo delle carte AI delle Locuste è stata risolta.

BELLY OF THE BEAST

STAGE 1

Mescolare tutte le carte AI delle Locuste. Poi ogni giocatore genera 1 Locusta di tipo B sul foro di emersione della tessera 13B.

POI PROCEDI CON IL SUCCESSIVO STAGE

ROADBLOCKS

MISSION SETUP

REGOLE SPECIALI:

Pescare e posizionare solo la prima carta Locazione del livello 1. Anziché effettuare la generazione delle Locuste sulla base della carta Locazione, ogni giocatore genera 1 Ticker su qualsiasi area vuota.

NEMICI:

- A) Ticker
- B) nessuno
- C) nessuno

AI GENERALI: 1, 2, 3, 4, 5, 7

ROADBLOCKS

STAGE 1

REGOLE SPECIALI:

Quando una figura COG entra sull'uscita della mappa, egli automaticamente esplora la successiva locazione del livello 1. Anziché effettuare la generazione delle Locuste sulla base della carta Locazione, ogni giocatore genera 1 Ticker su ogni area vuota.

GIRA QUESTA CARTA:

Quando una figura COG entra sull'ultima tessera terreno di questo livello.

ROADBLOCKS

STAGE 2

REGOLE SPECIALI:

Quando una figura COG esplora, egli esplora in livello sbloccato. Quando un Drone o Boomer viene generato da una carta AI, posizionarlo sull'uscita della mappa (anziché sul foro di emersione).

GIRA QUESTA CARTA:

Quando tutte le figure COG sono sull'uscita della mappa del livello 2 o 3 e nessuna figura COG è abbattuta.

ROADBLOCKS

STAGE 1

Piazzare una porta sull'uscita di questa tessera terreno. I giocatori poi devono scegliere in gruppo se sbloccare il livello 2 o il 3. Dopodiché aggiornare il mazzo delle carte AI e le carte Nemico considerando i seguenti nemici:
A: Ticker, B: Drone, C: Boomer.
Poi mescolare gli scarti delle carte AI nel relativo mazzo.

POI PROCEDI CON IL SUCCESSIVO STAGE

SCATTERED

MISSION SETUP

REGOLE SPECIALI:

Preparare i livelli 1 e 2 come due mappe separate (non collegate). Poi sposta metà delle figure COG sull'entrata del livello 2. Generare le Locuste iniziali in base al numero di giocatori presenti sulla sezione di mappa.

NEMICI:

- A) Drone
- B) Ticker
- C) Boomer

AI GENERALI: 1, 3, 4, 5, 6, 7

SCATTERED

STAGE 1

REGOLE SPECIALI:

Le figure COG non possono esplorare attraverso la porta sull'uscita del livello 2. Quando un giocatore risolve una carta AI, questa ha effetto solo sulle Locuste sulla sezione di mappa dove ti trovi tu.

GIRA QUESTA CARTA:

Quando una figura COG si appresta ad esplorare attraverso la porta alla fine del livello 1.

SCATTERED STAGE 1

1

Esplorare il livello 3 della mappa, generare le Locuste in base al numero di figure COG presenti sulla sezione di mappa dove ti trovi tu. Poi piazza una porta alla fine del livello 3.

POI PROCEDI CON IL SUCCESSIVO STAGE

SCATTERED STAGE 2

2

Piazzare la tessera 17B alla fine del livello 2 (non usare la carta locazione per l'equipaggiamento o la generazione).

Poi piazza una porta sull'uscita della tessera 17B. Rimuovere tutti i Boomer dalla mappa.

Poi rimpiazza la carta Nemico del Boomer con quella del Grinder.

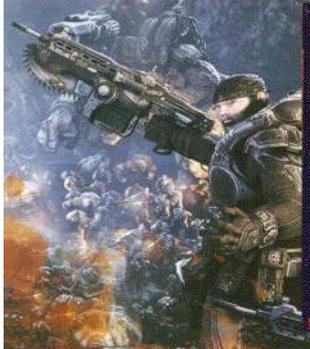
Ogni giocatore genera 1 Grinder su ogni area vuota della tessera 17B.

In partite con 4 giocatori i Kantus e Boomer possono essere usati per rappresentare i Grinder.

POI PROCEDI CON IL SUCCESSIVO STAGE

SCATTERED STAGE 2

2



REGOLE SPECIALI:

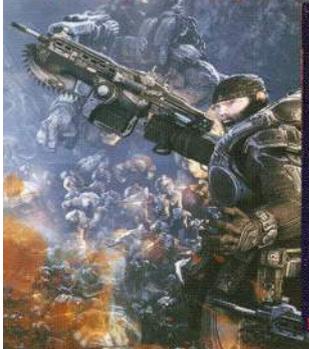
Le figure COG non possono esplorare attraverso la porta sull'uscita del livello 3. Quando un giocatore risolve una carta AI, questa ha effetto solo sulle Locuste sulla sezione di mappa dove ti trovi tu.

GIRA QUESTA CARTA:

Quando una figura COG si appresta ad esplorare attraverso la porta alla fine del livello 2.

SCATTERED STAGE 3

3



REGOLE SPECIALI:

Le aree che contengono una porta sono considerate adiacenti per il movimento delle figure.

Le figure non possono attaccare attraverso le porte.

GIRA QUESTA CARTA:

Quando tutte le figure COG sono sulla tessera 17B, nessuna figura COG è abbattuta, e non ci sono figure di Grinder in gioco.

HIVE MISSION SETUP



REGOLE SPECIALI:

Nessuna.

NEMICI:

- A) Drone
- B) Kantus
- C) Guardia Theron

AI GENERALI: 2, 4, 5, 6

HIVE STAGE 1

1

Piazzare la tessera 17B sull'uscita della mappa (non usare la carta locazione per l'equipaggiamento o la generazione).

Rimuovere tutti i Kantus dalla mappa.

Poi rimpiazza la carta Nemico del Kantus con quella dello Skorge.

Poi genera 1 Skorge sulla tessera 17B nell'area dove c'è l'icona equipaggiamento.

POI PROCEDI CON IL SUCCESSIVO STAGE

HIVE STAGE 1

1



REGOLE SPECIALI:

Nessuna.

GIRA QUESTA CARTA:

Quando una figura COG esplora la porta all'uscita del livello 3.

HIVE STAGE 2

2



REGOLE SPECIALI:

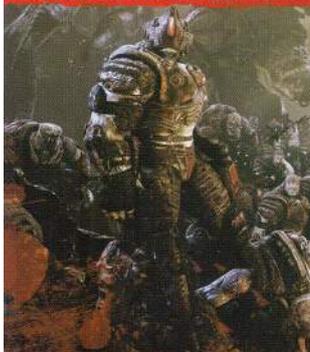
Le figure dei Kantus non possono essere generate.

Cura gli Skorge alla fine di ogni fase di Attivazione delle Locuste se questa non ha mosso o attaccato.

GIRA QUESTA CARTA:

Quando lo Skorge è ucciso.

HORDE MODE MISSION SETUP



REGOLE SPECIALI:

Prima di preparare la mappa, i giocatori devono scegliere una delle quattro opzioni sul retro di questa carta.

NEMICI:

- A) Wretch
- B) Drone
- C) Nessuno

AI GENERALI: 1, 2, 5, 6

HORDE MODE STAGE 1

1

Scartare tutti i segnalini foro di emersione sigillato, poi scopri tutte le carte Locazione coperte che forniscono Munizioni. Aggiornare il mazzo delle carte AI e carte Nemico considerando i seguenti nemici:

A: Wretch, B: Drone, C: niente.

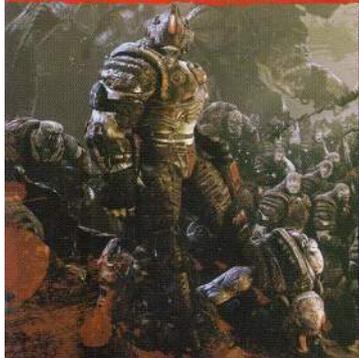
Poi mescolare gli scarti delle carte AI nel relativo mazzo e generare le seguenti figure sui fori di emersione (in maniera più equa possibile):

- 1 Giocatore: 2 Wretch, 1 Drone
- 2 Giocatori: 4 Wretch, 1 Drone
- 3 Giocatori: 4 Wretch, 3 Drone
- 4 Giocatori: 6 Wretch, 3 Drone

POI PROCEDI CON IL SUCCESSIVO STAGE

HORDE MODE STAGE 1

1



REGOLE SPECIALI:

Le carte Localione che forniscono Granate e Munizioni vengono voltate quando usate.

SIRA QUESTA CARTA:

Quando l'ultima figura di Locusta è stata uccisa.

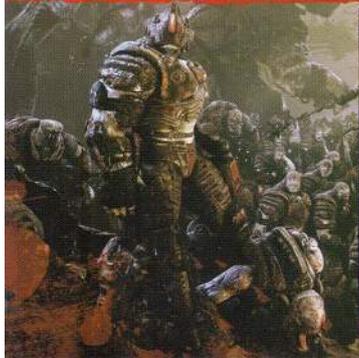
HORDE MODE STAGE 2

2

Scartare tutti i segnalini foro di emersione sigillato, poi scopri tutte le carte Localione coperte che forniscono Granate. Aggiornare il mazzo delle carte AI e carte Nemico considerando i seguenti nemici:
A: Lament Wretch, B: Boomer, C: niente.
Poi mescolare gli scarti delle carte AI nel relativo mazzo e generare le seguenti figure sui fori di emersione (in maniera più equa possibile):
1 Giocatore: 2 Lament Wretch, 1 Boomer
2 Giocatori: 4 Lament Wretch, 1 Boomer
3 Giocatori: 4 Lament Wretch, 2 Boomer
4 Giocatori: 6 Lament Wretch, 2 Boomer
POI PROCEDI CON IL SUCCESSIVO STAGE

HORDE MODE STAGE 2

2



REGOLE SPECIALI:

Le carte Localione che forniscono Granate e Munizioni vengono voltate quando usate.

SIRA QUESTA CARTA:

Quando l'ultima figura di Locusta è stata uccisa.

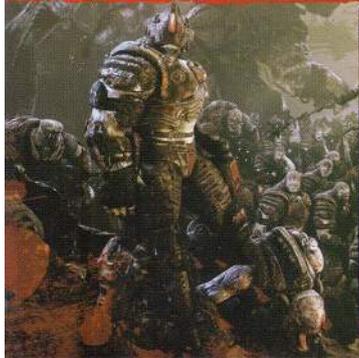
HORDE MODE STAGE 3

3

Scartare tutti i segnalini foro di emersione sigillato, poi scopri tutte le carte Localione coperte che forniscono Munizioni. Aggiornare il mazzo delle carte AI e carte Nemico considerando i seguenti nemici:
A: Ticker, B: Kantus, C: niente.
Poi mescolare gli scarti delle carte AI nel relativo mazzo e generare le seguenti figure sui fori di emersione (in maniera più equa possibile):
1 Giocatore: 2 Ticker, 1 Kantus
2 Giocatori: 4 Ticker, 1 Kantus
3 Giocatori: 4 Ticker, 2 Kantus
4 Giocatori: 4 Ticker, 2 Kantus
POI PROCEDI CON IL SUCCESSIVO STAGE

HORDE MODE STAGE 3

3



REGOLE SPECIALI:

Le carte Localione che forniscono Granate e Munizioni vengono voltate quando usate.

SIRA QUESTA CARTA:

Quando l'ultima figura di Locusta è stata uccisa.

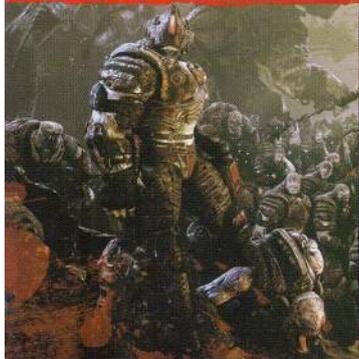
HORDE MODE STAGE 4

4

Scartare tutti i segnalini foro di emersione sigillato, poi scopri tutte le carte Localione coperte che forniscono Granate. Aggiornare il mazzo delle carte AI e carte Nemico considerando i seguenti nemici:
A: Ticker, B: Kantus, C: Guardia Theron.
Poi mescolare gli scarti delle carte AI nel relativo mazzo e generare le seguenti figure sui fori di emersione (in maniera più equa possibile):
1 Giocatore: 1 Kantus, 1 Guardia Theron
2 Giocatori: 1 Kantus, 2 Guardia Theron
3 Giocatori: 2 Kantus, 2 Guardia Theron
4 Giocatori: 2 Kantus, 3 Guardia Theron
POI PROCEDI CON IL SUCCESSIVO STAGE

HORDE MODE STAGE 4

4



REGOLE SPECIALI:

Le carte Localione che forniscono Granate e Munizioni vengono voltate quando usate.

SIRA QUESTA CARTA:

Quando l'ultima figura di Locusta è stata uccisa.

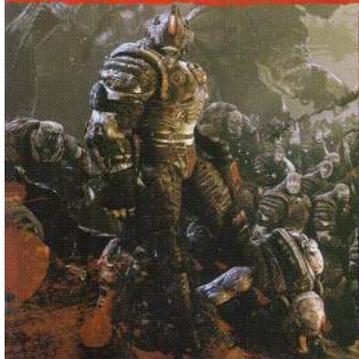
HORDE MODE STAGE 5

5

Scartare tutti i segnalini foro di emersione sigillato. I giocatori poi scelgono un giocatore che riceverà la carta arma "Hammer of Down". Poi aggiornare il mazzo delle carte AI e carte Nemico considerando i seguenti nemici: A: Drone, B: Grinder, C: Berserker.
Poi mescolare gli scarti delle carte AI nel relativo mazzo e generare le seguenti figure sui fori di emersione (in maniera più equa possibile):
1 Giocatore: 1 Drone, 1 Grinder, 1 Berserker
2 Giocatori: 2 Drone, 2 Grinder, 1 Berserker
3 Giocatori: 4 Drone, 2 Grinder, 1 Berserker
4 Giocatori: 5 Drone, 3 Grinder, 1 Berserker
POI PROCEDI CON IL SUCCESSIVO STAGE

HORDE MODE STAGE 5

5



REGOLE SPECIALI:

Le carte Localione che forniscono Granate e Munizioni vengono voltate quando usate.

SIRA QUESTA CARTA:

Quando l'ultima figura di Locusta è stata uccisa.

HORDE MODE STAGE 6

6

REGOLE SPECIALI:
Nessuna

SIRA QUESTA CARTA:
Quando l'ultima figura di Locusta è stata uccisa.

1A

MUNIZIONI

Scarta questa carta e ricevi fino a 3 gettoni Munizioni da piazzare su qualunque tua carta Arma.

1 B 2 C 3 AC 4 ABC

2A

ARMA

Scarta questa carta e pesca 2 carte Arma a caso. Prendine 1 (con 2 gettoni Munizioni) e scarta l'altra.

1 B 2 C 3 AC 4 ABC

3B

ARMA

Scarta questa carta e pesca 2 carte Arma a caso. Prendine 1 (con 2 gettoni Munizioni) e scarta l'altra.

1 C 2 AC 3 BC 4 ABC

4A

ARMA

Scarta questa carta e pesca 2 carte Arma a caso. Prendine 1 (con 2 gettoni Munizioni) e scarta l'altra.

1 C 2 AC 3 BC 4 ABC

6B

MUNIZIONI

Scarta questa carta e ricevi fino a 3 gettoni Munizioni da piazzare su qualunque tua carta Arma.

1 B 2 AA 3 AB 4 ABC

7A

MUNIZIONI

Scarta questa carta e ricevi fino a 3 gettoni Munizioni da piazzare su qualunque tua carta Arma.

1 C 2 AC 3 BC 4 ABC

7B

GRANATA

Scarta questa carta e ricevi 1 gettone Granata.

1 C 2 AC 3 BC 4 ABC

8B

MUNIZIONI

Scarta questa carta e ricevi fino a 3 gettoni Munizioni da piazzare su qualunque tua carta Arma.

1 A 2 B 3 AB 4 AAB

10A

GRANATA

Scarta questa carta e ricevi 1 gettone Granata.

1 B 2 C 3 AC 4 ABC

11B

MUNIZIONI

Scarta questa carta e ricevi fino a 3 gettoni Munizioni da piazzare su qualunque tua carta Arma.

1 B 2 AA 3 AB 4 AAB

12A

GRANATA

Scarta questa carta e ricevi 1 gettone Granata.

1 B 2 C 3 AC 4 CC

12B

CODICE

Scarta questa carta e sblocca il mazzo delle carte Locazione del successivo livello.

1 B 2 C 3 AC 4 ABC

13A

MUNIZIONI

Scarta questa carta e ricevi fino a 3 gettoni Munizioni da piazzare su qualunque tua carta Arma.

1 A 2 B 3 AA 4 ABB

13B

GRANATA

Scarta questa carta e ricevi 1 gettone Granata.

1 B 2 C 3 AC 4 ABC

14A

SENZA VALORE

Muovi su un'area qualunque della mappa.

1 A 2 B 3 AB 4 AAB

15B

MUNIZIONI

Scarta questa carta e ricevi fino a 3 gettoni Munizioni da piazzare su qualunque tua carta Arma.

1 AA 2 AB 3 BC 4 ABC

16A



MUNIZIONI

Scarta questa carta e ricevi fino a 3 gettoni Munizioni da piazzare su qualunque tua carta Arma.

1 A 2 B 3 AA 4 AAB

16B



TOIKA HEAVY MG

Se hai iniziato il turno qui, effettua un attacco con 6 dadi contro qualunque Locusta su questa tessera. Non giocare alcuna carta Ordine questo turno.

1 A 2 B 3 AA 4 AAB

17A



HAMMER OF DAWN

Scarta questa carta e ricevi la carta arma speciale Hammer of Dawn (con 0 gettoni Munizioni).

1 B 2 AA 3 AB 4 AAB

17B



MUNIZIONI

Scarta questa carta e pesca 2 carte Arma a caso. Prendine 1 (con 2 gettoni Munizioni) e scarta l'altra.

1 B 2 AA 3 AB 4 AAB