



ONKEL RIVET



REICHWEITE



SPEZIAL:
Anlaufstelle,
Kriegsanleihen!

ANGRIFF

1



2



1



0



0



0

ONKEL RIVET war der Star einer kleinen reisenden Rodeo-Show. Eines Tages sprach ihn General Patston auf die Hilfe bei den Kriegsvorhaben an. Rivets Charisma und Können mit dem Sechsschüsser würde die Begeisterung der Nation entfachen. Onkel Rivet könnte das Symbol einer einheitlichen Kraft werden. Aber das war nicht genug für Rivet. Er wollte an die Front, wo er sich bald als sehr guter Schütze und Anführer erwies.

ANLAUFSTELLE – IST DIESE EINHEIT IN DER AUFSTELLUNGSPHASE AUF EINEM STRATEGISCHEN ZIEL, KÖNNEN DORT EINHEITEN AUFGESTELLT WERDEN.

KRIEGSANLEIHEN! – IST DIESE EINHEIT ZU BEGINN DER AUFSTELLUNGSPHASE AUF EINEM STRATEGISCHEN ZIEL, BEKOMMST DU EINEN ZUSÄTZLICHEN AUFSTELLUNGSPUNKT.



TERROR NOVA



REICHWEITE



SPEZIAL:
Verstärkung
(Schützen)
[Aktion]

ANGRIFF

2



2



2



1



1



0

"Der Terror", wie man ihn meist nennt, ist von Natur aus eigentlich ein ruhiger Mensch. TERROR NOVA gelangte mit seiner natürlichen Fähigkeit zu kämpfen, schnell als Held ins Rampenlicht der alliierten Streitkräfte. Aber er hat nie den Ruhm genossen. Er wollte nur der Sache dienen. Sein einziger Wunsch ist, dass der Krieg enden und er seinen verlorenen Freund Minie wiederfinden möge, um mit ihm in Frieden in der Heimat zu leben.

**VERSTÄRKUNG (SCHÜTZEN) –
[AKTION] – STELLE EINEN
SCHÜTZEN IN DAS SEGMENT
DIESER EINHEIT. DIE AUFGESTELL-
TE EINHEIT KANN IN DIESER
RUNDE NICHT AKTIVIERT WERDEN.**



GENERAL
G. PATSTON



REICHWEITE



SPEZIAL:

Rasen (1) [Aktion],
Panzerschreck (1)

ANGRIFF

1



2



2



2



0



0

Manchmal muss man seine Männer persönlich in den Kampf führen und wenn das nötig ist, versucht GENERAL G. PATSTON immer gut gerüstet zu sein. Mit seinem hydraulik-gestützten Kampfanzug aus Stahl wird Patston zum marschierenden Titan. Weder Maschinengewehre noch Sprenggranaten können ihm was anhaben und es gibt keinen alliierten Soldaten, der Patston nicht folgen würde.

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.

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



MINIE, DER SCHRECKLICHE



REICHWEITE



SPEZIAL:
Opferung! [Aktion]

ANGRIFF

1



3



1



1



1



0

Minie wurde als gebrechliches, kränkliches Kind geboren und wurde zu Hause immer eingesperrt. Er wollte immer stark sein, wie sein Jugendfreund Terror Nova. Er sah das alliierte Militär als Chance, seine Fähigkeiten zu zeigen, doch wurde ihm jedwede anspruchsvolle Tätigkeit verwehrt. Er lief heimlich zu den Bismark-Truppen über; dort konnte er seiner Passion, Kriegsmaschinen zu bauen, nachgehen. Nun ist MINIE, DER SCHRECKLICHE, Leiter des Büros für Waffen-Effizienz und erfreut sich an der Verbesserung der Tötungsraten aller Bismark-Waffen.

**OPFERUNG! – [AKTION] – TÖTE EINE
INFANTERIE-EINHEIT IM SEGMENT DIESER
EINHEIT, UM EINEN SCHADENSMARKER ZU
ENTFERNEN.**



DER EISERNE KANZLER



REICHWEITE



SPEZIAL:

Anlaufstelle,
Kriegsanleihen!

ANGRIFF

1



2



1



0



0



0

Der EISERNE KANZLER ist ein Zahlenmensch. Er hat immer die gleiche Anzahl von Knöpfen auf seinen Jacken und die gleiche Anzahl von Nieten auf den Stulpen. Die gleiche Liebe zum Detail widmet er auch seiner Arbeit: der Überwachung der militärischen Produktionslinien der Bismark. Der Eiserne Kanzler koordiniert die Lieferung von Motoren, Kanonen, Granaten und Nieten, die in Bismark-Panzer verbaut werden und hält so die Kriegsmaschinerie am Laufen.

ANLAUFSTELLE – IST DIESE EINHEIT IN DER AUFSTELLUNGSPHASE AUF EINEM STRATEGISCHEN ZIEL, KÖNNEN DORT EINHEITEN AUFGESTELLT WERDEN.

KRIEGSANLEIHEN! – IST DIESE EINHEIT ZU BEGINN DER AUFSTELLUNGSPHASE AUF EINEM STRATEGISCHEN ZIEL, BEKOMMST DU EINEN ZUSÄTZLICHEN AUFSTELLUNGSPUNKT.



GENERAL E. ROMLER



REICHWEITE



SPEZIAL:

Vorteil:

ANGRIFF

2



1

2

2

1

0

Oft blockiert der Nebel des Krieges die Sicht eines Generals und der einzige Weg, dem Gegner zu begegnen, ist in den Gräben. Für GENERAL ROMLER ist es dann Zeit, sein gepanzertes Feldfahrzeug startklar zu machen. Unter Ausnutzung seiner Geschwindigkeit und dem zusätzlichen Schutz, kann er sich durch die Scharmützel bewegen und mit seinem Feldstecher die Reichweite seiner Männer und Geschütze verbessern.

**VORTEIL: BODENREICHWEITE (+1) -
DIE REICHWEITE DIESER EINHEIT IST
UM 1 ERHÖHT. (NICHT FÜR EINHEITEN
MIT REICHWEITE 0).**

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



DR. VORNE



REICHWEITE



SPEZIAL:

Das Heilende Atom!
[Aktion]

ANGRIFF

1



3



2



1



1



1

**NEUTRALE EINHEIT – DARF VON JEDEM SPIELER
AUFGESTELLT WERDEN.**

Mit sinkenden Ressourcen in Rivet, versuchten die Bismarks die unglaubliche Energie des Atoms auszubeuten. Geleitet wurden die Forschungen von Physiker DR. VORNE, dessen misslungene Experimente mit Strahlung und nuklearer Energie ihm manche Narbe bescherten. Bei den Alliierten ist er dafür bekannt, Atom-Roboter erfunden zu haben, was Vorne sich selbst nicht erklären kann. Obwohl er über große Macht verfügt, ist Vorne für die Bismarks teilweise ebenso gefährlich wie für die Alliierten.

**DAS HEILENDE ATOM! – [AKTION] – DIESE
EINHEIT KANN 1 SCHADENSMARKER BEI
EINER BEFREUNDETEN EINHEIT ENTFERNEN
UND AUF EINER ANDEREN EINHEIT
PLATZIEREN. (EINHEITEN DÜRFEN MAX. 1
SEGMENT VON DR. VORNE ENTFERNT SEIN.)**