



RÉF. RAPIDE
KSE & Add-Ons

MERCENAIRES (KSE)

DÉPLOIEMENT DES MERCENAIRES :

1 Carte Sponsor + 4 Énergie ⚡
OR

1 Carte Sponsor + 1 Carte Déploiement + 2 Énergie ⚡

RESTRICTION DES MERCENAIRES :

- 1 seul Mercenaire par joueur !!!
- Si vous en voulez un nouveau, alors retirez d'abord le mercenaire actuel.

ACTIVATION DES MERCENAIRES:

- Les Mercenaires se comportent comme des Unités de Soutien classiques :

Combat -> Réparation -> Reconnaissance -> Mercenaire

**1 MERCENAIRE PAR
JOUEUR SEULEMENT!!!**

**N'OUBLIEZ PAS
VOTRE MARQUEUR
DE FACTION !!!**

TUILES TERRAIN (KSE)



DÉCOMBRES :

2 points de mouvement pour entrer
Relancer 1 dé de Sauvegarde d'Armure à chaque Attaque



CRATÈRES NUCLÉAIRES :

2 points de mouvement pour sortir
Donne Couvert Partiel



MISSILES NON EXPLOSÉS :

2 Énergie ⚡ peuvent être récoltés immédiatement
La Tuile est retiré une fois récoltée.



EFFONDREMENTS : (Identiques aux immeubles démolis)

Ne peut pas être traversé ou occupé
Les Unités de Reconnaissance peuvent toujours les survoler

BIG LITTLE BUDDY (Add-On)

ACTIVATION BLB :

- Big Little Buddy agit entre les Heavy Hitters et les Unités de Soutien :

HH -> BLB -> Soutien



RÉF. RAPIDE
KSE & Add-Ons

MERCENAIRES (KSE)

DÉPLOIEMENT DES MERCENAIRES :

1 Carte Sponsor + 4 Énergie ⚡
OR

1 Carte Sponsor + 1 Carte Déploiement + 2 Énergie ⚡

RESTRICTION DES MERCENAIRES :

- 1 seul Mercenaire par joueur !!!
- Si vous en voulez un nouveau, alors retirez d'abord le mercenaire actuel.

ACTIVATION DES MERCENAIRES:

- Les Mercenaires se comportent comme des Unités de Soutien classiques :

Combat -> Réparation -> Reconnaissance -> Mercenaire

**1 MERCENAIRE PAR
JOUEUR SEULEMENT!!!**

**N'OUBLIEZ PAS
VOTRE MARQUEUR
DE FACTION !!!**

TUILES TERRAIN (KSE)



DÉCOMBRES :

2 points de mouvement pour entrer
Relancer 1 dé de Sauvegarde d'Armure à chaque Attaque



CRATÈRES NUCLÉAIRES :

2 points de mouvement pour sortir
Donne Couvert Partiel



MISSILES NON EXPLOSÉS :

2 Énergie ⚡ peuvent être récoltés immédiatement
La Tuile est retiré une fois récoltée.



EFFONDREMENTS : (Identiques aux immeubles démolis)

Ne peut pas être traversé ou occupé
Les Unités de Reconnaissance peuvent toujours les survoler

BIG LITTLE BUDDY (Add-On)

ACTIVATION BLB :

- Big Little Buddy agit entre les Heavy Hitters et les Unités de Soutien :

HH -> BLB -> Soutien



RÉF. RAPIDE
KSE & Add-Ons

MERCENAIRES (KSE)

DÉPLOIEMENT DES MERCENAIRES :

1 Carte Sponsor + 4 Énergie ⚡
OR

1 Carte Sponsor + 1 Carte Déploiement + 2 Énergie ⚡

RESTRICTION DES MERCENAIRES :

- 1 seul Mercenaire par joueur !!!
- Si vous en voulez un nouveau, alors retirez d'abord le mercenaire actuel.

ACTIVATION DES MERCENAIRES:

- Les Mercenaires se comportent comme des Unités de Soutien classiques :

Combat -> Réparation -> Reconnaissance -> Mercenaire

**1 MERCENAIRE PAR
JOUEUR SEULEMENT!!!**

**N'OUBLIEZ PAS
VOTRE MARQUEUR
DE FACTION !!!**

TUILES TERRAIN (KSE)



DÉCOMBRES :

2 points de mouvement pour entrer
Relancer 1 dé de Sauvegarde d'Armure à chaque Attaque



CRATÈRES NUCLÉAIRES :

2 points de mouvement pour sortir
Donne Couvert Partiel



MISSILES NON EXPLOSÉS :

2 Énergie ⚡ peuvent être récoltés immédiatement
La Tuile est retiré une fois récoltée.



EFFONDREMENTS : (Identiques aux immeubles démolis)

Ne peut pas être traversé ou occupé
Les Unités de Reconnaissance peuvent toujours les survoler

BIG LITTLE BUDDY (Add-On)

ACTIVATION BLB :

- Big Little Buddy agit entre les Heavy Hitters et les Unités de Soutien :

HH -> BLB -> Soutien



RÉF. RAPIDE
KSE & Add-Ons

MERCENAIRES (KSE)

DÉPLOIEMENT DES MERCENAIRES :

1 Carte Sponsor + 4 Énergie ⚡
OR

1 Carte Sponsor + 1 Carte Déploiement + 2 Énergie ⚡

RESTRICTION DES MERCENAIRES :

- 1 seul Mercenaire par joueur !!!
- Si vous en voulez un nouveau, alors retirez d'abord le mercenaire actuel.

ACTIVATION DES MERCENAIRES:

- Les Mercenaires se comportent comme des Unités de Soutien classiques :

Combat -> Réparation -> Reconnaissance -> Mercenaire

**1 MERCENAIRE PAR
JOUEUR SEULEMENT!!!**

**N'OUBLIEZ PAS
VOTRE MARQUEUR
DE FACTION !!!**

TUILES TERRAIN (KSE)



DÉCOMBRES :

2 points de mouvement pour entrer
Relancer 1 dé de Sauvegarde d'Armure à chaque Attaque



CRATÈRES NUCLÉAIRES :

2 points de mouvement pour sortir
Donne Couvert Partiel



MISSILES NON EXPLOSÉS :

2 Énergie ⚡ peuvent être récoltés immédiatement
La Tuile est retiré une fois récoltée.



EFFONDREMENTS : (Identiques aux immeubles démolis)

Ne peut pas être traversé ou occupé
Les Unités de Reconnaissance peuvent toujours les survoler

BIG LITTLE BUDDY (Add-On)

ACTIVATION BLB :

- Big Little Buddy agit entre les Heavy Hitters et les Unités de Soutien :

HH -> BLB -> Soutien