

CARTE ORDINE

ACTIVE RELOAD (*Ricarica Attiva*):

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

ADVANCE (*Avanzare*):

- ☛ Effettua 1 Attacco.
- ☛ Muovi fino a 3 aree.

AMBUSHE (*Imboscata*):

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

ASSAULT (*Assalto*):

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

BLIND FIRE (*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.

CHARGE (*Carica*):

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

COVER FIRE (*Fuoco di Copertura*):

- ☛ Effettua 1 Attacco.
Durante la successiva Fase di Attivazione delle Locuste, tutte le altra figure COG sono ignorate dalla carta AI delle Locuste (le Locuste trattano tali COG come se fossero già abbattuti).

DIG IN (*Scavare*):

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

EXPLORE (*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 durante.

FORCE ENTRY (*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 fertita).

PUMMEL (*Prendere a Pugni*):

- ☛ Effettua fino a 2 Attacchi.

ROADIE RUN (*Sprintare*):

- ☛ Muovi fino a 5 aree.

SCAVENGING (*Rufolare*):

- ☛ Muovi fino a 2 aree.
- ☛ Ricevi 1 gettone Munizioni per ognuna delle armi intuo possesso (non puoi guadagnare un gettone Granata).

SIT TIGHT (*Tenere Duro*):

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

SLAUGHTER (*Macello*):

- ☛ Muovi di 1 area.
- ☛ Effettua fino a 3 attacchi contro figure nella tua area.

TEAMWORK (*Lavoro di Squadra*):

- ☛ Pesca 1 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.

CARTE NEMICO

DRONE

Abilità attivabile: Cura questa figura.

WRETCH

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

TICKER

Abilità attivabile: Infilgi 1 ferita ad ogni figura COG presente nell'area (ignorando i dadi di Difesa).

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

BOOMER

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

THERON GUARD

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

KANTUS

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

BERSERKER

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

Abilità costante: 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.

LAMBENT WRETCH

Abilità attivabile: Infligge 1 ferita.

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

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

GRINDER

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

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

SKORGE

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

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

CARTE PERSONAGGI COG

MARCUS FENIX

Abilità speciale: Il tuo limite di carte che puoi aver in mano è 7 (anziché 6), inoltre lanci 1 dado addizionale quando usi l'abilità costante dell'arma Lancer.

DOMINIC SANTIAGO

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

AUGUSTUS COLE

Abilità speciale: 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

Abilità speciale: 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).

Abilità attivabile: Rilancia qualunque numero di dadi di Attacco (limitato ad una volta per turno).

BOOMSHOT

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

GNASHER SHOTGUN

Abilità costante: Questa arma non può essere usata per attaccare figure che si trova oltre 1 area di distanza.

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

LONGSHOT SNIPER RIFLE

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

Abilità attivabile: 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

Abilità costante: 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.

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

MULCHER

Abilità costante: 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.

Abilità attivabile: Dopo questo attacco puoi attaccare una Locusta differente con questa arma. Limitato ad una volta per turno.

SCORCHER

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

Abilità attivabile: Ignora tutti i dadi di difesa.

TORQUE BOW

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

Abilità attivabile: Ignora ogni dado difesa che abbia ottenuto un risultato di 2 scudi.

CARTE ARMA

BOOMSHIELD

Abilità costante: 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.

BOLTOK PISTOL

Abilità costante: Puoi attaccare con questa arma solo una volta per turno.

CARTE ARMA SPECIALE

BOLO GRANADE

Abilità costante: L'attacco con questa arma ha come bersaglio un'area.

Abilità attivabile: Sigilla un foro di emersione nell'area bersaglio.

BOOMSHOT

Abilità attivabile: Ignora 1 dado difesa lanciato ed infliggi 1 ferita ad ogni altra figura che si trova nell'area bersaglio.

GNASHER SHOTGUN

Abilità costante: Questa arma non può essere usata per attaccare figure che si trova oltre 1 area di distanza.

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

LANCER ASSAULT RIFLE

Abilità costante: 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.

Abilità attivabile: Infliggi 1 ferita.

HAMMER OF DAWN

Abilità costante: Alla fine del proprio turno, questa arma riceve 1 gettone Munizioni se è rimasta con 0 gettoni Munizione, e non puoi attaccare con essa durante questo turno.

Abilità attivabile: Infliggi 2 ferite. Ogni altra figura nell'area subisce anch'essa 2 ferite. Limitato ad una volta per attacco.

HAMMERBURST

Abilità attivabile: Se il bersaglio non si trova nella tua area, gli infliggi 2 ferite. Limitato ad una volta per attacco.

GOGON BURST PISTOL

Abilità attivabile: Se il difensore si trova entro 1 area di distanza gli infliggi 2 ferite.

TORQUE BOW

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

Abilità attivabile: Ignora ogni dado difesa che abbia ottenuto un risultato di 2 scudi.

SNUB PISTOL

Abilità costante: Puoi effettuare attacchi normali con questa arma anche se non ha più gettoni Munizioni.

Abilità attivabile: Infliggi 1 ferita.

CARTE AI DELLE LOCUSTE

1/35: Evento - GENERICA

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.

2/35: Evento - GENERICA

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.

3/35: Gruppo - GENERICA

Se 1 o più Locuste si trova 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.

4/35: Evento - GENERICA

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.

5/35: Evento - GENERICA

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.

6/35: Evento - GENERICA

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.

7/35: Gruppo - GENERICA

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.

8/35: Per Ogni - WRETCH

Se una figura COG si trova entro 2 aree di distanza: 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.

9/35: Per Ogni - WRETCH

Se una figura COG con un 4 ferite o meno rimaste si trova entro 3 aree di distanza: Muovi in tale area e attacca la figura COG. (Nota: le ferite sono date dal numero di carte Ordine)

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.

10/35: 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.

11/35: Gruppo - WRETCH

Se ci sono 1 o più 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.

12/35: Gruppo - DRONE

Se ci sono 1 o più 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.

13/35: Per Ogni - DRONE

Se c'è 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.

14/35: Per Ogni - DRONE

Se c'è 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.

15/35: Per Ogni - DRONE

Se c'è una figura COG entro 2 aree dal Drone: Se la figura COG non è ferita, attacca la figura COG più vicina che sia nella LOS. Altrimenti cura il Drone.

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

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

16/35: Per Ogni - BOOMER

Se c'è 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.

17/35: Per Ogni - BOOMER

Se c'è 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.

18/35: Per Ogni - BOOMER

Se c'è 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.

19/35: Gruppo - BOOMER

Se c'è 1 o più 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.

20/35: Per Ogni - 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.

21/35: Per Ogni - 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.

22/35: Per Ogni - BERSERKER

Se tutte le figure COG si trovano a 3 o più 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.

23/35: Per Ogni - BERSERKER

Se c'è 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.

24/35: Per Ogni - Guardia THERON

Se c'è 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.

25/35: Per Ogni - Guardia THERON

Se c'è 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.

26/35: Per Ogni - Guardia THERON

Se c'è 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.

27/35: Gruppo - Guardia THERON

Se 1 o più Theron hanno una LOS verso un 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.

28/35: Per Ogni - TICKER

Se c'è 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 Theron è in gioco pesca una nuova carta AI.

29/35: Per Ogni - TICKER

Se c'è 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 allontanandoti da questa ultima.

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

30/35: Per Ogni - TICKER

Se c'è 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.

31/35: Gruppo - TICKER

Se c'è 1 o più 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.

32/35: Per Ogni - KANTUS

Se c'è una 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 nessun Kantus è in gioco pesca una nuova carta AI.

33/35: Per Ogni - KANTUS

Se c'è 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.

34/35: Per Ogni - KANTUS

Se c'è 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.

35/35: Gruppo - KANTUS

Se c'è 1 o più 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.

CARTE MISSIONE

EMERGENCY

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.

Stage 1 (Fronte - Regole Speciali): La carta Locazione 12A non viene scartata dopo che il relativo equipaggiamento è stato attivato.

Stage 1 (Fronte - Volta Quando): Tutti i fori di emersione sono stati sigillati.

Stage 1 (Retro): 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.

Stage 2 (Fronte - Regole Speciali): Le figure di Locuste non possono essere generate. Se una carta AI delle Locuste indica di generare una Locusta, ignorate questa carta e pescate una nuova carta AI delle Locuste al suo posto.

Stage 2 (Fronte - Volta Quando): Sono rimaste 0 figure di Locuste in gioco.

Stage 2 (Retro): Avete vinto!

CHINA SHOP

Mission Setup (Regole Speciali): Durante la preparazione posizionare il Berserker in un area di partenza delle figure COG.

Stage 1 (Fronte - Regole Speciali): Vedi la carta Nemico del Berserker.

Stage 1 (Fronte - Volta Quando): Quando il Berserker entra nell'area con l'uscita del livello 1.

Stage 1 (Retro): Sblocca il mazzo della carte Locazione del livello 2 ed esploralo. Poi procedi con il successivo Stage.

Stage 2 (Fronte - Regole Speciali): Vedi la carta Nemico del Berserker.

Stage 2 (Fronte - Volta Quando): Il Berserker entra nell'area con l'uscita del livello 2.

Stage 2 (Retro): Sblocca il mazzo della carte Locazione del livello 3 ed esploralo. Poi procedi con il successivo Stage.

Stage 3 (Fronte - Regole Speciali): Vedi la carta nemico del Berserker.

Stage 3 (Fronte - Volta Quando): Quando il Berserker è stato ucciso.

Stage 3 (Retro): Avete vinto!

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.

Stage 1 (Fronte - 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.

Stage 1 (Fronte - Volta Quando): Un giocatore attiva l'equipaggiamento presente sulla tessera 13B del livello 3.

Stage 1 (Retro): 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.

Stage 2 (Fronte - Regole Speciali): Risolvere una carta AI delle Locuste addizionale durante ogni Fase di Attivazione delle Locuste di ogni giocatore.

Stage 2 (Fronte - Volta Quando): L'ultima carta del mazzo delle carte AI delle Locuste è stata risolta.

Stage 2 (Retro): Avete vinto!

ROADBLOCKS

Mission Setup (Regole Speciali): Pescare e posizionare solo la prima carta Locazione del livello 1.

Stage 1 (Fronte - 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.

Stage 1 (Fronte - Volta Quando): Una figura COG entra sull'ultima tessera terreno di questo livello.

Stage 1 (Retro): 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.

Stage 2 (Fronte - 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).

Stage 2 (Fronte - Volta Quando): Tutte le figure COG sono sull'uscita della mappa del livello 2 o 3 e nessuna figura COG è abbattuta.

Stage 2 (Retro): Avete vinto!

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.

Stage 1 (Fronte - 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.

Stage 1 (Fronte - Volta Quando): Una figura COG si appresta ad esplorare attraverso la porta alla fine del livello 1.

Stage 1 (Retro): 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.**

Stage 2 (Fronte - 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.

Stage 2 (Fronte - Volta Quando): Una figura COG si appresta ad esplorare attraverso la porta alla fine del livello 2.

Stage 2 (Retro): 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. I partite con 4 giocatori i Kantus e Boomer possono essere usati per rappresentare i Grinder.

Poi procedi con il successivo Stage.

Stage 3 (Fronte - Regole Speciali): Le aree che contengono una porta sono considerate adiacenti per il movimento delle figure. Le figure non possono attaccare attraverso le porte.

Stage 3 (Fronte - Volta Quando): Tutte le figure COG sono sulla tessera 17B, nessuna figura COG è abbattuta, e non ci sono figure di Grinder in gioco.

Stage 3 (Retro): Avete vinto!

HIVE

Mission Setup (Regole Speciali): Nessuna.

Stage 1 (Fronte - Regole Speciali): Nessuna.

Stage 1 (Fronte - Volta Quando): Una figura COG esplora la porta all'uscita del livello 3.

Stage 1 (Retro): 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.**

Stage 2 (Fronte - Regole Speciali): Le figure dei Kantus non possono essere generate. Cura gli Skorge alla fine di ogni fase di Attaviazione delle Locuste se questa non ha mosso o attaccato.

Stage 2 (Fronte - Volta Quando): Lo Skorge è ucciso.

Stage 2 (Retro): Avete vinto!

HORDE MODE

Mission Setup (Regole Speciali): Prima di preparare la mappa, i giocatori devono scegliere una delle quattro opzioni sul retro di questa carta.

Stage 1 (Fronte - Regole Speciali): Le carte Locazione che forniscono Granate e Munizioni vengono voltate quando usate.

Stage 1 (Fronte - Volta Quando): L'ultima figura di Locusta è stata uccisa.

Stage 1 (Retro): Scartare tutti i segnalini di 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.

Infine 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.

Stage 2 (Fronte - Regole Speciali): Le carte Locazione che forniscono Granate e Munizioni vengono voltate quando usate.

Stage 2 (Fronte - Volta Quando): L'ultima figura di Locusta è stata uccisa.

Stage 2 (Retro): Scartare tutti i segnalini di foro di emersione sigillato, poi scoprire le carte Locazione coperte che forniscono Granate. Poi 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 (più equamente che sia 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.

Stage 3 (Fronte - Regole Speciali): Le carte Locazione che forniscono Granate e Munizioni vengono voltate quando usate.

Stage 3 (Fronte - Volta Quando): L'ultima figura di Locusta è stata uccisa.

Stage 3 (Retro): Scartare tutti i segnalini di foro di emersione sigillato, poi scoprire le carte Locazione coperte che forniscono Munizioni. Poi 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 (più equamente che sia possibile).

1 Giocatore: 2 Ticker, 1 Kantus

2 Giocatori: 4 Ticker, 1 Kantus

3 Giocatori: 4 Ticker, 2 Kantus

4 Giocatori: 4 Ticker, 3 Kantus

Poi procedi con il successivo Stage.

Stage 4 (Fronte - Regole Speciali): Le carte Locazione che forniscono Granate e Munizioni vengono voltate quando usate.

Stage 4 (Fronte - Volta Quando): L'ultima figura di Locusta è stata uccisa.

Stage 4 (Retro): Scartare tutti i segnalini di foro di emersione sigillato, poi scoprire le carte Locazione coperte che forniscono Granate. Poi 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 (più equamente che sia 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.

Stage 5 (Fronte - Regole Speciali): Le carte Locazione che forniscono Granate e Munizioni vengono voltate quando usate.

Stage 5 (Fronte - Volta Quando): L'ultima figura di Locusta è stata uccisa.

Stage 5 (Retro): Scartare tutti i segnalini di foro di emersione sigillato. I giocatori poi scelgono un giocatore che riceverà la carta arma "Hammer of Dawn". 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 (più equamente che sia 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.

Stage 6 (Fronte - Regole Speciali): Nessuna.

Stage 6 (Fronte - Volta Quando): L'ultima figura di Locusta è stata uccisa.

Stage 6 (Retro): Avete Vinto!

CARTE LOCAZIONE

1A (Munizioni): Scarta questa carta e ricevi fino a 3 gettoni Munizioni da piazzare su qualunque tua carta Arma.

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

3B (Arma): Scarta questa carta e pesca 2 carte Arma a caso. Prendine 1 (con 2 gettoni Munizioni) e scarta l'altra.

4A (Arma): Scarta questa carta e pesca 2 carte Arma a caso. Prendine 1 (con 2 gettoni Munizioni) e scarta l'altra.

6B (Munizioni): Scarta questa carta e ricevi fino a 3 gettoni Munizioni da piazzare su qualunque tua carta Arma.

7A (Munizioni): Scarta questa carta e ricevi fino a 3 gettoni Munizioni da piazzare su qualunque tua carta Arma.

7B (Granata): Scarta questa carta e ricevi 1 gettone Granata.

8B (Munizioni): Scarta questa carta e ricevi fino a 3 gettoni Munizioni da piazzare su qualunque tua carta Arma.

10A (Granata): Scarta questa carta e ricevi 1 gettone Granata.

11B (Munizioni): Scarta questa carta e ricevi fino a 3 gettoni Munizioni da piazzare su qualunque tua carta Arma.

12A (Granata): Scarta questa carta e ricevi 1 gettone Granata.

12B (Codice): Scarta questa carta e sblocca il mazzo delle carte Locazione del successivo livello.

13A (Munizioni): Scarta questa carta e ricevi fino a 3 gettoni Munizioni da piazzare su qualunque tua carta Arma.

13B (Granata): Scarta questa carta e ricevi 1 gettone Granata.

14A (Senza Valore): Muovi su un area qualunque della mappa.

15B (Munizioni): Scarta questa carta e ricevi fino a 3 gettoni Munizioni da piazzare su qualunque tua carta Arma.

16A (Munizioni): Scarta questa carta e ricevi fino a 3 gettoni Munizioni da piazzare su qualunque tua carta Arma.

16B (Toika Heavy MG): Se hai iniziato il turno qui, effettua un attacco con 6 dadi conto qualunque Locusta su questa tessera. Non giocare alcuna carta Ordine questo turno.

17A (Hammer of Dawn): Scarta questa carta e ricevi la carta arma speciale *Hammer of Dawn* (con 0 gettoni Munizioni).

17B (Arma): Scarta questa carta e pesca 2 carte Arma a caso. Prendine 1 (con 2 gettoni Munizioni) e scarta l'altra.