



M3 VERTIKAL-PANZER



REICHWEITE



SPEZIAL:  Panzerschreck (1)

ANGRIFF



2


2

2

0

0

Der M3 wurde als leichter Panzer mit guten Späh- und Unterstützungsfunktionen konstruiert. Mit seinem Schild kann der M3 während des Sturmangriffs Deckung bieten, während er mit seiner immensen Feuerkraft die meisten Infanterie-Einheiten niederhalten kann. Dank seiner vertikalen Konstruktion nennt man ihn einfach "Vert-Panzer".

PANZERSCHRECK (1) – EINHEIT KANN SICH IN SEGMENTE BEWEGEN, DIE NUR VON FEINDLICHEN INFANTERIE-TRUPPEN BESETZT SIND. ALLE EINHEITEN IN DIESEM SEGMENT ERHALTEN EINEN 1  ANGRIFF. EINHEITEN, DIE NICHT AUSGESCHALTET WURDEN, WERDEN IN EIN ANGRENZENDES SEGMENT VERSETZT.

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



KORPORAL CHERAMI



REICHWEITE



SPEZIAL:
Läufer (+1),
Aufklärer

ANGRIFF

2



2



2



1



0



0

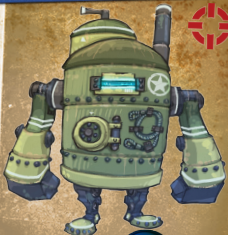
CHER AMI verbrachte seine Jugend auf dem Dach des Hauses seiner Familie und kümmerte sich um die Tauben. Als der Krieg ausbrach, zog er mit seinen mutigen Tieren direkt in den Kampf. Mit seinen Tauben ist Cher in der Lage, Nachrichten mit größter Sicherheit auszuliefern. Wenn man einen Artillerie-Schlag ordern will, ist Cher Ami der Mann, den man braucht.

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

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



M7 B.O.S.S.



REICHWEITE



SPEZIAL:
Sperrfeuer,

ANGRIFF

1



2



2



2



1



0

Nachdem man die Wirksamkeit der Bismark-Landkrieger gesehen hatte, beschlossen die Alliierten, Entwürfe für einen zweibeinigen, mechanischen Panzer anzufordern. Das Siegerteam des Wettbewerbs, Breton Forge Works, baute die Maschine auf einer gut gepanzerten Kernstruktur auf, welche von zwei hydraulisch angetriebenen Beinen unterstützt wird. Der B.O.S.S. wurde bald zu einem willkommenen Gast auf dem Schlachtfeld, um den sich in der Hitze der Schlacht die alliierten Soldaten versammelten.

SPERRFEUER – DIESE EINHEIT KANN WÄHREND DER KAMPFPHASE EINEN ZUSÄTZLICHEN ANGRIFF DURCHFÜHREN. WENN SIE DIES MACHT, KANN SIE SICH IN DER BEWEGUNGSPHASE NICHT BEWEGEN.

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



MACLEODS GARDE



REICHWEITE



SPEZIAL:
Läufer (+1)

ANGRIFF

1



3

0

0

0

0

MACLEODS GARDE. Die Männer aus dem Norden Brightons sind eine stolze Truppe. Sie sind zurückhaltend, arbeiten und kämpfen hart. Diese Männer sind hart wie die Granitfelsen der Lexing-Klippen und ihr Willen ist schwer zu brechen.

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



KORPORAL CHER AMI

2¹



REICHWEITE

SPEZIAL:
Präzision (+1),
Aufklärer

ANGRIFF



CHER AMI verbrachte seine Jugend auf dem Dach des Hauses seiner Familie und kümmerte sich um die Tauben. Als der Krieg ausbrach, zog er mit seinen mutigen Tieren direkt in den Kampf. Mit seinen Tauben ist Cher in der Lage, Nachrichten mit größter Sicherheit auszuliefern. Wenn man einen Artillerie-Schlag ordern will, ist Cher Ami der Mann, den man braucht.

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

AUFKLÄRER – IST DIESE EINHEIT IM SPIEL, DARFST DU EINE ABWEICHUNGSBESTIMMUNG EINMAL WIEDERHOLEN.



HAUPTMANN ELSA FROST



REICHWEITE



SPEZIAL:

Läufer (+1),

Vorteil: Präzision (+1)

ANGRIFF

1



2

2

1

0

0

Niemand hat ELSA FROST jemals als warmherzig beschrieben. Sie ist mehr eine Maschine als eine Rivet. Aber diese starke, unzerbrechliche Präsenz hat die Loyalität in ihrer Truppe gestärkt. Wenn Elsa die Soldaten in die Schlacht führt, sind sie schneller, stärker und führen ihre Angriffe präziser durch. Dieser Frau sollte man besser aus dem Weg gehen!

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

PRÄZISION (+1) – DIESE EINHEIT BEKOMMT +1 AUF ANGRIFFSWÜRFE. BEISPIEL: EIN WURF VON 4 WIRD ZUR 5.



BARON MÜNCHEN GARDE



REICHWEITE



SPEZIAL:

Läufer (+1)

ANGRIFF

1



1



3



2



0



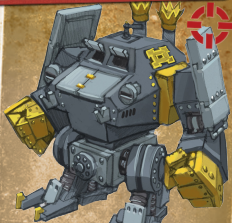
0

Die Kämpfer in **BARON MÜNCHENS GARDE** werden ausgewählt aufgrund ihrer Kenntnisse in Nahkampf und Taktik. Jeder dieser Soldaten ist dem Bismark-Reich, aber vor allem Baron München gegenüber loyal.

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



LANDKRIEGER



REICHWEITE



SPEZIAL:



ANGRIFF



2

3

1

0

0

Als die Bismarks ein Angriffs-
fahrzeug entlang der Frontlinie
benötigten, entschieden sie sich
für den Entwurf des LANDKRIEGER.
Seine innovative kolbengetriebene
Federung ermöglicht es, hohe Ge-
schwindigkeiten auf unebenem Gelän-
de zu erreichen, und vertikale
Klippen zu erklimmen, an denen
normale Kettenfahrzeuge versagen.
Seine hydraulischen „Fäuste“
machen ihn im Nahkampf unbesiegbar
und bieten ihm die Möglichkeit
schwere Gegenstände oder Waffen als
Wurfgeschosse zu benutzen.

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



STURMRAD



REICHWEITE



SPEZIAL:
Nichts

ANGRIFF

1



1



2



3



2



1

STURMRAD. Da sich das Einrad-
Antriebssystem und Fahrwerk als
zuverlässig erwies, beschloss das
Reich Bismark, diese Konstruktion
zu einer sich schnell bewegenden
Geschützplattform umzufunktionie-
ren. Die ursprünglichen Einrad-
Teile wurden hochskaliert, um den
erhöhten Ansprüchen an Rüstung,
Motor und Munition gerecht zu wer-
den. Das Ergebnis ist ein Fahrzeug,
welches in Nah- und Fernkampf
gleichermaßen effizient ist. Die
Einrad-Dragoner sprechen beim Sturm-
rad liebevoll vom Großen Bruder.



HAUPTMANN
ELSA FROST

2¹



REICHWEITE

SPEZIAL:
Präzision (+1)

ANGRIFF



Niemand hat ELSA FROST jemals als warmherzig beschrieben. Sie ist mehr eine Maschine als eine Rivet. Aber diese starke, unzerbrechliche Präsenz hat die Loyalität in ihrer Truppe gestärkt. Wenn Elsa die Soldaten in die Schlacht führt, sind sie schneller, stärker und führen ihre Angriffe präziser durch. Dieser Frau sollte man besser aus dem Weg gehen!

**PRÄZISION (+1) – DIESE EINHEIT ERHÄLT +1 AUF ANGRIFFSWÜRFE.
BEISPIEL: EIN WURF VON 4 WIRD ZUR 5.**