



### UNSS Battleaxe

Während der Armeekomposition kann der U.N.-Spieler für 350 A.P. die Unterstützung der UNSS Battleaxe anfordern. Der Spieler fügt die Karte des Kreuzers seiner Aktivierungsreihenfolge hinzu, als handele es sich um eine normale Einheit. Die Aktivierung kostet einen F.P. und löst einen Orbitalschlag aus.

Dieser folgt den Regeln für Lenkwaffen. Es ist nicht möglich in der gleichen Runde einen Artillerieschlag durchzuführen.

#### UNSS Battleaxe Orbitalschlag



### Propaganda

Eine Kompanie kann für 150 A.P. die Propagandakarte erhalten. Sie wird wie eine Einheit der Aktivierungsreihenfolge hinzugefügt, ihre Aktivierung kostet 1 F.P.. Wird diese Karte aufgedeckt, bestimmt der Spieler eine Einheit und aktiviert diese sofort. Es ist auf diese Weise möglich eine Einheit zwei mal in einer Runde zu aktivieren.

### ARTILLERIESCHLAG



### Artillerieschläge

U.N. Regimenter der Strategischer Wert 1000 oder mehr A.P. beträgt können Artillerieschläge nutzen

(Regelbuch Seite 61).



### ARTILLERIESCHLAG



### Artillerieschläge

U.N. Regimenter der Strategischer Wert 1000 oder mehr A.P. beträgt können Artillerieschläge nutzen

(Regelbuch Seite 61).





## **HYPERLINK ANTENNE**

Die Hyperlink-Antenne wird zur selben Zeit wie der Kompaniekommandant und in 15 cm Entfernung zu ihm platziert. Sie ist eine taktische Position, die von jedem kontrolliert werden kann. Der kontrollierende Spieler kann sie jederzeit nach belieben an- oder ausschalten (Karte wenden). Solange die Antenne aktiviert ist, erhält der Spieler, der sie platziert hat, zu Beginn jeder Runde 3 zusätzliche F.P..