

CARTE REGOLAMENTO

ICONA ESPANSIONE

Tutte le carte in questa espansione riportano l'icona Mission Pack 1 nell'angolo in basso a destra per permettere di riconoscerle facilmente (si fa per dire perché è minuscola aggiunto io) da quelle del gioco base.

COME USARE QUESTA ESPANSIONE

Questa espansione include 2 nuove missioni, 6 nuovi nemici, e 19 nuove carte AI delle Locuste. Per usare questa espansione, scegliere una delle due nuove missioni incluse da utilizzare nella fase 4 della preparazione, e rimettere nella scatola tutte le carte missione, nemico e AI delle Locuste della versione base (dato che non saranno utilizzate). Seguire il resto delle fasi di preparazione normalmente usando solo le carte nemico e AI delle Locuste indicate sulla carta di preparazione relativa alla missione scelta.

CHIARIMENTI CIRCA LE NUOVE CARTE

SCORCHER - CARTA ARMA SPECIALE

Questa nuova carta Arma Speciale viene aggiunta al mazzo delle carte Armi Speciali della versione base.

GENERAL RAAM - CARTA NEMICO

La carta nemico del Generale Raam ha due facce diverse (Lato A e Lato B). Vedi le regole indicate sulla carta regolamento #6 per il loro utilizzo.

FERAL BERSERKER - CARTA NEMICO

L'abilità attivabile (a seguito di un risultato Omen) del Feral Berserker si attiva solamente se il Feral Berserker è pesantemente ferito (con sotto la figura il gettone ferita che indica 3 fertite rimaste).

GRENADIER E FLAME GRENADIER - CARTE NEMICO

Quando un COG raccoglie un gettone di Arma Abbandonata corrispondente ad uno di questi due nemici, anziché ricevere l'arma o i gettoni munizioni corrispondenti all'arma indicata sul gettone, il COG riceve l'arma, i gettoni munizioni o granata indicati sull'appropriata carta nemico.

CARTE DELLE MISSIONI

Le due nuove missioni incluse in questa espansione sono spiegate nelle successive carte regolamento.

MISSIONE "SEARCH FOR THE STRANDED"

Misura della Mappa: Media

Questa missione richiede al COG di recuperare un superstite rimasto isolato e abbandonato assieme ad una riserva di munizioni e approvvigionamenti a cui era stato posto di guardia.

CHIARIMENTI SULLE REGOLE DELLO SCENARIO

Il Superstite: Il Superstite viene trattato come una figura di COG solo durante la fase di Attivazione delle Locuste. Quando vengono risolte le carte AI delle Locuste, il superstite può essere preso come bersaglio e attaccato dalle Locuste come

se fosse una figura di COG. Tuttavia, il superstite, non può essere mosso in copertura né egli subisce gli effetti degli attacchi effettuati dai COG.

MISSIONE "THE SHOWDOWN"

Misura della Mappa: Media

Questa missione obbliga i COG a fronteggiare die Locuste veramente pericolose. Prima essi dovranno superare un feroce Berserker, e successivamente dovranno fronteggiare e sconfiggere il Generale Raam in persona!

CHIARIMENTI SULLE REGOLE DELLO SCENARIO

Preparazione: Oltre alle normali Armi iniziali, Granate e Munizioni, ogni giocatore riceve anche la carta dell'Arma Speciale Scorcher senza però alcun gettone munizione per essa.

Generazione di Locuste di tipo C: Durante la preparazione, si assume che non ci siano Locuste di tipo C da generare. Dato che c'è solo una figura di Feral Berserker e i giocatori useranno solo una figura di Boomer per raffigurare il Generale Raam, le Locuste di tipo C non possono essere generate durante questa missione. Se qualche carta indicasse di generare una Locusta di tipo C, generare al suo posto una Locusta di tipo B. Se tutte le Locuste di tipo B sono già in gioco, generare una Locusta di tipo A.

Fereal Berserker: Se non è ferito, il Feral Berserker può essere ferito solo dallo Scorcher o dalle Granate Bolo. Una volta ferito, ogni arma può essere utilizzata per colpire il Feral Berserker.

Ricomporre il Mazzo delle carte AI delle Locuste: Una volta completato lo Stage 1, il mazzo delle carte AI delle Locuste viene ricomposto - tutti le carte AI delle Locuste relative al Butcher sono rimosse dal mazzo e dagli scarti, e vengono introdotte le carte AI delle Locuste relative al Generale Raam. Poi al mazzo delle carte AI delle Locuste vengono aggiunti gli scarti e il tutto viene rimescolato per formare un nuovo mazzo da cui pescare.

Generale Raam: La carta nemico del Generale Raam ha due lati differenti. Quando il Generale Raam entra in gioco viene posto scoperto il lato A della carta. Alcuni effetti di gioco forzeranno i giocatori a voltare la carta. Qualunque sia il lato scoperto della carta, tale lato riporta le caratteristiche e la abilità del Generale Raam attualmente in suo (in quanto i due lati riportano caratteristiche differenti) ed i giocatori devono ignorare le caratteristiche e le abilità indicate sul lato coperto.

CARTE ARMA SPECIALE

SCORCHER

Effetto Costante: Questa arma non può essere utilizzata per attaccare figure che si trovano oltre 1 area di distanza.

Effetto Attivabile: Ingorga tutti i dadi di difesa.

CARTE NEMICO

GENERAL RAAM (LATO A)

Abilità Attivabile: Rilancia ogni dado di attacco con cui ha ottenuto un risultato "vuoto", poi volta questa carta. Limitato ad una volta per attacco.

Questa nemico viene rappresentato con la figura del Boomer e utilizza il gettone ferita del Berserker. Dopo che questa figura è stata attaccata con una Granata Bolo o con il Torque Bow, volta questa carta.

GENERAL RAMM (LATO B)

Abilità Attivabile: Infliggi 1 ferita ad ogni COG presente nell'area assieme al Generale Raam. Poi volta questa carta.

Questa nemico viene rappresentato con la figura del Boomer e utilizza il gettone ferita del Berserker. Dopo che questa figura è stata attaccata, volta questa carta.

PALACE GUARD

Abilità Attivabile: Ogni dado di attacco con un risultato di 1 colpo viene considerato come un risultato di 2 colpi.

Questo nemico utilizza la figura e i gettoni ferita del Theron Guard.

GRENADIER

Abilità Attivabile: Ogni altra figura nell'area bersaglio subisce 1 ferita. Limitato ad una volta per attacco.

Questo nemico utilizza la figura e i gettoni ferita del Drone. Anziché un Hammerburst, questo nemico abbandona 2 gettoni Granata Bolo (Vedi carta Regolamento #3).

FLAME GRENADIER

Abilità Attivabile: Il risultato di questo attacco viene applicato su tutti i COG presenti nell'area bersaglio.

Questo nemico utilizza la figura e i gettoni ferita del Drone, inoltre utilizza le carte Al delle Locuste del Grenadier. Anziché un Hammerburst, questo nemico abbandona uno Scorcher con 2 gettoni munizioni (Vedi carta Regolamento #3).

BUTCHER

Abilità Attivabile: Infliggi 1 ferita addizionale per ogni dado di attacco con cui ha ottenuto 2 colpi. Limitato ad una volta per attacco.

Questo nemico utilizza la figura e i gettoni ferita del Boomer, ma non abbandona alcuna arma quando viene ucciso.

FERAL BERSERKER

Abilità Attivabile: Se pesantemente ferito, questa Locusta si cura fino a tornare con 5 punti ferita rimasti.

Dopo che una figura COG ha attaccato, muovi questo nemico di 1 area verso di lui (o verso l'area bersaglio se ha usato una Granata Bolo). Vedi la carta Missione per le regole addizionali. Questo nemico utilizza la figura e i gettoni ferita del Berserker, inoltre utilizza le carte Al delle Locuste relative al Butcher.

CARTE AI DELLE LOCUSTE

1/39: Gruppo - GRENADIER

Se 1 o più Grenadier è in gioco: Muovi ogni Grenadier di 2 aree verso il COG più vicino. Ogni Grenadier poi attacca un COG che si trova entro 1 area di gittata.

Altrimenti: Genera 1 Grenadier sul foro di emersione più vicino a te. Questo Grenadier poi muove di 1 area verso il COG più vicino.

2/19: Per ogni - GRENADIER

Se un COG si trova entro la Linea di Vista: Muove di 2 aree verso il COG più vicino che sia nella Linea di Vista. Poi attacca un COG che si trova entro 1 area di gittata.

Altrimenti: Muove di 3 aree verso il COG più vicino.

Se non ci sono Grenadier in gioco pesca una nuova carta Al delle Locuste.

3/19: Per ogni - GRENADIER

Se un COG si trova entro 1 area di gittata: Attacca il COG con +1 dado di attacco.

Altrimenti: Muove di 2 aree verso il COG più vicino. Poi attacca un COG che si trova entro 1 area di gittata.

Se non ci sono Grenadier in gioco pesca una nuova carta Al delle Locuste.

4/19: Per ogni - GRENADIER

Se un COG si trova entro 2 aree di gittata: Muove di 2 aree verso il COG. Poi, attacca un COG che si trova entro 1 area di gittata.

Altrimenti: Muove di 3 aree verso il COG più vicino.

Se non ci sono Grenadier in gioco pesca una nuova carta Al delle Locuste.

5/19: Gruppo - PALACE GUARD

Se 1 o più Palace Guard ha una LOS su un COG: Ogni Palace Guard attacca il COG più vicino che si trovi nella Linea di Vista. Ogni Palace Guard che non ha attaccato muove di 3 aree verso il COG più vicino.

Altrimenti: Genera 1 Palace Guard sul Foro di Emersione più vicino a te.

6/19: Per ogni - PALACE GUARD

Se un COG si trova entro 1 area di movimento: Muove di 1 area verso il COG e poi attacca il COG più vicino nella Linea di Vista.

Altrimenti: Attacca il COG più vicino nella Linea di Vista. Se non ci sono COG nella Linea di Vista, muove di 2 aree verso di te.

Se non ci sono Palace Guard in gioco pesca una nuova carta Al delle Locuste.

7/19: Per ogni - PALACE GUARD

Se un COG si trova entro 4 aree di gittata: Attacca il COG più vicino nella Linea di Vista. Se non ci sono COG nella Linea di Vista, muove di 2 aree verso il COG più vicino.

Altrimenti: Muove di 3 aree verso il COG più vicino.

Se non ci sono Grenadier in gioco pesca una nuova carta Al delle Locuste.

8/19: Per ogni - PALACE GUARD

Se un COG si trova entro la Linea di Vista: Attacca il COG più vicino nella Linea di Vista. Se il bersaglio si trova oltre 3 aree di gittata, subisce -1 dado di attacco.

Altrimenti: Muove di 2 aree verso il COG più vicino.

Se non ci sono Palace Guard in gioco pesca una nuova carta Al delle Locuste.

9/19: Per ogni - BUTCHER

Se un COG ha mosso o attaccato nel turno: Muove di 1 area verso il COG. Poi la Locusta attacca ogni COG che si trova nella sua area.

Altrimenti: Muove di 1 area verso il COG più vicino.

Se non ci sono Locuste di tipo C in gioco pesca una nuova carta Al delle Locuste.

10/19: Gruppo - BUTCHER

Se tutti i COG sono in copertura: Muovi ogni Locusta di tipo C di 2 aree verso il COG più vicino. Poi pesca una nuova carta Al delle Locuste e risolvila.

Altrimenti: Muovi ogni Locusta di tipo C di 2 aree verso il COG più vicino.

Se non ci sono Locuste di tipo C in gioco pesca una nuova carta Al delle Locuste.

11/19: Per ogni - BUTCHER

Se tutti i COG si trovano a 3 o più aree di movimento: Muove di 2 aree verso il COG più vicino.

Altrimenti: Muove di 1 area verso il COG più vicino. La Locusta poi attacca ogni COG che si trova nella sua area.

Se non ci sono Locuste di tipo C in gioco pesca una nuova carta Al delle Locuste.

12/19: Per ogni - BUTCHER

Se un COG si trova nella sua Area: Attacca ogni COG che si trova nell'area con la Locusta.

Altrimenti: Muove di 2 aree verso il COG più vicino. Poi ogni COG che si trova nella stessa area con una Locusta di tipo C viene tolta dalla copertura.

Se non ci sono Locuste di tipo C in gioco pesca una nuova carta Al delle Locuste.

13/19: GENERAL RAAM

Se 1 o più COG si trovano entro 2 aree di gittata: Attacca il COG più vicino che si trova nella Linea di Vista. Poi attacca un COG differente presente in quell'area (se possibile).

Altrimenti: Muove di 2 aree verso il COG più vicino. Poi volta la carta nemico del Generale Raam sul Lato A.

Se non ci sono Locuste di tipo C in gioco pesca una nuova carta Al delle Locuste.

14/19: GENERAL RAAM

Se un COG si trova nella sua Area: Volta la carta nemico del Generale Raam sul Lato A. Poi muove di 1 area allontanandosi

dal COG più vicino e poi lo attacca (se ancora nella Linea di Vista).

Altrimenti: Muove di 1 area verso il COG più vicino e lo attacca (se si trova nella Linea di Vista).

15/19: GENERAL RAAM

Se 1 o più COG si trovano entro 2 aree di gittata: Attacca ogni COG che si trova entro 2 aree di gittata che non sia in copertura.

Altrimenti: Muove di 3 aree verso il COG più vicino e attacca un COG presente nell'area del Generale Raam con +1 dado di attacco.

16/19: GENERAL RAAM

Se un COG si trova nella Linea di Vista: Attacca ogni COG che si trova nella Linea di Vista e non in copertura.

Altrimenti: Muove di 2 aree verso il COG più vicino. Poi attacca un COG nella Linea di Vista.

17/19: Evento - GENERALE

Ogni Locusta muove di 1 area verso il COG più vicino, poi ogni giocatore genera 1 Locusta di tipo A sul Foro di Emersione più vicino a lui. L'abilità di reazione Fuoco di Guardia non può essere utilizzata mentre viene risolta questa carta.

Poi pesca una nuova carta Al delle Locuste.

18/19: Evento - GENERALE

Ogni Locusta di tipo B muove di 3 aree verso il COG più vicino. Ogni volta che una Locusta di tipo B esce da un'area, ogni Locusta di tipo A o C presente in quell'area muove assieme alla Locusta di tipo B seguendola fino alla fine del movimento.

Ogni Locusta di tipo B che non ha mosso attacca un COG presente nella sua area.

Poi pesca una nuova carta Al delle Locuste.

19/19: Evento - GENERALE

Se sulla Mappa ci sono 1 o più gettoni Munizioni: Ogni giocatore scarta 1 gettone munizioni dalla mappa. Ogni giocatore che non può scartare un gettone munizioni genera 1 Locusta di tipo A sul Foro di Emersione più vicino a lui

Altrimenti: Genera 1 Butcher sull'ingresso della Mappa. Ogni Locusta poi muove di 1 area verso di te.

CARTE MISSIONE

THE SHOWDOWN

Mission Setup (Regole Speciali): Durante la preparazione posizionare il Feral Berserker sull'uscita della Mappa.

Ogni giocatore riceve la carta dell'Arma Speciale Scorcher senza gettoni munizioni per essa.

Stage 1 (Fronte - Regole Speciali): Mentre non è ferito il Feral Berserker può essere ferito solo con le Granate Bolo o lo Scorcher. Dopo che è stato ucciso, rimettere la carta nemico del Feral Berserker nella scatola e sbloccare il Livello 2.

Stage 1 (Fronte - Volta Quando): Il Livello 2 è stato sbloccato.

Stage 1 (Retro): Ogni giocatore genera 1 Locusta di tipo A sull'ingresso della Mappa. Poi procedi con lo Stage successivo.

Stage 2 (Fronte - Regole Speciali): Non possono essere generati i Boomer.

Stage 2 (Fronte - Volta Quando): Il Generale Raam è stato ucciso.

Stage 2 (Retro): Hai Vinto!

SEARCH FOR THE STRANDED

Mission Setup (Regole Speciali): Metti da parte 1 gettone blocco di livello per raffigurare il superstite. Questo gettone entrerà in gioco più tardi.

Stage 1 (Fronte - Regole Speciali): Quando una Locusta viene uccisa, piazza 1 gettone munizioni nell'area da dove è stato rimosso. Alla fine della Fase Ordini di ogni giocatore, egli può rimuovere 1 gettone munizioni dalla sua area e piazzarlo su questa carta.

Stage 1 (Fronte - Volta Quando): Ci sono un numero di gettoni munizioni su questa carta uguale al doppio del numero dei giocatori.

Stage 1 (Retro): Sblocca il mazzo del Livello 2 ed esploralo immediatamente. I gettoni munizioni restano sulla Mappa, ma gettoni munizioni addizionali non possono essere piazzati sulla mappa. Poi procedi con lo Stage successivo.

Stage 2 (Fronte - Regole Speciali): Nessuna.

Stage 2 (Fronte - Volta Quando): Un COG attiva e risolve quanto indicato sulla carta Locazione 17B.

Stage 2 (Retro): Piazza un gettone Blocco di livello sulla tessera terreno 17B (nello spazio contenente l'icona equipaggiamento). Questo gettone rappresenta il superstite ed è considerato una figura di COG solo durante le Fasi di Attivazione delle Locuste, ed ha un valore di difesa di 2. Ogni giocatore poi genera 1 Locusta di tipo C sull'uscita della Mappa. Poi procedi con lo Stage successivo.

Stage 3 (Fronte - Regole Speciali): Alla fine di ogni turno dei giocatori, il giocatore che era di turno può scartare 1 carta Ordine per muovere il sopravvissuto fino a 2 aree. Se il sopravvissuto subisce 1 o più ferite, i giocatori perdono il gioco.

Stage 3 (Fronte - Volta Quando): Il sopravvissuto entra sull'area con l'uscita della Mappa.

Stage 3 (Retro): Hai Vinto!