



# GEBIRGSJÄGER



## REICHWEITE



SPEZIAL:  
Nichts

## ANGRIFF

1



1



3



2



1



0

Die Raketenkrads sind außer Gefecht  
und die Bismarks rücken mit einer  
Truppe Einräder unerbittlich  
näher. Was können die Alliierten da  
tun? Sie rufen ... die GEBIRGSJÄGER!  
Diese stürzen furchtlos nach vorne  
in die feindlichen Reihen. Mit  
großer Präzision setzen sie mit  
ihren Magnetminen die mechanischen  
Monstren außer Gefecht und öffnen  
die Front für einen Gegenangriff!



LT. MACLEOD



REICHWEITE



SPEZIAL:  
Läufer (+1)

ANGRIFF



2 1 0 0 0

MACLEOD ist ein Mann, zu dem andere aufblicken. Er ist ein Kommandeur, der immer bei seinen Kameraden ist und den man immer an vorderster Front antrifft. Wie es an der Nordspitze Brightons üblich war, spielt er den Dudelsack seines Großvaters während er seine Truppe in den Kampf führt. Es heißt, dass die Klänge einen Mann auf den Füßen halten, obwohl er eigentlich umfallen müsste. Man marschiert weit und gut mit Macleod in der Truppe.

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



## K-9 INGENIEURSKORPS



### REICHWEITE



SPEZIAL:  
Betreuer (Wachhund)  
[Aktion]

### ANGRIFF

1



1



1



0



0



0

Die engagierten Soldaten des K9  
INGENIEURS-KORPS stellen sicher,  
dass die alliierten Wachhunde die  
bestausgebildetesten Tiere auf den  
Schlachtfeldern von Rivet sind. Durch  
monatelange Ausbildung lernen die  
Hunde, dass der Schutz der Soldaten  
der alliierten Streitkräfte ihre wich-  
tigste Mission in diesem Krieg ist.

BETREUER (WACHHUND) -  
[AKTION] - STELLE 1 WACHHUND-  
EINHEIT IM SEGMENT DIESER EIN-  
HEIT AUF. DU KANNST DIESE  
AKTION NICHT ERNEUT NUTZEN,  
BEVOR DIESER WACHHUND  
ELIMINIERT IST.



# WACHHUND



## REICHWEITE



## SPEZIAL:

Verstärken (1)  
[Aktion]

## ANGRIFF

1



1

0

0

0

0

Der alliierte WACHHUND ist ein  
loyales Tier. Voller Liebe und  
Vertrauen wirft er sich fast blind  
in den Kampf, nur mit dem Ziel, die  
alliierten Truppen zu unterstützen.

**VERSTÄRKEN (1) – [AKTION] – GIB  
EINER EINHEIT IN DIESEM SEGMENT  
1 "SCHILD". ENTFERNE DANN DIE  
HANDELNDE EINHEIT VOM SPIELFELD.**

**SCHILD – WENN EINE EINHEIT MIT  
SCHILDMARKER GETROFFEN WIRD,  
VERLIERT SIE DEN SCHILDMARKER  
UND NIMMT KEINEN SCHADEN.**



**DIESE EINHEIT KANN NUR VON EINEM  
BETREUER AUFGESTELLT WERDEN.**





LT. EDWINA  
BRASSELDUN



REICHWEITE



SPEZIAL:  
Tunnelgräber

ANGRIFF

1



1



2



3



1



0

LT. EDWINA BRASSELDUN ist sechs Meter unter der Erde glücklicher als irgendwo sonst auf Rivet. Sie ist Untererde-Ingenieur und verdiente sich ihre ersten Sporen in den Timonium-Spice-Minen. Als Expertin für unterirdischen Transport, kann ihre Zuschlagen-Wechseln-Taktik die Verhältnisse in einem Konflikt komplett umwerfen.

TUNNELGRÄBER – IN DER AUFSTELLUNGSPHASE KANN DIESE EINHEIT MIT DEN EINHEITEN DESSELBEN SEGMENTS IN EINEM TUNNEL VERSCHWINDEN. ENTFERNE DIESE EINHEITEN VOM SPIELFELD. IN DER NÄCHSTEN AUFSTELLUNGSPHASE WÄHLST DU EIN SEGMENT UND ZIEHST EINE ABWEICHUNGSKARTE, UM DIE EINHEITEN IM ZIELSEGMENT AUFZUSTELLEN. IST DIES EIN SEGMENT, IN DAS SICH DIE EINHEITEN NICHT BEWEGEN KÖNNEN, ZIEHE ERNEUT, AUF BASIS DES AKTUELLEN SEGMENTS, BIS DU EIN NÜTZBARES SEGMENT BESTIMMT HAST. GELANGEN DIE EINHEITEN VOM SPIELFELD, WERDEN SIE ELIMINIERT.



# RAKETEN- GESCHÜTZTURM

2



REICHWEITE



SPEZIAL:  
Nichts

ANGRIFF

1



1



2



3



2



1

Die Eldridge Glattrohrkanone war eine tolle Waffe, aber ein bisschen zu wuchtig, um auf einem leichten Panzer-Chassis montiert zu werden. Also haben die Jungs in der Technik entschieden, sie auf einer festen Halterung anzubringen und so wurde der RAKETEN-GESCHÜTZTURM geboren.

Pflanze ein paar von denen in deinen Garten und du musst nie mehr befürchten, dass die Bismark-Landkrieger deine Primeln platt latschen.



## M-20 BASIS

1



REICHWEITE

SPEZIAL:



Nicht für Helden.  
Muss in einem Aufstellungs-  
segment platziert werden.

ANGRIFF



Mit seinem gehärteten Betonkern ist die M-20 BASIS eine solide Konstruktion. Und mit ihrem universellen Adapterring kann nahezu jeder Aufsteck-Geschützturm genutzt werden, den die Alliierten im Feld einsetzen.

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



LT. MACLEOD



REICHWEITE

SPEZIAL: +1

ANGRIFF



MACLEOD ist ein Mann, zu dem andere aufblicken. Er ist ein Kommandeur, der immer bei seinen Kameraden ist und den man immer an vorderster Front antrifft. Wie es an der Nordspitze Brightons üblich war, spielt er den Dudelsack seines Großvaters während er seine Truppe in den Kampf führt. Es heißt, dass die Klänge einen Mann auf den Füßen halten, obwohl er eigentlich umfallen müsste. Man marschiert weit und gut mit Macleod in der Truppe.

**WUNDEN (+1) = ERHÖHE DIE  
TREFFERPUNKTE DIESER  
EINHEIT UM 1.**





# LT. DORA ROLLEN



## REICHWEITE



SPEZIAL:  
Sprungbrett (+1)

## ANGRIFF

2



2 1 0 0 0

Immer auf der Suche nach einem schnelleren Weg, um Soldaten an die Front zu bekommen, begann LT. DORA ROLLEN mit verschiedenen Arten von Kampfstiefeln zu experimentieren. Nach mehreren gescheiterten Versuchen kam Rollen auf ein, mit Druckluft angetriebenes Rollensystem. Ein Kompressor wird auf dem Rücken getragen und mit einem Schlauch mit Rollschuhen verbunden. Dieses innovative Stück Kampfausrüstung, ermöglicht Lt. Rollen, Truppen an die Front zu schicken, obwohl es im unwegsamen Gelände auch sehr hinderlich sein kann.

**SPRUNGBRETT (+1) – JEDE EINHEIT, DIE IHREN ZUG IM SEGMENT DIESER EINHEIT BEENDET, DARF NOCH EIN SEGMENT WEITER ZIEHEN.**



# GRABENRÄUBER



REICHWEITE



SPEZIAL:  
Läufer (+1)

ANGRIFF

1



4

0

0

0

0

Wenn der Ausruf kommt, dass GRABEN-  
RÄUBER durch die Fronten gedrungen  
sind, dann laufen die Soldaten oder  
erstarren vor Angst. Die Räuber sind  
brutale und bössartige Kämpfer, die  
sich mit Furcht und Schrecken durch  
die Reihen ihrer Feinde arbeiten.  
Ihre Wurfgranaten und Grabenflinten  
machen sie zu einer Truppe, der man  
besser ausweicht, als sich ihr zu  
stellen.

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



BARON MÜNCHEN



REICHWEITE



SPEZIAL:  
Nichts

ANGRIFF



2 2 1 1 1

Nicht viel ist über BARON MÜNCHEN bekannt. Niemand hat je sein Gesicht gesehen, und es ist nicht einmal sicher, ob er ein Gesicht hat. Die leuchtende Flüssigkeit in seinen Helm verbirgt jegliche Hinweise, dass sich vielleicht ein Mann darin befinden könnte. Einige sagen, er ist das Ergebnis eines misslungenen Experiments, während andere behaupten, er wäre längst tot, wenn er nicht diesen Anzug hätte. Bekannt ist, dass der Anzug es fast unmöglich macht, München zu töten. Artillerie-Geschosse haben schon Dutzende seiner Leibwachen zerfetzt, während er immer noch scheinbar unverwundet im Feld stand.



# ANGRIFFS- HUNDEFÜHRER



## REICHWEITE



## SPEZIAL:

Betreuer (Kampfhund)  
[Aktion]

## ANGRIFF

1



1

1

0

0

0

In der Ausbildung der Bismark-Kampfhunde leben und arbeiten die ANGRIFFSHUNDEFÜHRER mit ihren Tieren. Sie essen, arbeiten und trainieren mit ihren Hunden zu allen Zeiten. Aber die Trainer dürfen sich nicht zu sehr mit ihren Tieren identifizieren, denn Krieg ist ein grausames Geschäft, und es sind die Hunde, die meistens den höchsten Preis zahlen.

BETREUER (KAMPFHUND) –  
[AKTION] – STELLE EINE KAMPFHUND-  
EINHEIT IM SEGMENT DIESER EINHEIT  
AUF. DU KANNST DIESE AKTION  
NICHT ERNEUT NUTZEN, BEVOR DIESE  
KAMPFHUND-EINHEIT ELIMINIERT IST.





# KAMPFHUND

2



1



REICHWEITE

1

0

SPEZIAL:  
Nichts

ANGRIFF

1



2



1



0



0



0

Ausgewählt aus den stärksten Tieren  
des Reichs Bismark, werden diese  
Hunde auf den Kampf abgerichtet.  
Sie kennen kein anderes Leben als  
das des Soldatenhunds. Geboren und  
gezüchtet für den Kampf.

**DIESE EINHEIT KANN NUR  
VON EINEM BETREUER  
AUFGESTELLT WERDEN.**



# FLAMMENWERFER- GESCHÜTZTURM

2



REICHWEITE



SPEZIAL:  
Nichts

ANGRIFF

1 



2

1

0

0

0

Mit der Verbreitung der Bismark-Bunker entlang der Ostfront gab es eine zunehmende Notwendigkeit für defensive Waffensysteme für den Nahbereich.

Der FLAMMENWERFER-GESCHÜTZTURM erfüllt diese Aufgabe mit ihrem großen Schussfeld und der simplen Konstruktion sehr gut.

**HINWEIS:** Die Anzahl der alliierten Angriffe auf Bismark-Festungen hat sich seit Einführung des Flammenwerfers stark vermindert.



## HALTERUNG TYP IV



REICHWEITE

SPEZIAL:



Nicht für Helden.  
Muss in einem Aufstellungssegment platziert werden.

ANGRIFF



Mit der Gestaltung des Flammenwerfer-Geschützturms, begannen die Bismarks mit der Entwicklung einer universellen Halterung für die Aufsteck-Waffen. Die HALTERUNG TYP IV ist das Ergebnis umfassender Feldtests mit diversen Modellreihen. Das Ergebnis ist diese stabile und kostengünstige Konstruktion.

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



BARON MÜNCHEN

2<sup>1</sup>



REICHWEITE

2

0

SPEZIAL:  
Nichts

ANGRIFF

1



2

2

1

1

1

Nicht viel ist über BARON MÜNCHEN bekannt. Niemand hat je sein Gesicht gesehen, und es ist nicht einmal sicher, ob er ein Gesicht hat. Die leuchtende Flüssigkeit in seinen Helm verbirgt jegliche Hinweise, dass sich vielleicht ein Mann darin befinden könnte. Einige sagen, er ist das Ergebnis eines misslungenen Experiments, während andere behaupten, er wäre längst tot, wenn er nicht diesen Anzug hätte. Bekannt ist, dass der Anzug es fast unmöglich macht, München zu töten. Artillerie-Geschosse haben schon Dutzende seiner Leibwachen zerfetzt, während er immer noch scheinbar unverwundet im Feld stand.