



M11 DOPPELSPIEL



REICHWEITE







SPEZIAL: 
KOLOSS (2)

ANGRIFF



				
3	1	1	0	0
0	1	3	3	2

Der M11DOPPELSPIEL wurde als stark gepanzerter Sturmpanzer entwickelt. Mit zwei Geschütztürmen ist er eine gute Waffe gegen alle Bismark-Panzerungen. Wegen der Kosten wird er nicht so oft auf dem Schlachtfeld gesehen, aber wenn er auftaucht, laufen die Bismark-Truppen.

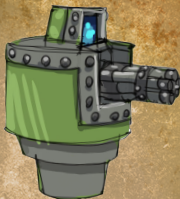
KOLOSS (2) – DARF SICH IN SEGMENTE BEWEGEN, DIE NUR GEGNERISCHE   ODER  EINHEITEN ENTHALTEN. ALLE EINHEITEN IN DIESEM SEGMENT ERHALTEN EINEN 2  ANGRIFF. EINHEITEN, DIE NICHT EILIMINIERT WURDEN, WERDEN IN EIN NACHBARSEGMENT, NACH WAHL DES VERTEIDIGERS GESCHOBEN.

IMMUN GEGEN GAS – DIESE EINHEIT BEKOMMT KEINEN SCHADEN DURCH GASWOLKEN.



LUFTDRUCK-MG- GESCHÜTZTURM

2



REICHWEITE



SPEZIAL:
Nichts

ANGRIFF

1 



3

1

0

0

0

LUFTDRUCK-MG-GESCHÜTZTURM. Dieser innovativ konstruierte MG-Geschützturm bringt für jedes Fahrzeug eine immense Feuerkraft gegen Infanterie-Truppen. Obwohl diese Waffe eine Menge Munition verbraucht, ist der Einsatz sehr lohnend.



DER DUBIOSE DURGLE

2 1



REICHWEITE

2

0

SPEZIAL:
Präzision (+1),
Läufer (+1)

ANGRIFF

1



1

1

1

2

2

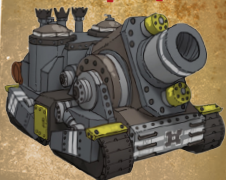
Geboren an der Jersey-Küste von Brighton, war WILLIAM DURGLE immer jemand, der die Lücke in der Rüstung oder die Schwäche in jedem Design fand. Als Kommandant ist es diese Fähigkeit, die ihn unschlagbar macht. Mit seiner unkonventionellen Taktik, nutzt "SHADY" die Schwächen seiner Gegner zu seinem Vorteil und vermeidet die direkte Konfrontation. Er hat in acht Dienstjahren noch nicht einen Panzer oder Soldaten verloren.

PRÄZISION (+1) – DIESE EINHEIT ERHÄLT +1 AUF ANGRIFFSWÜRFE.

LÄUFER (+1) – DIESE EINHEIT BEKOMMT +1 ZUSÄTZLICHE BEWEGUNGSPUNKTE, WENN SIE SICH BEI DER AKTIVIERUNG AUF EINEM FELD MIT EINEM LAUFROST BEFINDET.



GREIFEN-HAMMER



REICHWEITE







SPEZIAL: 
KOLOSS (2)

ANGRIFF



3 3 3 3 2

GREIFEN-HAMMER. Als die Kämpfe weniger statisch und die Frontlinien flexibler wurden, waren die Schienengeschütze der Bismarks obsolet. Unter der Leitung des Eisernen Kanzlers, wurden diese Waffen mit schweren Belagerungschassis umgerüstet. Obwohl unglaublich schwer, ist der Hammer recht mobil und eine enorme Unterstützung, um alliierte Festungen zu brechen.

KOLOSS (2) – DARF SICH IN SEGMENTE BEWEGEN, DIE NUR GEGNERISCHE   ODER  EINHEITEN ENTHALTEN. ALLE EINHEITEN IN DIESEM SEGMENT ERHALTEN EINEN 2  ANGRIFF. EINHEITEN, DIE NICHT EILIMINIERT WURDEN, WERDEN IN EIN NACHBARSEGMENT, NACH WAHL DES VERTEIDIGERS GESCHÖBEN.

IMMUN GEGEN GAS – DIESE EINHEIT BEKOMMT KEINEN SCHADEN DURCH GASWOLKEN.



GRANATWERFER- GESCHÜTZTURM

2



REICHWEITE



SPEZIAL:
Nichts

ANGRIFF

1 



3

1

0

0

0

GRANATWERFER-GESCHÜTZTURM. Dieser
Geschützturm ermöglicht das
schnelle Abfeuern von Rauch- und
Splittergranaten. Im Nahkampf
können hierdurch die Verhältnisse
komplett verändert werden.



OTTO KUHLMAN

2 1



REICHWEITE

2

0

SPEZIAL:

Rasen (1) [Aktion],
Aufklärer

ANGRIFF

1



1

1

1

2

2

OTTO KUHLMAN wuchs in den Hügeln außerhalb Ballmores auf und galt als Wunderkind. Dort genoss er Ausflüge zu den lokalen Panzerfabriken und wurde als Fahrer eingestellt. Als er volljährig wurde, heuerte Otto als Panzerfahrer an und kletterte schnell die Rangleiter nach oben. Heute ist er ein hochdekorierter Offizier und es wäre jeder Panzerbesatzung eine Ehre, unter ihm zu dienen.

RASEN (1) – [AKTION] – DIESE EINHEIT DARF SICH IN DER KAMPFPHASE 1 ZUSÄTZLICHES SEGMENT BEWEGEN.

AUFKLÄRER – IST DIESE EINHEIT IM SPIEL, DARFST DU EINE ABWEICHUNGSBESTIMMUNG EIN MAL WIEDERHÖLEN.