

**ACTE 1 : LES CENDRES**  
**ETAPE 4**

**MISSION 3 :**  
**PECHE AUX CANARDS**

L

**RÈGLES SPÉCIALES :**

Aucun Locuste ne peut être généré ou appelé en renfort. Si une carte IA devait générer des figurines Locuste ou appeler des renforts, on l'ignore et on passe le tour des Locustes.

**RETOURNEZ CETTE CARTE QUAND :**

Il n'y a plus de figurine Locuste en jeu ET le Puits d'Emergence B du Lieu 18A est scellé.

**VOUS AVEZ GAGNÉ LA PARTIE**

Une fois que vous avez éliminé tous les ennemis...

Utilisez les mêmes règles spéciales qu'au recto de cette carte.

2 à 4 Joueurs : 4 Drones  
 1 à 2 Joueurs : 2 Drones

des Locustes :

Placez un Puits d'Emergence sur la zone de sortie et générez

Et vous pensiez que c'était fini ? Encore des Locustes !

**ACTE 1 : LES CENDRES**  
**ETAPE 4**

**MISSION 2 :**  
**PECHE AUX CANARDS**

L

18A

P

**MUNITIONS**

Défaussez cette carte et gagnez jusqu'à 2 pions Munition et 1 pion Grenade. Répartissez les Munitions sur vos cartes Arme.

1 B

2 AA

3 AB

4 AAB