

君は自分の手札の任意の指令カードを、ガードのリアクションアイコンがあるかのように扱ってよい。君は、このターンに他のプレイヤーがガードしていてもガードしてよい。

Augustus Cole

装備を起動したり落ちていた武器を拾ったりする際には指令カードは捨てない。君は武器カードを最大5枚まで持ってよい。

Damon Baird

君が指令カードを解決するときは、1 エリアまで追加で移動する(カードのアクションの前後の任意の時点で行く)。

Dominic Santiago

君の手札の上限は(6枚ではなく)7枚である。君の Lancer の常時能力を使用するときは、ダイスを1個追加でふる。

Marcus Fenix

この攻撃は**エリア**を目標とし、カバーを無視する。この攻撃は**エリア**を目標とし、カバーを無視する。この攻撃は**エリア**を目標とし、カバーを無視する。この攻撃は**エリア**を目標とし、カバーを無視する。

崩落：
目標エリアのローカストホールを封鎖する。

Bolo Grenade

崩落：
目標エリアのローカストホールを封鎖する。

Bolo Grenade

崩落：
目標エリアのローカストホールを封鎖する。

Bolo Grenade

崩落：
目標エリアのローカストホールを封鎖する。

Bolo Grenade

この武器による攻撃は、1 ターンに1回しか行えない。

ストップングパワー：
任意の個数の攻撃ダイスをふりなおす(1 ターン1回制限)。

Boltak Pistol

君の防御力は2増える。
君がこのカードを持っている間、君は「ピストル(Pistol)」を名前に持つ武器による攻撃しか行えない。

Boomshield

君は任意の時点でこのカードを捨ててよい。

エクスプローシブパワー：
ふられた防御ダイスを1個無視し、君の目標のいるエリアの他の各フィギュアにそれぞれ1ダメージ。

Boomshot

エクスプローシブパワー：
ふられた防御ダイスを1個無視し、君の目標のいるエリアの他の各フィギュアにそれぞれ1ダメージを与える。

Boomshot

この武器は、距離1を越えるフィギュアを攻撃するためには使用できない。

エクスプローシブパワー：
ふられた防御ダイスを1個無視し、君の目標のいるエリアの他の各フィギュアにそれぞれ1ダメージを与える。

Boomshot

エクスプローシブパワー：
ふられた防御ダイスを1個無視し、君の目標のいるエリアの他の各フィギュアにそれぞれ1ダメージを与える。

Boomshot

エクスプローシブパワー：
ふられた防御ダイスを1個無視し、君の目標のいるエリアの他の各フィギュアにそれぞれ1ダメージを与える。

Boomshot

寸断：
他の攻撃ダイスによる負傷の点数を2倍にする。攻撃1回につき1回制限。

Gnasher Shotgun

この武器は、距離1を越えるフィギュアを攻撃するためには使用できない。

寸断：
他の攻撃ダイスによる負傷の点数を2倍にする。攻撃1回につき1回制限。

Gnasher Shotgun

近距離バースト：
防御側が距離1以内にいる場合、負傷2を与える。

Gorgon Burst Pistol

君のターンの終了時、この武器の弾薬が0で、君がこのターンに攻撃を行っていない場合、この武器は弾薬1を得る。

近距離バースト：
防御側が距離1以内にいる場合、負傷2を与える。

Gorgon Burst Pistol

イミュルシオンブラスト：
負傷2を与える。そのエリアにいる他の各フィギュアも、同様に負傷2を受ける。攻撃1回につき1回制限。

Hammer of Dawn

バーストファイヤー：
目標が君のいるエリアにいないのでない場合、負傷2を与える。攻撃1回につき1回制限。

Hammerburst

バーストファイヤー：
目標が君のいるエリアにいないのでない場合、負傷2を与える。攻撃1回につき1回制限。

Hammerburst

バーストファイヤー：
目標が君のいるエリアにいないのでない場合、負傷2を与える。攻撃1回につき1回制限。

Hammerburst

バーストファイヤー：
目標が君のいるエリアにいないのでない場合、負傷2を与える。攻撃1回につき1回制限。

Hammerburst

攻撃を行う代わりに、君は自分のいるエリアにいるローカスト1体を選んで攻撃ダイスを4個ふってよい(負傷は全て無視)。オーメンが出た場合、そのローカストは死亡する。その後、君はカバースペースから出る。

高火力モード：
負傷1を与える。

Lancer Assault Rifle

高火力モード：
負傷1を与える。

Lancer Assault Rifle

攻撃を行う代わりに、君は自分のいるエリアにいるローカスト1体を選んで攻撃ダイスを4個ふってよい(負傷は全て無視)。オーメンが出た場合、そのローカストは死亡する。その後、君はカバースペースから出る。

高火力モード：
負傷1を与える。

Lancer Assault Rifle

この武器は、君のいるエリアのいるフィギュアを攻撃するためには使用できない。

ヘッドショット：
君が少なくとも距離2以上離れている場合、シールドが1個ちょうど出ている各防御ダイスを無視する。

Longshot Sniper Rifle

この攻撃は**エリア**を目標とし、カバーを無視する。君はこの武器による攻撃を行い、同じターンに移動することはできない。

火の雨：
目標エリアに隣接するエリアにいる各フィギュアに負傷2を与える(攻撃1回につき1回制限)。

Mortar

君は自分のターンに2エリアを越えて移動できない。君がカバー状態である場合、この武器の最大射程に+2。

弾丸の嵐：
この攻撃の後、君はこの武器で異なるローカスト1体を攻撃してよい。攻撃1回につき1回制限。

Mulcher

この武器は、距離1を越えるフィギュアを攻撃するためには使用できない。

バーニングインフェルノ：
すべての防御ダイスを無視する。

Scorcher

ピンポイントの制度：
負傷1を与える。

Snub Pistol

君は、この武器の弾薬が0である場合でも、この武器による通常攻撃を行ってよい。

ピンポイントの制度：
負傷1を与える。

Snub Pistol

君は、この武器の弾薬が0である場合でも、この武器による通常攻撃を行ってよい。

ピンポイントの制度：
負傷1を与える。

Snub Pistol

君は、この武器の弾薬が0である場合でも、この武器による通常攻撃を行ってよい。

君はこの武器による攻撃を行い、同じターンに移動することはできない。

君はこの武器による攻撃を行い、同じターンに移動することはできない。

君はこの武器による攻撃を行い、同じターンに移動することはできない。

ピンポイントの制度：
負傷1を与える。

チャージショット：
シールドが2個ちょうど出ている各防
御ダイスを無視する。

チャージショット：
シールドが2個ちょうど出ている各防
御ダイスを無視する。

チャージショット：
シールドが2個ちょうど出ている各防
御ダイスを無視する。

Snub Pistol

Torque Bow

Torque Bow

Torque Bow

君はこの武器による攻撃を行い、同じターンに移動することはできない。

君はこの武器による攻撃を行い、同じターンに移動することはできない。

チャージショット：
シールドが2個ちょうど出ている各防
御ダイスを無視する。

チャージショット：
シールドが2個ちょうど出ている各防
御ダイスを無視する。

Torque Bow

Torque Bow

○ 攻撃を1回行う。

○ 攻撃を1回行う。

○ 攻撃を1回行う。

○ 攻撃を1回行う。

この攻撃で君が弾薬トークンを消費した場合、君は2回目の指令ステップを解決してよい（1ターン1回制限）。

この攻撃で君が弾薬トークンを消費した場合、君は2回目の指令ステップを解決してよい（1ターン1回制限）。

この攻撃で君が弾薬トークンを消費した場合、君は2回目の指令ステップを解決してよい（1ターン1回制限）。

○ 最大3エリアまで移動する。

Active Reload

Active Reload

Active Reload

Advance

○ 攻撃を1回行う。

○ 攻撃を1回行う。

○ 攻撃を1回行う。

○ 攻撃を1回行う。

○ 最大3エリアまで移動する。

○ 最大3エリアまで移動する。

○ 最大3エリアまで移動する。

○ 最大3エリアまで移動する。

Advance

Advance

Advance

Advance

○ 攻撃を1回行う。

○ ローカストのフィギュア1体を、君の方向に最大2エリアまで移動する。

○ ローカストのフィギュア1体を、君の方向に最大2エリアまで移動する。

○ ローカストのフィギュア1体を、君の方向に最大2エリアまで移動する。

○ 最大3エリアまで移動する。

その後、このローカストのフィギュアを攻撃する。君はこの攻撃を、弾薬トークンを消費せずに、全火力攻撃として扱ってよい（手榴弾トークンは消費する必要がある）。

その後、このローカストのフィギュアを攻撃する。君はこの攻撃を、弾薬トークンを消費せずに、全火力攻撃として扱ってよい（手榴弾トークンは消費する必要がある）。

その後、このローカストのフィギュアを攻撃する。君はこの攻撃を、弾薬トークンを消費せずに、全火力攻撃として扱ってよい（手榴弾トークンは消費する必要がある）。

Advance

Ambush

Ambush

Ambush

○ 最大3エリアまで移動する。

○ 最大3エリアまで移動する。

○ 最大3エリアまで移動する。

○ 最大3エリアまで移動する。

○ 攻撃を1回行う。

○ 攻撃を1回行う。

○ 攻撃を1回行う。

○ 攻撃を1回行う。

Assault

Assault

Assault

Assault

○ 最大3エリアまで移動する。

○ 最大3エリアまで移動する。

○ 攻撃を1回行う。
君がカバー状態である場合、君は追加で1回攻撃を行ってよい。

○ 攻撃を1回行う。
君がカバー状態である場合、君は追加で1回攻撃を行ってよい。

○ 攻撃を1回行う。

○ 攻撃を1回行う。

Assault

Assault

Blind Fire

Blind Fire

○ 攻撃を1回行う。

○ 最大3エリアまで移動する。

○ 最大3エリアまで移動する。

○ 最大3エリアまで移動する。

君がカバー状態である場合、君は追加で1回攻撃を行ってよい。

○ **君のいるエリア**のフィギュア1体に対し、攻撃ダイス+1で攻撃を1回行う。

○ **君のいるエリア**のフィギュア1体に対し、攻撃ダイス+1で攻撃を1回行う。

○ **君のいるエリア**のフィギュア1体に対し、攻撃ダイス+1で攻撃を1回行う。

○ 君のいるエリアのCOGのフィギュアを1体選び、指令カードを1枚引かせてよい。

Blind Fire

Charge

Charge

Charge

○ 攻撃を1回行う。

○ 攻撃を1回行う。

○ 攻撃を1回行う。

○ 1エリア移動する。

次のローカスト発動ステップ中、他のすべてのCOGのフィギュアは、ローカストAIカードにおいて無視される（ローカストは彼らが失血しているかのように扱う）。

次のローカスト発動ステップ中、他のすべてのCOGのフィギュアは、ローカストAIカードにおいて無視される（ローカストは彼らが失血しているかのように扱う）。

次のローカスト発動ステップ中、他のすべてのCOGのフィギュアは、ローカストAIカードにおいて無視される（ローカストは彼らが失血しているかのように扱う）。

○ その後、カバー状態であるCOGの各フィギュアは、それぞれ指令カードを1枚引いてよい。

○ COGの各フィギュアは、次のローカスト発動ステップにおいて防御ダイス+1。

○ 1エリア移動する。

○ 1エリア移動する。

○ 最大4エリアまで移動する。

○ 最大4エリアまで移動する。

○ その後、カバー状態であるCOGの各フィギュアは、それぞれ指令カードを1枚引いてよい。

○ その後、カバー状態であるCOGの各フィギュアは、それぞれ指令カードを1枚引いてよい。

○ このターン、君が落ちていた武器を拾ったり装備を起動したりする際には、指令カードは捨てなくてよい。

○ このターン、君が落ちていた武器を拾ったり装備を起動したりする際には、指令カードは捨てなくてよい。

○ COGの各フィギュアは、次のローカスト発動ステップにおいて防御ダイス+1。

○ COGの各フィギュアは、次のローカスト発動ステップにおいて防御ダイス+1。

Dig In

Dig In

Explore

Explore

○ 最大4エリアまで移動する。

○ 最大3エリアまで移動する。

○ 最大3エリアまで移動する。

○ 最大3エリアまで移動する。

このターン、君が落ちていた武器を拾ったり装備を起動したりする際には、指令カードは捨てなくてよい。

君はローカストのフィギュアがいるカバースペースに入ってよい(それをカバースペースから出し、それに1ダメージを与える)。

君はローカストのフィギュアがいるカバースペースに入ってよい(それをカバースペースから出し、それに1ダメージを与える)。

君はローカストのフィギュアがいるカバースペースに入ってよい(それをカバースペースから出し、それに1ダメージを与える)。

Explore

Forced Entry

Forced Entry

Forced Entry

<ul style="list-style-type: none"> 最大2回まで攻撃を行う。 	<ul style="list-style-type: none"> 最大2回まで攻撃を行う。 	<ul style="list-style-type: none"> 最大2回まで攻撃を行う。 	<ul style="list-style-type: none"> 最大5エリアまで移動する。
<i>Pummel</i>	<i>Pummel</i>	<i>Pummel</i>	<i>Roadie Run</i>
<ul style="list-style-type: none"> 最大5エリアまで移動する。 	<ul style="list-style-type: none"> 最大5エリアまで移動する。 	<ul style="list-style-type: none"> 最大2エリアまで移動する。 あなたの武器のうち1つは、弾薬トークンを1個得る（手榴弾トークンは得られない）。 	<ul style="list-style-type: none"> 最大2エリアまで移動する。 あなたの武器のうち1つは、弾薬トークンを1個得る（手榴弾トークンは得られない）。
<i>Roadie Run</i>	<i>Roadie Run</i>	<i>Scavenging</i>	<i>Scavenging</i>
<ul style="list-style-type: none"> 最大2エリアまで移動する。 あなたの武器のうち1つは、弾薬トークンを1個得る（手榴弾トークンは得られない）。 	<ul style="list-style-type: none"> 君のいるエリアのCOGのフィギュアを1体選び、指令カードを2枚引かせてよい。 ローカストのフィギュア1体を、君の方向に1エリア移動する。このターンの君のローカスト発動ステップをとばす。 	<ul style="list-style-type: none"> 君のいるエリアのCOGのフィギュアを1体選び、指令カードを2枚引かせてよい。 ローカストのフィギュア1体を、君の方向に1エリア移動する。このターンの君のローカスト発動ステップをとばす。 	<ul style="list-style-type: none"> 君のいるエリアのCOGのフィギュアを1体選び、指令カードを2枚引かせてよい。 ローカストのフィギュア1体を、君の方向に1エリア移動する。このターンの君のローカスト発動ステップをとばす。
<i>Scavenging</i>	<i>Sit Tight</i>	<i>Sit Tight</i>	<i>Sit Tight</i>
<ul style="list-style-type: none"> 最大1エリア移動する。 君のいるエリアのフィギュアに対し、最大3回まで攻撃を行う。 	<ul style="list-style-type: none"> 最大1エリア移動する。 君のいるエリアのフィギュアに対し、最大3回まで攻撃を行う。 	<ul style="list-style-type: none"> 最大1エリア移動する。 君のいるエリアのフィギュアに対し、最大3回まで攻撃を行う。 	<ul style="list-style-type: none"> 指令カードを1枚引く。 他のプレイヤーを1人選ぶ。そのプレイヤーはただちに指令カードを1枚解決する。その後、君はローカスト発動ステップを通常通り解決する。
<i>Slaughter</i>	<i>Slaughter</i>	<i>Slaughter</i>	<i>Teamwork</i>
<ul style="list-style-type: none"> 指令カードを1枚引く。 他のプレイヤーを1人選ぶ。そのプレイヤーはただちに指令カードを1枚解決する。その後、君はローカスト発動ステップを通常通り解決する。 	<ul style="list-style-type: none"> 指令カードを1枚引く。 他のプレイヤーを1人選ぶ。そのプレイヤーはただちに指令カードを1枚解決する。その後、君はローカスト発動ステップを通常通り解決する。 	<ul style="list-style-type: none"> 指令カードを1枚引く。 他のプレイヤーを1人選ぶ。そのプレイヤーはただちに指令カードを1枚解決する。その後、君はローカスト発動ステップを通常通り解決する。 	<ul style="list-style-type: none"> 他のプレイヤーを1人選ぶ。そのプレイヤーはただちに指令カードを1枚解決する。その後、君はローカスト発動ステップを通常通り解決する。
<i>Teamwork</i>	<i>Teamwork</i>	<i>Teamwork</i>	<i>Teamwork</i>

臂力	ドーン！	振り払い	銃弾の雨
----	------	------	------

<p>防御プレイヤーが受ける負傷はランダムなカードになる。</p> <p>COGのフィギュアの攻撃後、Berserkerをその方向に1エリア移動する（Bolo Grenadeが使用された場合、目標エリアに向けて移動する）。</p> <p>負傷を受けていない場合、このフィギュアはHammer of Dawnの武器でのみ負傷を受ける。</p> <p><i>Berserker</i></p>	<p>目標のいるエリアにいる他の各フィギュアは負傷1を受ける（攻撃1回につき1回制限）。</p> <p><i>Boomer</i></p>	<p>このフィギュアを回復させる。</p> <p><i>Drone</i></p>	<p>防御側がカバー状態でない場合、負傷2を与える。</p> <p>この敵はBoomerのAIカードとフィギュアと負傷マーカーを使用するが、死亡しても武器は落とさない。</p> <p><i>Grinder</i></p>
--	---	---	---

援軍	猛猛	チェーンソースタッフ	突進攻撃
----	----	------------	------

<p>最も近いローカストホールに、ローカストAを1体発生させる（攻撃1回につき1回制限）。</p> <p><i>Kantus</i></p>	<p>負傷1を与える。</p> <p>死亡したとき、自身のいるエリアにいる各COGのフィギュアに負傷1を与える。</p> <p>この敵はWretchのAIカードとフィギュアと負傷マーカーを使用する。</p> <p><i>Lambent Wretch</i></p>	<p>目標がSkorgeのいるエリアにいる場合、負傷3を与える。</p> <p>この敵はKantusのAIカードとフィギュアと負傷マーカーを使用するが、死亡しても武器は落とさない。</p> <p><i>Skorge</i></p>	<p>シールドが2個出ている各防御ダイスをふりなす。攻撃1回につき1回制限。</p> <p><i>Theron Guard</i></p>
--	---	---	---

自爆攻撃	群れ
------	----

<p>そのエリアにいる各COGのフィギュアに負傷1を与える（防御ダイスは無視）。</p> <p>このフィギュアは、攻撃後死亡する。</p> <p>このフィギュアが他の理由（Bolo Grenadesは除く）で死亡した場合、自身のいるエリアにいる各フィギュアに負傷1を与える。</p> <p><i>Ticker</i></p>	<p>最も近いローカストホールに、Wretchを1体発生させる。すべてのWretchが出ている場合、この能力は効果が無い。</p> <p><i>Wretch</i></p>
---	--

攪乱	群勢	援軍	銃撃戦
----	----	----	-----

<p>君の武器の1つから、弾薬トークンを1個捨てる。</p> <p>その後、マップ上の落ちていた武器マーカーをすべて取り除く。</p> <p>その後、新たなAIカードを引く。</p> <p>イベントカード 1/35</p>	<p>最も近いCOGのフィギュアから4移動以上離れている各ローカストを、彼の方向に3エリア移動する。</p> <p>その後、新たなAIカードを引く。</p> <p>イベントカード 2/35</p>	<p>ローカストAを1体、ローカストBを1体、ローカストCを1体、マップの出口に発生させる。</p> <p>その後、各ローカストAは最も近いCOGのフィギュアの方向に2エリア移動し、各ローカストBは最も近いCOGのフィギュアの方向に1エリア移動する。</p> <p>イベントカード 4/35</p>	<p>各Drone、Boomer、Kantus、Theron Guardは、距離3以内のCOGフィギュア1体を攻撃する。</p> <p>その後、攻撃しなかった各ローカストは、最も近いCOGのフィギュアの方向に2エリア移動し、その後、自身のいるエリアのCOGフィギュア1体を攻撃する。</p> <p>ローカストがいらない場合、新たなAIカードを引く。</p> <p>イベントカード 5/35</p>
---	--	---	--

<p>群れ</p> <p>最も近い COG のフィギュアから5移動以上離れている各ローカストを、最も近い COG のフィギュアから4移動離れているエリアまで移動させる。</p> <p>その後、新たな AI カードを引く。</p> <p>イベント—一般 6/35</p>	<p>COG フィギュアが2移動以内にいる:</p> <p>彼のいるエリアに移動し、その後、彼を攻撃する。</p> <p>それ以外: 最も近い COG のフィギュアの方向に4エリア移動する。</p> <p>Wretch がいない場合、新たな AI カードを引く。</p> <p>各—Wretch 8/35</p>	<p>負傷していない:</p> <p>最も近い COG のフィギュアの方向に3エリア移動する。その後、(可能なら) そのエリアにいるカバースペースでない COG のフィギュア1人を攻撃する。</p> <p>それ以外: もっとも近いカバースペースに入り、回復する。</p> <p>Wretch がいない場合、新たな AI カードを引く。</p> <p>各—Wretch 10/35</p>	<p>Wretch が1体以上いる:</p> <p>各 Wretch は最も近い COG のフィギュアの方向に2エリア移動する。その後、各 Wretch はそのエリアにいる最も多くの負傷を受けている COG のフィギュア1人を攻撃する。</p> <p>それ以外: 君から4移動以内の各ローカストホールに、Wretch を2体発生させる</p> <p>グループ—Wretch 11/35</p>
<p>Droneが1体以上いる:</p> <p>各 Drone は最も近い COG のフィギュアの方向に2エリア移動する。その後、各 Drone は距離2以内の COG のフィギュア1人を攻撃する。</p> <p>それ以外: 君から最も近いローカストホール1箇所に、Drone を2体発生させる。</p> <p>グループ—Drone 12/35</p>	<p>視線内に COG フィギュアがいる:</p> <p>視線内の最も近い COG のフィギュア1人を攻撃する。その後、この Drone がカバースペースにいない場合、それを最も近い COG のフィギュアの逆方向に1エリア移動する。</p> <p>それ以外: 最も近い COG のフィギュアの方向に3エリア移動する。</p> <p>Drone がいない場合、新たな AI カードを引く。</p> <p>各—Drone 13/35</p>	<p>COG フィギュアが1距離以内にいる:</p> <p>その COG のフィギュアを攻撃ダイス+1で攻撃する。</p> <p>それ以外: 最も近い COG のフィギュアの方向に1エリア移動する。その後、視線内の最も近い COG のフィギュア1人を攻撃する。</p> <p>Drone がいない場合、新たな AI カードを引く。</p> <p>各—Drone 14/35</p>	<p>COG フィギュアが2距離以内にいる:</p> <p>負傷していない場合、視線内の最も近い COG のフィギュア1人を攻撃する。それ以外の場合、回復する。</p> <p>それ以外: 最も近い COG のフィギュアの方向に2エリア移動する。</p> <p>Drone がいない場合、新たな AI カードを引く。</p> <p>各—Drone 15/35</p>
<p>COG フィギュアが4距離以内にいる:</p> <p>視線内の最も近い COG のフィギュア1人を攻撃する。</p> <p>それ以外: 最も近い COG のフィギュアの方向に2エリア移動する。</p> <p>Boomer がいない場合、新たな AI カードを引く。</p> <p>各—Boomer 16/35</p>	<p>COG フィギュアが3距離以内にいる:</p> <p>視線内の最も近い COG のフィギュア1人を攻撃する。</p> <p>それ以外: 最も近い COG のフィギュアの方向に2エリア移動する。その後、そのフィギュアが3距離以内にいるなら、彼を攻撃する。</p> <p>Boomer がいない場合、新たな AI カードを引く。</p> <p>各—Boomer 17/35</p>	<p>COG フィギュアが1距離以内にいる:</p> <p>最も近い COG のフィギュアの逆方向に1エリア移動する。その後、彼を(視線内にいるなら) 攻撃する。</p> <p>それ以外: 最も近い COG のフィギュアの方向に1エリア移動する。その後、彼を(視線内にいるなら) 攻撃する。</p> <p>Boomer がいない場合、新たな AI カードを引く。</p> <p>各—Boomer 18/35</p>	<p>Boomerが1体以上いる:</p> <p>各 Boomer は最も近い COG のフィギュアの方向に1エリア移動する。その後、彼を(視線内にいるなら) 攻撃する。</p> <p>それ以外: 君から最も近いローカストホール1箇所に、Boomer を1体発生させる。</p> <p>グループ—Boomer 19/35</p>
<p>COG フィギュアがすべてカバースペース:</p> <p>新たな AI カードを引いて解決する。</p> <p>それ以外: カバースペースでない最も近い COG のフィギュアの方向に1エリア移動する。その後、その Berserker は自身のいるエリアにいる各フィギュアを攻撃する。</p> <p>各—Berserker 21/35</p>	<p>COG フィギュアが自身のエリアにいる:</p> <p>Berserker は自身のいるエリアにいる各フィギュアを攻撃する。</p> <p>それ以外: 最も近い COG のフィギュアの方向に2エリア移動する。その Berserker が移動していったエリアにいる各フィギュアに負傷1を与える。</p> <p>各—Berserker 23/35</p>	<p>視線内に COG フィギュアがいる:</p> <p>視線内の最も近い COG のフィギュア1人を攻撃する。</p> <p>それ以外: 最も近い COG のフィギュアの方向に2エリア移動する。</p> <p>Theron Guard がいない場合、新たな AI カードを引く。</p> <p>各—Theron Guard 24/35</p>	<p>COG フィギュアが4距離以内にいる:</p> <p>視線内の最も近い COG のフィギュア1人を攻撃する。</p> <p>それ以外: 最も近い COG のフィギュアの方向に3エリア移動する。</p> <p>Theron Guard がいない場合、新たな AI カードを引く。</p> <p>各—Theron Guard 25/35</p>
<p>COG フィギュアが1移動以内にいる:</p> <p>彼の逆方向に1エリア移動し、その後、彼を(視線内にいるなら) 攻撃する。</p> <p>それ以外: 視線内の最も近い COG のフィギュア1人を攻撃する。攻撃できない場合、最も近い COG のフィギュアの方向に2エリア移動する。</p> <p>Theron Guard がいない場合、新たな AI カードを引く。</p> <p>各—Theron Guard 26/35</p>	<p>COG フィギュアが1移動以内にいる:</p> <p>彼のいるエリアに入り、その後、彼を攻撃する。ダイスの結果にかかわらず、Ticker の誘発型能力を解決する。</p> <p>それ以外: 最も近い COG のフィギュアの方向に3エリア移動する。</p> <p>Ticker がいない場合、新たな AI カードを引く。</p> <p>各—Ticker 28/35</p>	<p>COG フィギュアが2移動以内にいる:</p> <p>彼のいるエリアに入り、その後、彼を攻撃する。</p> <p>それ以外: 最も近い COG のフィギュアの方向に3エリア移動する。その Ticker がいずれかの COG のフィギュアの視線内にあるカバースペースでない場合、それを彼の逆方向に1エリア移動する。</p> <p>Ticker がいない場合、新たな AI カードを引く。</p> <p>各—Ticker 29/35</p>	<p>COG フィギュアが2移動以内にいる:</p> <p>彼のいるエリアに入り、その後、(可能なら) そのエリアにいるカバースペースでない COG フィギュア1人を攻撃する。</p> <p>それ以外: 最も近い COG のフィギュアの方向に1エリア移動する。</p> <p>Ticker がいない場合、新たな AI カードを引く。</p> <p>各—Ticker 30/35</p>
<p>Tickerが1体以上いる:</p> <p>各 Ticker は最も近い COG のフィギュアの方向に2エリア移動し、その後、自身のいるエリアにいる COG フィギュア1人を攻撃する。このターン、COG フィギュアはガードできない。</p> <p>それ以外: 君から5移動以内の各ローカストホールに、Ticker を1体発生させる。</p> <p>グループ—Ticker 31/35</p>	<p>COG フィギュアが4距離以内にいる:</p> <p>彼を攻撃し、その後、彼の方向に2エリア移動する。</p> <p>それ以外: 最も近い COG のフィギュアの方向に2エリア移動する。その後、その Kantus に最も近いローカストホール1箇所に、ローカスト A を1体発生させる。</p> <p>Kantus がいない場合、新たな AI カードを引く。</p> <p>各—Kantus 34/35</p>	<p>Kantus が1体以上いる:</p> <p>各 Kantus は最も近い COG のフィギュアの方向に2エリア移動し、その後、彼を(視線内にいるなら) 攻撃する。</p> <p>それ以外: 君から最も近いローカストホール1箇所に、Kantus を1体発生させる。</p> <p>グループ—Kantus 35/35</p>	
<p>ローカストが1体以上、君から2移動以内にいる:</p> <p>各ローカストを君の方向に2エリア移動する。その後、君のエリアにいるなら、君を攻撃する。</p> <p>それ以外: マップの出口にローカスト B を1体発生させる。その後、各ローカストを君の方向に1エリア移動する。</p> <p>グループ—一般 3/35</p>	<p>君のいるエリアにローカストホールが無い:</p> <p>ローカストホールトークンを1個、君のいるエリアに置く。その後、君のいるエリアにローカスト A を1体発生させる。</p> <p>それ以外: 君のいるエリアにローカスト B を1体発生させる。その後、そのローカストは君を攻撃する。</p> <p>グループ—一般 7/35</p>	<p>体力が4以下の COG フィギュアが3移動以内にいる:</p> <p>彼のエリアに移動し、その後、彼を攻撃する。</p> <p>それ以外: 最も近いカバースペースでない COG のフィギュアの方向に2エリア移動する。</p> <p>Wretch がいないかすべての COG のフィギュアがカバースペースである場合、新たな AI カードを引く。</p> <p>各—Wretch 9/35</p>	<p>このターン、いずれかの COG フィギュアが移動したが攻撃した:</p> <p>その COG フィギュアの方向に1エリア移動する。その後、その Berserker は自身のいるエリアにいる各フィギュアを攻撃する。</p> <p>それ以外: 最も近い COG のフィギュアの方向に1エリア移動する。</p> <p>各—Berserker 20/35</p>

すべての COG フィギュアが3移動以上離れている。	いずれかの Theron Guard の視線内に COG フィギュアがいる。	他の負傷しているローカストが2移動以内にいる。	落ちていた武器マーカーが2移動以内にある。
最も近い COG のフィギュアの方向に2エリア移動する。 それ以外: 最も近い COG のフィギュアの方向に1エリア移動する。その後、その Berserker は自身のいるエリアにいる各フィギュアを攻撃する。	各 Theron Guard は、最も近い COG フィギュア1体を攻撃する。攻撃しなかった各 Theron Guard は、君の方向に2エリア移動する。 それ以外: 君から最も近いローカストホール1箇所に、Theron Guard を1体発生させる。	そのローカストのエリアに移動し、それを回復する。 それ以外: 最も近い COG のフィギュアの方向に1エリア移動し、その後、視線内にもっとも近い COG のフィギュア1体を攻撃する。 Kantus がいない場合、新たな AI カードを引く。	そのトークンを武器の面を下に裏返し、対応するフィギュアを1体その上に発生させる。 それ以外: 3距離以内の COG のフィギュア1体を攻撃する。 Kantus がいない場合、新たな AI カードを引く。
各— Berserker 22/35	グループ— Theron Guard 27/35	各— Kantus 32/35	各— Kantus 33/35

特別ルール: <i>Emergence-Setup</i>	特別ルール: <i>China Shop-Setup</i>	特別ルール: <i>Belly of the Beast-Setup</i>	特別ルール: <i>Roadblock-Setup</i>	特別ルール: <i>Scattered-Setup</i>
マップの準備後、各ローカストホールを、マップの出口に最も近いものを除き、封鎖トークンで覆う。	準備中、Berserker のフィギュアを COG のフィギュアの開始エリアに置く。	準備後、1枚目のマップタイトルを回転し、その入口が2枚目のマップタイトルの入口と接するようにする。	レベル1の1枚目のロケーションカードのみを引いて準備を行う。 ロケーションカードによる発生を行う代わりに、各プレイヤーは空きエリアに Ticker を1体発生させる。	レベル1とレベル2を、2つの別々な(つながっていない)マップとして準備する。その後、COGの半分をレベル2の入口に移動する。開始ローカストのフィギュアは、各マップのCOGの人数を基準に発生させる。

敵: A) Wretch B) Drone C) Boomer	敵: A) Wretch B) Drone C) Berserker	敵: A) Lambent Wretch B) Drone C) Theron Guard	敵: A) Ticker B) なし C) なし	敵: A) Drone B) Ticker C) Boomer
---	--	---	--	---

一般 AI: 1、2、3、4、5、6 一般 AI: 1、2、5、6 一般 AI: 1、2、3、6、7 一般 AI: 1、2、3、4、5、7 一般 AI: 1、3、4、5、6、7

特別ルール: <i>Hive-Setup</i>	特別ルール: <i>Horde Mode-Setup</i>
なし。	マップの準備前、プレイヤーはこのカードの裏面の4つの選択肢から1つを選ぶ。

敵: A) Drone B) Kantus C) Theron Guard	敵: A) Wretch B) Drone C) なし
---	---

一般 AI: 2、4、5、6 一般 AI: 1、2、5、6

特別ルール: <i>Emergence-1</i>	特別ルール: <i>Emergence-2</i>	特別ルール: <i>China Shop-1</i>	特別ルール: <i>China Shop-2</i>	特別ルール: <i>China Shop-3</i>
ロケーションカード 12A は、装備を起動した後に捨てられない。	ローカストのフィギュアは発生しない。 AI カードによりローカストのフィギュアが発生する場合、そのカードを無視して新たな AI カードを引く。	Berserker の敵カードを参照。	Berserker の敵カードを参照。	Berserker の敵カードを参照。

裏返す条件: すべてのローカストホールが封鎖される。	裏返す条件: ローカストのフィギュアがボード上に無い。	裏返す条件: Berserker がレベル1のマップ出口エリアに移動する。	裏返す条件: Berserker がレベル2のマップ出口エリアに移動する。	裏返す条件: Berserker が死亡する。
--------------------------------------	---------------------------------------	---	---	-----------------------------------

特別ルール: <i>Belly of the Beast-1</i>	特別ルール: <i>Belly of the Beast-2</i>	特別ルール: <i>Roadblock-1</i>	特別ルール: <i>Roadblock-2</i>	特別ルール: <i>Scattered-1</i>
1枚目のマップタイトルの出口にドアトークンを置く。このドアはレベル3につながる。レベル3は他のドアから探索することはできない。	各プレイヤーのローカスト発動ステップで、AI カードを追加で1枚解決する。	COG フィギュアがマップの出口に入ったとき、彼は自動的に次のレベル1のロケーションを探索する。ロケーションカードによる発生を行う代わりに、各プレイヤーは空きエリアに Ticker を1体発生させる。	COG が探索するとき、彼はロック解除されたレベルを探索する。 AI カードにより Drone か Boomer が発生するとき、それを(ローカストホールの代わりに)マップ出口に置く。	COG はレベル2の出口のドアを通じては探索できない。 プレイヤーが AI カードを解決するとき、自分のマップのローカストのみに適用される。

裏返す条件: いずれかのプレイヤーが、ロケーション 13B (レベル3) の装備を起動する。	裏返す条件: AI テッキの最後のカードが解決される。	裏返す条件: いずれかの COG が、このレベルの最後のマップタイトルに入る。	裏返す条件: すべての COG フィギュアがレベル2かレベル3のマップ出口にいて、失血している COG フィギュアがない。	裏返す条件: COG がレベル1の最後のドアを通じて探索を行おうとする。
--	---------------------------------------	---	---	--

特別ルール: <i>Scattered-2</i>	特別ルール: <i>Scattered-3</i>	特別ルール: <i>Hive-1</i>	特別ルール: <i>Hive-2</i>	特別ルール: <i>Horde Mode-1</i>
COG はレベル3の出口のドアを通じては探索できない。 プレイヤーが AI カードを解決するとき、自分のマップのローカストのみに適用される。	ドアのあるエリアはフィギュアの移動に関して互いに隣接しているとみなす。 フィギュアはドアを通じて攻撃できない。	なし。	Kantus のフィギュアは発生しない。 各ローカスト発動ステップの終了時に、Skorge が移動も攻撃も行っていない場合、それを回復する。	手榴弾と弾薬のロケーションカードは、使用時に裏返す。

裏返す条件: COG がレベル2の最後のドアを通じて探索を行おうとする。	裏返す条件: すべての COG フィギュアがマップ 17B にいて、失血している COG フィギュアがおらず、Grinder がボード上に無い。	裏返す条件: COG がレベル3の出口のドアで探索を行う。	裏返す条件: Skorge が死亡する。	裏返す条件: 最後のローカストが死亡する。
--	--	---	--------------------------------	---------------------------------

特別ルール: <i>Horde Mode-2</i>	特別ルール: <i>Horde Mode-3</i>	特別ルール: <i>Horde Mode-4</i>	特別ルール: <i>Horde Mode-5</i>	特別ルール: <i>Horde Mode-6</i>
手榴弾と弾薬のロケーションカードは、使用時に裏返す。	手榴弾と弾薬のロケーションカードは、使用時に裏返す。	手榴弾と弾薬のロケーションカードは、使用時に裏返す。	手榴弾と弾薬のロケーションカードは、使用時に裏返す。	なし。

裏返す条件: 最後のローカストが死亡する。	裏返す条件: 最後のローカストが死亡する。	裏返す条件: 最後のローカストが死亡する。	裏返す条件: 最後のローカストが死亡する。	裏返す条件: 最後のローカストが死亡する。
---------------------------------	---------------------------------	---------------------------------	---------------------------------	---------------------------------

難易度-カジュアル ロケーション:

難易度-ノーマル ロケーション:

難易度-ハードコア ロケーション:

難易度-インセイン ロケーション:

ローカストホールを封鎖したその刹那、君たちは激しい爆風に地面に投げ出された。何とか立ち上がった君たちの前で、開いたドアから黒い煙の柱が吹き出してくる。その煙の中から、敵の群れが突進してきた。

マップの出口に、プレイヤーの人数に従って、ローカストを発生させる。
プレイヤー1人: Wretch 1体、Boomer 1体
プレイヤー2人: Wretch 2体、Boomer 2体
プレイヤー3人: Wretch 2体、Drone 2体、Boomer 2体
プレイヤー4人: Wretch 2体、Drone 3体、Boomer 3体

その後、各 Wretch を最も近い COG の方向に 2 エリア移動し、各 Drone を最も近い COG の方向に 1 エリア移動させる。

Emergence-1

フェニックス: 何しに来た。
サンチャゴ: 助けに来た。ほら、装備だ。
フェニックス: こんなことをしてかして、タダじゃ済まんぞ。
サンチャゴ: 心配するな。状況が変わったんだ。さあ、行こう。
フェニックス: 他の囚人はどうする? 置き去りにしてさんぞ。
サンチャゴ: 誰もいないさ。ホフマンが全員釈放した。
フェニックス: なるほどな。
サンチャゴ: これで晴れて復帰だな。

君たちの勝利

Emergence-2

その後、次のステージに進む。

フェニックス: コントロール、こちらデルタ。ベルセルクに遭遇した。指示を頼む。
コントロール: 銃撃は中止して、デルタ。ベルセルクに普通の武器は効かないわ。
ベルセルクを外に連れ出して、ハンマーを使う。
ドム: で、どうする?
フェニックス: しょうがねえ。鬼ごっこでもするしかねえな。

コントロール: 衛星はオンラインよ。
フェニックス: よし、じゃあ行くぞ、ドム、ドーンハンマーだ!

レベル3ロケーションをロック解除し、その探索を行う。

レベル2ロケーションをロック解除し、その探索を行う。

その後、次のステージに進む。

China Shop-2

その後、次のステージに進む。

China Shop-1

イミュレーションビームに切り裂かれ、ベルセルクは怒りの咆哮を上げた。

フェニックス: コール、ベアード - 片付いたぞ。

君たちの勝利

China Shop-3

フェニックス: よし、さあ帰還しよう。ベアード、レゾネーターを起動させる。俺たちはエレベーターをオンラインに戻す。

すべての AI カードの捨て札をデッキに戻してシャッフルする。その後、各プレイヤーは、マップタイル 13B のローカストホールにローカストBを1体発生させる。

その後、次のステージに進む。

Belly of the Beast-1

フェニックス: コントロール、こちらデルタ。脱出完了。レゾネーターを無事に作動させた。
コントロール: やったわね、マーカス。そこで待機して。キング・レイヴンに向かってるわ。

君たちの勝利

Belly of the Beast-2

カーマイン: なんでライトが支給されないんスかね?
タイ: 光よりカダ。ライトより銃をもう一丁ってことさ。

このマップタイルの出口にドアを置く。その後、プレイヤーは全員でレベル2とレベル3のどちらか一方をロック解除することを選ぶ。

その後、AI デッキと敵カードを以下のように更新する。
A: Ticker、B: Drone、C: Boomer
すべての AI カードの捨て札をデッキに戻してシャッフルする。

その後、次のステージに進む。

Roadblock-1

フェニックス: 迫撃砲は始末した、デジジー。降下地点へ行くぞ! この先はもうリグで進めるな。

君たちの勝利

Roadblock-2

ドム: で、ここが地底なのか。
カーマイン: 軍曹! 聞こえますか?
フェニックス: カーマイン、今どこだ?
カーマイン: わかりません。リフトがコースを外れたみたいス。

レベル3のマップを探索し、ローカストをそのマップのプレイヤー数に従って発生させる。その後、レベル3の最後にドアを配置する。

その後、次のステージに進む。

Scattered-1

フェニックス: 食い止める、ジャックの邪魔はさせるな!

マップタイル 17B をレベル2の最後に配置する(ロケーションカードの装備と発生は行わない)。その後、マップタイル 17B の出口にドアを配置する。

マップ上のすべての Boomer を取り除く。その後、Boomer の敵カードを Grinder の敵カードと交換する。各プレイヤーは、マップ 17B の空きエリアに Grinder を1体発生させる。4人ゲームの場合、Kantus と Boomer のフィギュアを Grinder として使用する。

その後、次のステージに進む。

Scattered-2

コントロール: デルタ、ジャックがグランドリフトの修理を完了したわ。
カーマイン: ありがとよ。よし、リフトを稼働しよう。

君たちの勝利

Scattered-3

ミラ: ところで、お前がアダム・フェニックスの息子なのか?
フェニックス: それがどうした?
ミラ: 自慢の息子が意思を継がぬとは残念だ。
フェニックス: 一体何の話だ?
ミラ: もはや過ぎたこと。スコージ、始末なさい!

マップタイル 17B をマップの出口に配置する(ロケーションカードの装備と発生は行わない)。その後、マップ上のすべての Kantus を取り除き、Kantus の敵カードを Skorge の敵カードと交換する。その後、Skorge を 17B の装備エリアに発生させる。

Hive-1

君は部隊の面々と合流した。
カーマイン: クイーンは?
ベアード: リーパーで逃げやがった!
カーマイン: どっちに向かった?
フェニックス: クイーンはもういい。今はハントへ戻る手段が先決だ。
ベアード: 向こうにまだリーパーが二匹いるぜ。
フェニックス: それだ。行こう!

君たちの勝利

Hive-2

その後、次のステージに進む。

すべてのローカストホール封鎖トークンを捨て、その後、すべての Ammunition のロケーションカードを表にする。その後、AI デッキと敵カードを以下のように更新する。

A : Wretch, B : Drone, C : なし

最後に、すべての AI カードの捨て札をデッキに戻してシャッフルし、以下のフィギュアをローカストホールに（可能な限り均等に）発生させる。

- プレイヤー1人 : Wretch 2体, Drone 1体
- プレイヤー2人 : Wretch 4体, Drone 1体
- プレイヤー3人 : Wretch 4体, Drone 3体
- プレイヤー4人 : Wretch 6体, Drone 3体

すべてのローカストホール封鎖トークンを捨て、その後、すべての Grenade のロケーションカードを表にする。その後、AI デッキと敵カードを以下のように更新する。

A : Lament Wretch, B : Boomer, C : なし

最後に、すべての AI カードの捨て札をデッキに戻してシャッフルし、以下のフィギュアをローカストホールに（可能な限り均等に）発生させる。

- プレイヤー1人 : Lament Wretch 2体, Boomer 1体
- プレイヤー2人 : Lament Wretch 4体, Boomer 1体
- プレイヤー3人 : Lament Wretch 4体, Boomer 2体
- プレイヤー4人 : Lament Wretch 6体, Boomer 2体

その後、次のステージに進む。

Horde Mode-1

その後、次のステージに進む。

すべてのローカストホール封鎖トークンを捨て、その後、すべての Ammunition のロケーションカードを表にする。その後、AI デッキと敵カードを以下のように更新する。

A : Ticker, B : Kantus, C : なし

最後に、すべての AI カードの捨て札をデッキに戻してシャッフルし、以下のフィギュアをローカストホールに（可能な限り均等に）発生させる。

- プレイヤー1人 : Ticker 2体, Kantus 1体
- プレイヤー2人 : Ticker 4体, Kantus 1体
- プレイヤー3人 : Ticker 4体, Kantus 2体
- プレイヤー4人 : Ticker 4体, Kantus 3体

すべてのローカストホール封鎖トークンを捨て、その後、すべての Grenade のロケーションカードを表にする。その後、AI デッキと敵カードを以下のように更新する。

A : Ticker, B : Kantus, C : Theron Guard

最後に、すべての AI カードの捨て札をデッキに戻してシャッフルし、以下のフィギュアをローカストホールに（可能な限り均等に）発生させる。

- プレイヤー1人 : Kantus 1体, Theron Guard 1体
- プレイヤー2人 : Kantus 1体, Theron Guard 2体
- プレイヤー3人 : Kantus 2体, Theron Guard 2体
- プレイヤー4人 : Kantus 2体, Theron Guard 3体

その後、次のステージに進む。

Horde Mode-3

その後、次のステージに進む。

すべてのローカストホール封鎖トークンを捨てる。その後、プレイヤーを1人選び、「Hammer of Dawn」武器カードを渡す。その後、AI デッキと敵カードを以下のように更新する。

A : Drone, B : Grinder, C : Berserker

最後に、すべての AI カードの捨て札をデッキに戻してシャッフルし、以下のフィギュアをローカストホールに（可能な限り均等に）発生させる。

- プレイヤー1人 : Drone 1体, Grinder 1体, Berserker 1体
- プレイヤー2人 : Drone 2体, Grinder 2体, Berserker 1体
- プレイヤー3人 : Drone 4体, Grinder 2体, Berserker 1体
- プレイヤー4人 : Drone 5体, Grinder 3体, Berserker 1体

ミラ:彼らには理解できない。我々の戦う理由を、彼らは理解できない。なぜ我々が止められないのか。なぜ、止めないのかを。なぜ我々が決してあきらめないのか……勝利をつかむか……滅びるまで……我々の戦いはまだ続く。

君たちの勝利

Horde Mode-5

Horde Mode-5

その後、次のステージに進む。

このカードを捨て、弾薬トークンを最大3個まで得る。このトークンは、君の任意の武器カードに置く。 Ammunition
このカードを捨て、弾薬トークンを最大3個まで得る。このトークンは、君の任意の武器カードに置く。 Ammunition

このカードを捨て、弾薬トークンを最大3個まで得る。このトークンは、君の任意の武器カードに置く。 Ammunition
このカードを捨て、弾薬トークンを最大3個まで得る。このトークンは、君の任意の武器カードに置く。 Ammunition

このカードを捨て、弾薬トークンを最大3個まで得る。このトークンは、君の任意の武器カードに置く。 Ammunition
このカードを捨て、弾薬トークンを最大3個まで得る。このトークンは、君の任意の武器カードに置く。 Ammunition

このカードを捨て、弾薬トークンを最大3個まで得る。このトークンは、君の任意の武器カードに置く。 Ammunition
このカードを捨て、手榴弾トークンを1個得る。 Grenade

このカードを捨て、弾薬トークンを最大3個まで得る。このトークンは、君の任意の武器カードに置く。 Ammunition
このカードを捨て、手榴弾トークンを1個得る。 Grenade

このカードを捨て、手榴弾トークンを1個得る。 Grenade
このカードを捨て、ランダム武器カードを2枚引く。1枚を（弾薬2個を置いて）残り、もう1枚を捨てる。 Weapon

このカードを捨て、手榴弾トークンを1個得る。 Grenade
このカードを捨て、次のレベルのロケーションデッキのロックを解除する。 Keycode

このカードを捨て、ランダム武器カードを2枚引く。1枚を（弾薬2個を置いて）残り、もう1枚を捨てる。 Weapon
マップの任意のエリアに移動する。 Junker

このカードを捨て、ランダム武器カードを2枚引く。1枚を（弾薬2個を置いて）残り、もう1枚を捨てる。 Weapon
君がここでターンを開始した場合、このマップ上のローカスト1体をダイス6個で攻撃する。このターン、君は指令カードをプレイできない。 Hammer of Dawn

このカードを捨て、ランダム武器カードを2枚引く。1枚を（弾薬2個を置いて）残り、もう1枚を捨てる。 Weapon
このカードを捨て、「Hammer of Dawn」特殊武器カードを（弾薬0個を置いて）得る。 Hammer of Dawn

↑ Toika Heavy MG

プレイヤーターン

1.回復ステップ:手番プレイヤーは、手札の上限(通常6枚)を超えない範囲で、最大2枚までカードを引く。
2.COG 指令ステップ:手番プレイヤーは、手札の指令カードを1枚プレイする。
3.ローカスト発動ステップ:手番プレイヤーはローカスト AI デッキの一番上のカードを引き、それを解決する。

1.回復ステップ:手番プレイヤーは、手札の上限(通常6枚)を超えない範囲で、最大2枚までカードを引く。
2.COG 指令ステップ:手番プレイヤーは、手札の指令カードを1枚プレイする。
3.ローカスト発動ステップ:手番プレイヤーはローカスト AI デッキの一番上のカードを引き、それを解決する。

1.回復ステップ:手番プレイヤーは、手札の上限(通常6枚)を超えない範囲で、最大2枚までカードを引く。
2.COG 指令ステップ:手番プレイヤーは、手札の指令カードを1枚プレイする。
3.ローカスト発動ステップ:手番プレイヤーはローカスト AI デッキの一番上のカードを引き、それを解決する。

1.回復ステップ:手番プレイヤーは、手札の上限(通常6枚)を超えない範囲で、最大2枚までカードを引く。
2.COG 指令ステップ:手番プレイヤーは、手札の指令カードを1枚プレイする。
3.ローカスト発動ステップ:手番プレイヤーはローカスト AI デッキの一番上のカードを引き、それを解決する。

リアクション能力

回避:君が攻撃される前に、このカードを捨て、ふる赤ダイスを2個追加する。
ガード:ローカストのフィギュアが移動するか攻撃する前に、このカードを捨て、それに対して攻撃を1回行う。
追跡:いずれかの COG が君のいるエリアから出たとき、このカードを捨て、君のフィギュアを彼と共に移動させる。

回避:君が攻撃される前に、このカードを捨て、ふる赤ダイスを2個追加する。
ガード:ローカストのフィギュアが移動するか攻撃する前に、このカードを捨て、それに対して攻撃を1回行う。
追跡:いずれかの COG が君のいるエリアから出たとき、このカードを捨て、君のフィギュアを彼と共に移動させる。

回避:君が攻撃される前に、このカードを捨て、ふる赤ダイスを2個追加する。
ガード:ローカストのフィギュアが移動するか攻撃する前に、このカードを捨て、それに対して攻撃を1回行う。
追跡:いずれかの COG が君のいるエリアから出たとき、このカードを捨て、君のフィギュアを彼と共に移動させる。

回避:君が攻撃される前に、このカードを捨て、ふる赤ダイスを2個追加する。
ガード:ローカストのフィギュアが移動するか攻撃する前に、このカードを捨て、それに対して攻撃を1回行う。
追跡:いずれかの COG が君のいるエリアから出たとき、このカードを捨て、君のフィギュアを彼と共に移動させる。