



## Fouille ciblée



Prendre une carte objet au choix dans la pioche ou la défausse d'objets, sans prélever de cube "Action"



Piocher trois nouvelles cartes Objet, en choisir une et défausser les autres, sans prélever de cube "Action"



## Fouille ciblée



Prendre une carte objet au choix dans la pioche ou la défausse d'objets, sans prélever de cube "Action"



Piocher trois nouvelles cartes Objet, en choisir une et défausser les autres, sans prélever de cube "Action"



## Fouille ciblée



Prendre une carte objet au choix dans la pioche ou la défausse d'objets, sans prélever de cube "Action"



Piocher trois nouvelles cartes Objet, en choisir une et défausser les autres, sans prélever de cube "Action"



## Enquête ciblée



Prendre une carte indice au choix dans la pioche ou la défausse d'indices, sans prélever de cube "Action"



Piocher trois nouvelles cartes Indice, en choisir une et défausser les autres, sans prélever de cube "Action"



## Enquête ciblée



Prendre une carte indice au choix dans la pioche ou la défausse d'indices, sans prélever de cube "Action"



Piocher trois nouvelles cartes Indice, en choisir une et défausser les autres, sans prélever de cube "Action"



## Enquête ciblée



Prendre une carte indice au choix dans la pioche ou la défausse d'indices, sans prélever de cube "Action"



Piocher trois nouvelles cartes Indice, en choisir une et défausser les autres, sans prélever de cube "Action"



## Ralentir l'ennemi



Ne pas faire les 2 prochaines actions de l'armée.  
Avancer le marqueur d'actions de l'armée de deux cases.



Piocher deux jetons Zone. Ces zones seront les deux prochaines zones envahies quand viendra le tour de l'armée, puis les jetons seront remis dans le sac.



## Ralentir l'ennemi



Ne pas faire les 2 prochaines actions de l'armée.  
Avancer le marqueur d'actions de l'armée de deux cases.



Piocher deux jetons Zone. Ces zones seront les deux prochaines zones envahies quand viendra le tour de l'armée, puis les jetons seront remis dans le sac.



## Ralentir l'ennemi



Ne pas faire les 2 prochaines actions de l'armée.  
Avancer le marqueur d'actions de l'armée de deux cases.



Piocher deux jetons Zone. Ces zones seront les deux prochaines zones envahies quand viendra le tour de l'armée, puis les jetons seront remis dans le sac.

**Résistance**

**Résistance**

**Résistance**

**Résistance**

**Résistance**

**Résistance**

**Résistance**

**Résistance**

**Résistance**