

- **Direzione:** un modello è direzionato in base al lato dove guarda (*no diagonale*).
- **Turno di gioco (diviso in fasi):** prima il giocatore Marine, poi quello Genoraptor.

a) Fase degli Ordini [SM] = inizio partita, mescolare coperti i sei segnalini e pescarne uno in questa fase, guardarlo e metterlo coperto sullo spazio "0" dello schermo-missione. Fatto questo, il giocatore Genoraptor fa partire la clessidra, alla fine della stessa il turno del giocatore SpaceMarine termina.

Nb: se è ancora presente uno SpaceMarine-Sergente, si può rimescolare e ripescare un nuovo segnalino ordine.

Nb: il giocatore Genoraptor sposta il segnalino in base agli ordini usati da quello SpaceMarine, questi verrà rivelato a fine turno, se son stati spesi in eccesso, il giocatore SpaceMarine perde immediatamente la partita.

Nb: i punti ordine possono essere mantenuti per spenderli nel turno del giocatore Genoraptor.

b) Fase delle Azioni = i giocatori possiedono di base **4** punti azione per gli SpaceMarine (*in aggiunta ai punti Ordine*), **6** punti azione per i Genoraptor e **6** punti azione per i segnalini Blip.

Nb: il giocatore SpaceMarine, può spendere punti Ordine per far eseguire un'azione ad una propria miniatura, che abbia assistito al completamento di un'azione del giocatore Genoraptor.

Nb: non si possono attraversare caselle occupate da altri modelli/blip, né far movimenti in diagonale tra due modelli/blip/muro.

- **Movimento SpaceMarine:** in *avanti/diagonale* costa **1 PA**, muoversi *indietro/diagonale* costa **2 PA**.

Nb: non si può muovere lateralmente!

- **Movimento Genoraptor:** in *avanti/diagonale* costa **1 PA**, muoversi *indietro/diagonale* costa **2 PA**.

Nb: si può muovere *lateralmente* al costo di **1 PA**.

- **Movimento Blip:** costa **1 PA** in qualsiasi direzione.

- **Voltarsi SpaceMarine:** costa **1 PA** ogni 90°.

- **Voltarsi Genoraptor:** posson farlo gratuitamente di 90° prima o dopo il movimento, possono voltarsi ulteriormente di 90°/180° al costo di **1 PA**.

- **Aprire/Chiudere porte:** costa a tutti **1 PA** (*si può fare anche nei riquadri adiacenti in diagonale*).

- **Far fuoco [SM]:** con *Requiem/Cannone d'assalto* costa **1 PA**, con *Lanciafiamme* costa **2 PA**.

- **Linea di vista [SM]:** dai tre riquadri frontali, si apre a ventaglio fino a distanza illimitata.

Nb: uno SpaceMarine in corridoio, può vedere oltre un angolo se si trova adiacente ad esso.

Nb: solo uno SpaceMarine sulla soglia di una stanza, vede tutti i riquadri della stessa.

- **Gittata [SM]:** se limitata, conta dal riquadro dopo lo SpaceMarine a quello in cui è incluso il bersaglio.

- **Allerta [SM]:** solo SpaceMarine con *Requiem/Cannone d'assalto*, costa **2 PA**, dura fino a fine turno.

Nb: se viene attaccato in corpo a corpo o svolge azioni diverse dal rimuovere l'inceppamento, la perde.

Uno SpaceMarine in allerta, può far fuoco (*senza costi aggiuntivi*) dopo ogni azione svolta da un Genoraptor o da una porta che si chiude, entro **12** riquadri.

- **Assalto:** costa **1 PA** e si può fare solo nel riquadro di fronte al modello.

I *Genoraptor* tirano **3** dadi, gli *SpaceMarine* **1** dado e vince chi ottiene il risultato maggiore.

Nb: gli SpaceMarine-Sergenti sommano **+1** al risultato del proprio dado.

Nb: se chi vince l'assalto è rivolto verso l'avversario (*pareggio non ha esito*) elimina l'avversario.

Nb: se chi vince l'assalto non è rivolto verso l'avversario, viene ruotato fronte ad esso.

Nb: per distruggere una porta (*questa non tira i dadi*), occorre ottenere almeno un **6** coi dadi.

- **Azione di guardia [SM]:** costa **2 PA**, rimossa se si compie un'altra azione, dura fino a fine turno.

Lo SpaceMarine può rilanciare una volta il proprio dado in corpo a corpo, dopo aver visto i risultati.

Nb: non si può essere sia in "*Allerta*" che di "*Guardia*".

c) Fase dei Rinforzi [Gen] = ad inizio partita, mescolare blip capovolti ed impilarli. Il giocatore Genoraptor può guardare i valori nascosti solo di quelli sul tabellone. Entrano in gioco dalle aree di ingresso mostrate dalla missione, se non vi son blip impilati rimasti, riformarla mischiando quelli usati.

Prima collocazione: fuori dal tabellone accanto all'area di ingresso scelta dopo averli guardati.

Primo movimento: entrare nel primo riquadro costa **1 PA**, da questo momento si considerano in gioco.

- **Blip in agguato:** posson rimanere fuori dal tabellone fino ad un massimo di **3** segnalini.

Nb: se uno SpaceMarine si trova entro **6** spazi dal punto di accesso, rimangono fuori dal tabellone almeno un turno.

- **Movimento blip:** non possono entrare in linea di vista con uno SpaceMarine, né in un riquadro a lui adiacente.

- **Rivelare il blip:** si può fare in maniera volontaria come unica azione del segnalino durante la sua attivazione (*anche quelli collocati accanto all'area di ingresso, fuori dal tabellone*). Oppure deve esser rivelato nel momento in cui uno SpaceMarine traccia una linea di vista su di esso (*se avviene nel turno del Genoraptor ed in segnalino non ha ancora fatto azioni, gli alieni schierati possono attivarsi*).

- **Collocare i Genoraptor:** uno va posto sul segnalino, gli altri adiacenti ad esso.

Nb: se è stato rivelato un segnalino esterno al tabellone, anche i Genoraptor son posti fuori.

Nb: se è stata una rivelazione **Involontaria** (*attiva l'Allerta e la spesa di punti Ordine*), è il giocatore SpaceMarine che li posiziona, ma quello Genoraptor ne sceglie l'orientamento.

Nb: se la rivelazione è stata **Volontaria**, non possono esser posti in linea di vista con uno SpaceMarine.

Nb: se non vi sono spazi o modelli disponibili per collocarli, non li si considera.

d) Fase di Stato = si verificano le condizioni di vittoria della Missione, viene mostrato e scartato il segnalino Ordine degli SpaceMarine e rimossi quelli per Allerta, Inceppamenti, Fiamme, etc.

- **Scale:** da un segnalino scala si può sparare verso il corrispettivo alto/basso.

I *Genoraptor* spendono **1 PA** per spostarsi da uno all'altro, gli *SpaceMarine* invece **2 PA**.

Nb: ogni volta che uno SpaceMarine si muove sul segnalino scala verso il basso, tira un dado, con un risultato di **1** perde i punti azione che gli son rimasti ed ogni modello sottostante viene distrutto.

- **Oggetti:** non bloccano la linea di vista, un modello che muove sul riquadro che lo contiene lo raccoglie e può passarlo ad un altro modello frontalmente al costo di **1 PA**.

- **Equipaggiamento SpaceMarine -**

Requiem d'assalto = far fuoco costa **1 PA**, non ha limite di gittata, tira due dadi al **6** per colpire.

Nb: si può muovere in avanti e far fuoco al costo di **1 PA**, si può voltarsi e far fuoco al costo di **2 PA**.

Nb: se non ci si sposta, si colpisce al **5+** usando una nuova azione di fuoco contro il medesimo bersaglio.

Inceppamento: se ottiene due risultati uguali quando fa fuoco in **Allerta**, dopo averne applicato l'effetto, l'arma si inceppa (*capovolgere il segnalino*). Rimuovere l'inceppamento costa **1 PA**.

Maglio potenziato = effetti già inclusi nelle regole, è in dotazione a tutti gli SpaceMarine.

Cannone d'assalto = far fuoco costa **1 PA**, non ha limite di gittata, tira tre dadi al **5+** per colpire.

Nb: si può muovere in avanti e far fuoco al costo di **1 PA**, si può voltarsi e far fuoco al costo di **2 PA**.

Nb: se non ci si sposta, si colpisce al **4+** usando una nuova azione di fuoco contro il medesimo bersaglio.

Munizioni: si consumano anche se fa fuoco in *Allerta*, se terminate non può più sparare.

Ricaricare: costa **4 PA**, capovolgere una volta il segnalino su lato *Ricaricato* terminati i primi 10 colpi.

Malfunzionamento: se già *ricaricato*, si ottengono tre risultati uguali, dopo averne applicato l'effetto esplosivo ed il modello viene rimosso. Ogni modello/porta nella stessa sezione, viene rimosso al **4+**.

Maglio a catena: distrugge automaticamente una porta assaltata, non si tirano dadi.

Lanciafiamme pesante: far fuoco costa **2 PA**, ha gittata **12** spazi, anche in una casella vuota visibile.

Il segnalino viene posto nel mezzo della sezione bersagliata, ogni modello in essa viene distrutto al **2+**.

Nb: il segnalino resta fino al termine del turno e la sezione è bloccata al movimento/linea di vista.

I modelli sopravvissuti all'interno devono tirare ogni volta che si spostano di un riquadro, sono visibili all'esterno se posti sul bordo della sezione in fiamme.

Nb: il lanciafiamme pesante può far fuoco massimo **6** volte.

Nb: non distruggono le porte, ma non possono essere aperte finché la sezione è in fiamme.

Artigli fulmine = si tirano due attacchi per gli attacchi frontali con bonus **+1** al risultato migliore.

Nb: se lo SpaceMarine è in *Guardia*, può rilanciare uno solo dei dadi.

Spada Potenziata = quando combatte sul fronte può far ritirare un dado all'avversario.

Nb: se lo SpaceMarine è in *Guardia*, può far ritirare il dado all'avversario prima del proprio.

Scudo Tempesta = il nemico sul fronte tira un dado in meno durante l'assalto.

Martello Tuono = si riceve un bonus di **+1** al dado contro nemici sul fronte (*SpaceMarine Sergente +2*).

- Bibliotecario -

a) Somma **+1** al risultato del dado durante l'assalto.

b) Possiede **20** punti Psionici (*inizio partita collocare il segnalino*).

Ascia psionica = dopo aver visto i risultati dei tiri e dei rilanci di un *Assalto* sul proprio fronte, ogni punto psionico speso, conferisce **+1** al proprio dado.

Poteri psionici = massimo uno per turno giocatore SpaceMarine, in qualsiasi momento.

- **Precognizione**: costa **1** punto psionico, sposta indietro di uno spazio il segnalino degli *Ordini*.

- **Barriera di forza**: costa **2** punti psionici, colloca il segnalino entro **12** spazi in uno spazio vuoto, anche non in linea di vista, nessun modello può attraversare/sparare a quel riquadro.

- **Tempesta psionica**: costa **3** punti psionici, gittata sei riquadri, non serve la linea di vista.

Il *Genoraptor/Blip* è distrutto al **2+**, se si presa di mira una sezione i modelli in essa son distrutti al **4+**.

- Signore della nidiata -

a) Se la missione ne indica la presenza, una volta a partita si può schierarlo al momento di rivelare un blip di valore **3**.

Difficile da uccidere = viene ucciso dalle armi da fuoco (*non dal lanciapiamme*), soltanto se due o più dadi ottengono i risultati **minimi** necessari a farlo. **Nb**: la regola non si applica negli *Assalti*.

Colpo possente = quando attacca frontalmente, **somma** il dado col risultato più alto a quello più basso.

Immune alla Tempesta psichica = non ne subisce gli effetti.