

Renfort

Piochez immédiatement un jeton Zone dans le sac des zones d'invasion et ajoutez 3 soldats au lieu tiré.
Défaussez jusqu'à trois cubes Résistance (pour toute l'équipe de joueurs) pour réduire le nombre de soldats ajoutés (1 par cube).

Renfort

Piochez immédiatement un jeton Zone dans le sac des zones d'invasion et ajoutez 3 soldats au lieu tiré.
Défaussez jusqu'à trois cubes Résistance (pour toute l'équipe de joueurs) pour réduire le nombre de soldats ajoutés (1 par cube).

Intimidation

Supprimez 1 carte Résistance au hasard parmi celles disponibles.
Si aucune carte Résistance n'est disponible, défaussez un cube Résistance par joueur.

Intimidation

Supprimez 1 carte Résistance au hasard parmi celles disponibles.
Si aucune carte Résistance n'est disponible, défaussez un cube Résistance par joueur.

Fouilles systématiques

Les joueurs possédant des éléments de bombe dans leur inventaire doivent en défausser un.
Chaque joueur peut défausser un cube Résistance pour ne pas défausser de cartes (un cube par carte).

Fouilles systématiques

Les joueurs possédant des éléments de bombe dans leur inventaire doivent en défausser un.
Chaque joueur peut défausser un cube Résistance pour ne pas défausser de cartes (un cube par carte).

Dommages collatéraux

Supprimez 1 personnage recruté de chacun des joueurs. Chaque joueur peut défausser un cube Résistance pour annuler la suppression de son personnage.

Dommages collatéraux

Supprimez 1 personnage recruté de chacun des joueurs. Chaque joueur peut défausser un cube Résistance pour annuler la suppression de son personnage.

Renforcer la surveillance

Ajouter deux cubes par région (dans l'ordre décroissant des numéros de zones disponibles)

Événement

Événement

Événement

Événement

Événement

Événement

Événement

Événement

Événement

Renforcer la surveillance

Ajouter deux cubes par région (dans l'ordre décroissant des numéros de zones disponibles)

Recherchés

Déplacer tous les pions joueurs vers la zone innocupée la plus proche (par numéro d'ordre décroissant).
Avancer les pions joueurs sur l'échelle de compteur d'actions de 1 case.

Recherchés

Déplacer tous les pions joueurs vers la zone innocupée la plus proche (par numéro d'ordre décroissant).
Avancer les pions joueurs sur l'échelle de compteur d'actions de 1 case.

Événement

Événement

Événement