



Routinen der Overseer

Version 1.0



Routinen der Infanterie

TRANSFER 1 FP
 Ein Soldat der Einheit wird durch irgendeinen schon ausgeschalteten ersetzt. Er muss jedoch den Zusammenhalt beachten.

BESCHLEUNIGUNG 2 FP
 Wenn die Einheit einen Eilmarsch durchführt, kann sie sich 30 cm bewegen.

HOCHAKTIVE NANOKERNE 2 FP
 Die Einheit kann misslungene Schadenproben einmal wiederholen.

WIEDERHERSTELLUNG 3 FP
 Die Ein Soldat der Einheit kehrt ins Spiel zurück.

Routinen
 Diese Routinen werden von den Overseers der Infanterieeinheiten oder MGS benutzt. Beeinflusst eine Routine eine Bewegung oder eine Probe, wird ihre Verwendung vor der Bewegung/Probe angesagt. Ansonsten wird sie im Verlauf der Aktivierung des Overseers angekündigt. Handelt es sich nicht um eine augenblickliche Routine, wirkt sie bis zur nächsten Aktivierung der Einheit.

Nur die Einheit des Overseers verwendet diese Routinen, es sei denn es handelt sich um den Kommandanten des Regiments. In diesem Fall darf der Overseer bei irgendeiner Einheit die Routine verwenden. Jedoch gilt Ein Overseer der Infanterie darf nur Inf. Routinen verwenden, und ein MGS Overseer darf nur MGS-Routinen verwenden.

Ein Overseer kann jede Routine einmal pro Aktivierung verwenden.



Routinen der MGS

REPARATUR 1 FP
 Ein MGS erhält einen StP zurück. Das MGS und die Lokalisierung werden vom Spieler gewählt.

BESCHLEUNIGUNG 2 FP
 Wenn die Einheit einen Eilmarsch durchführt, kann sie sich 50 cm bewegen.

HOCHAKTIVE NANOKERNE 2 FP
 Die Einheit kann misslungene Schadenproben einmal wiederholen.

SCHÖPFUNG 4 FP
 Ein Kampfläufer des Typ1 erscheint in Kontakt mit dem Overseer auf dem Schlachtfeld. Er stellt eine neue Einheit dar. Seine Karte wird der Aktivierungsfolge der nächsten Runde hinzugefügt.

FUSION 4 FP
 Der Overseer wählt zwei Kampfläufer des gleichen Typs aus seiner Einheit. Sie werden sofort zerstört und von einem intakten Kampfläufer des nächsthöheren Typs und des gleichen Ranges ersetzt. Er wird an der Stelle eines der zerstörten Kampfläufer platziert. Seine Karte wird der Aktivierungsfolge der nächsten Runde hinzugefügt.

