



+1 GET UP!



◦ Déplacez -vous jusqu'à 3 zones.
◦ Effectuez 2 attaques, si possible, **durant** votre déplacement avec 4 dés gratuits et relancez les dés, 1 fois, si le résultat ne vous satisfait pas.

Carte Blast !

+2 ASSAUT MAGIQUE



◦ Déplacez -vous jusqu'à 4 zones.
◦ Effectuez 3 attaques **durant** votre déplacement avec 4 dés gratuits.
◦ Vous pouvez relancer les dés, 1 fois pour chaque attaque, en cas de mauvais tirage.

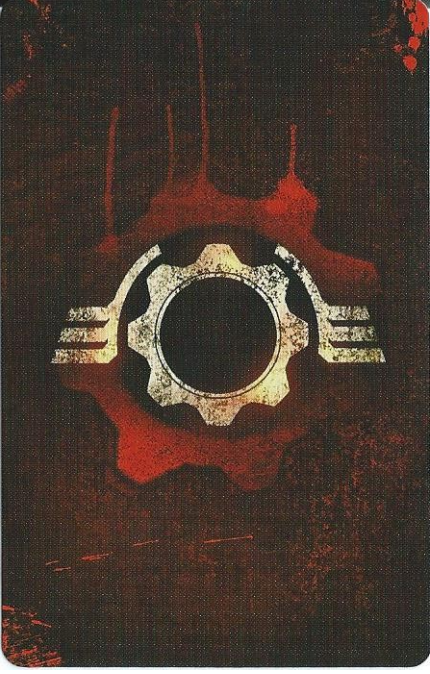
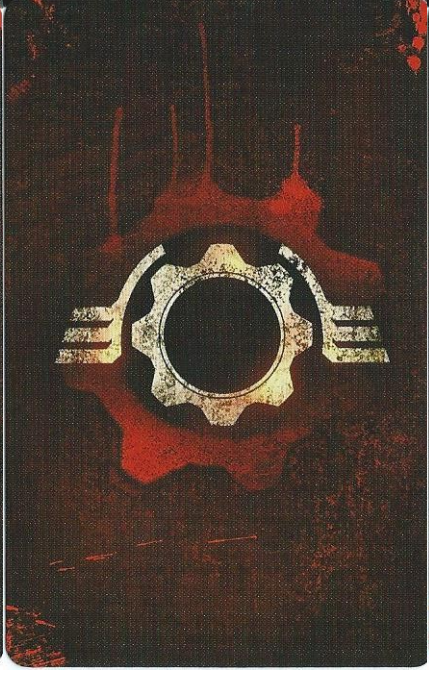
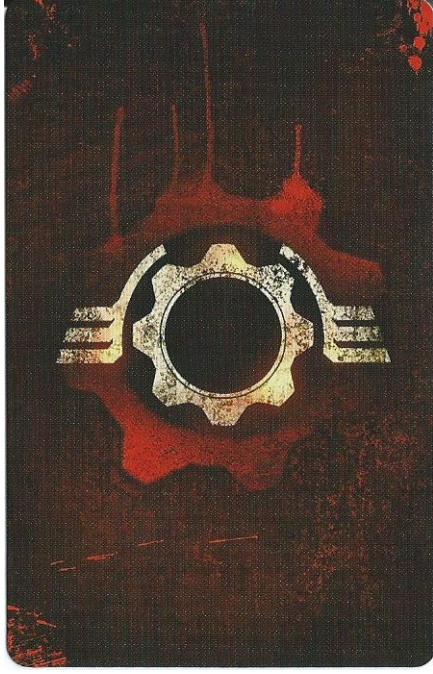
Carte Blast !

+2 ATTAQUES CIBLEES



◦ Effectuez 3 attaques. Pour chaque attaque, vous lancez 4 dés gratuits!
◦ Déplacez-vous ensuite de deux zones.

Carte Blast !





GAIN FACILE



- Effectuez 2 attaques.
- Gagnez un pion grenade.

Carte Blast !



GAIN FACILE



- Effectuez 2 attaques.
- Gagnez un pion grenade.

Carte Blast !

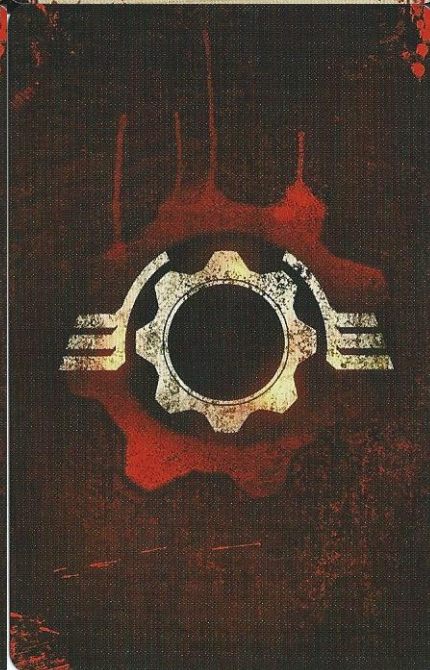
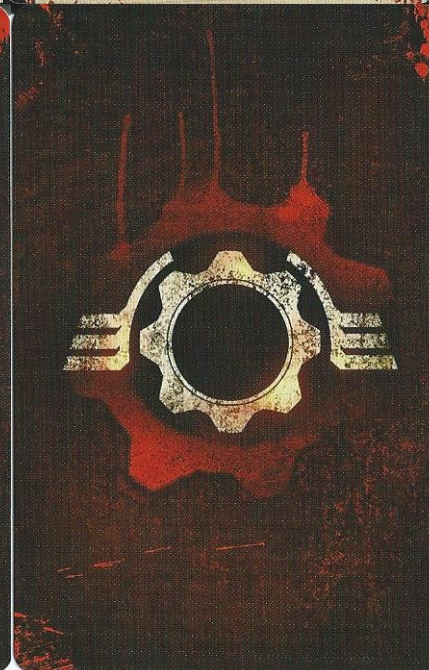
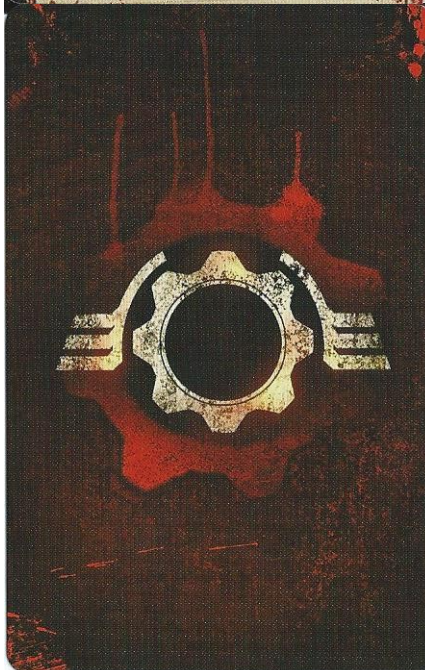


COURSE HAUTE



- Déplacez-vous de 4 zones et attaquez deux fois toutes les zones que vous traversez.

Carte Blast !





VICTOIRE

- Effectuez 3 attaques.
- Gagnez deux pions munitions.
- Tirez une nouvelle carte ordre.

Carte Blast !



TIR NOURRI

- Effectuez 3 attaques avec 4 dés gratuits.
- Gagnez un pion grenade.
- Déplacez-vous de 3 zones.

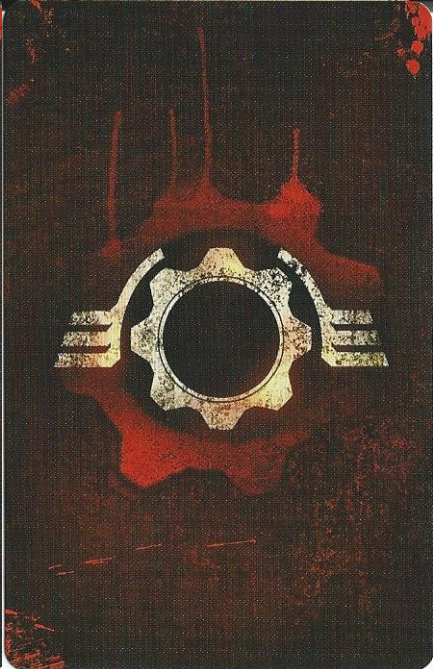
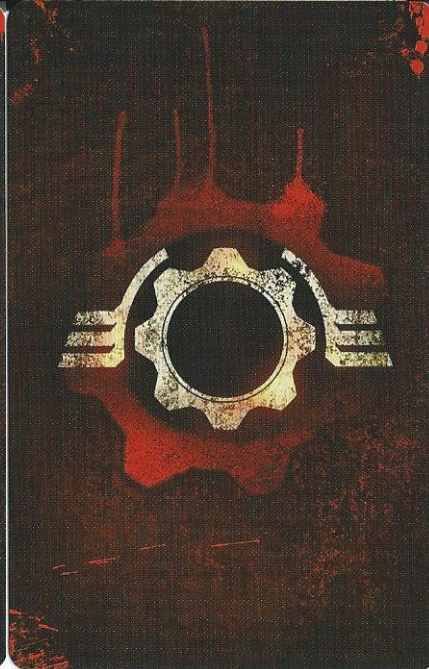
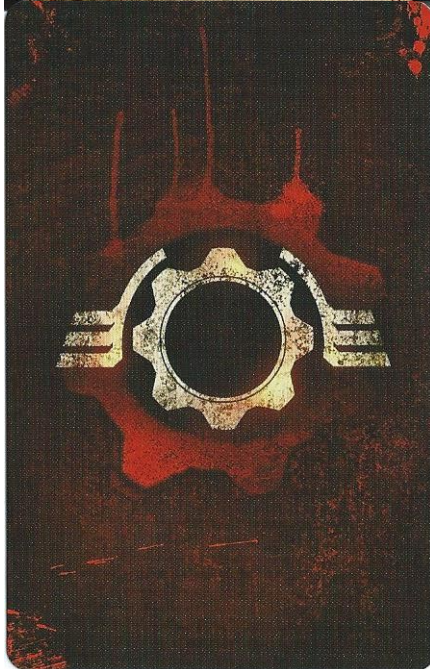
Carte Blast !



AUX ANGES

- Effectuez 2 attaques avec 4 dés gratuits.
- Gagnez un pion munition.
- Déplacez-vous de 4 zones.

Carte Blast !



ÉVÈNEMENT - GÉNÉRAL

ACTIVATION

Tous les locustes se déplacent de trois zones en direction du CGU, le plus proche, et attaquent, si cela est possible, immédiatement.

Carte Blast !

ÉVÈNEMENT - GÉNÉRAL

ENFER ÉTERNEL

Tous les locustes se déplacent de cinq zones en direction du CGU, le plus proche, et attaquent, si cela est possible, immédiatement.

Carte Blast !



ÉVÈNEMENT - GÉNÉRAL

MAUVAIS JOUR

Tous les CGU perdent une munition.

Tous les locustes se déplacent de deux zones en direction du CGU, le plus proche et attaquent dès qu'ils peuvent.

Carte Blast !

ÉVÈNEMENT - GÉNÉRAL

Tous les locustes se déplacent de deux zones en direction du CGU, le plus proche, gagnent tous, un point de résistance durant ce tour, et attaquent, si cela est possible, immédiatement.

Carte Blast !



ÉVÈNEMENT - GÉNÉRAL

ACTIVATION DES LOCUSTES ++

Tous les locustes se déplacent de 5 zones en direction du CGU, le plus proche, et attaquent, si cela est possible, immédiatement. Toutes leurs attaques sont renforcées d'un dé de combat supplémentaire.

Carte Blast !




ÉVÈNEMENT - GÉNÉRAL

RESISTANCE SUPREME

Tous les locustes gagnent deux dés de résistance supplémentaire au prochain tour.

Tirez une nouvelle carte IA.

Carte Blast !




ÉVÈNEMENT - GÉNÉRAL

OH, GULP !

Tous les CGU perdent une munition.

Tous les locustes se déplacent de 5 zones en direction du CGU, le plus proche et attaquent dès qu'ils peuvent.

De plus, ils attaquent avec un dé de combat supplémentaire.

Carte Blast !




ÉVÈNEMENT - GÉNÉRAL

OH, MY GOD !

Tous les locustes se déplacent de deux zones en direction du CGU, le plus proche, gagnent tous, 2 point de résistance durant ce tour, et attaquent, si cela est possible, immédiatement.

Carte Blast !

