



Eva Kramer



1

SI un ENEMIGO esta en su camino, le ATACA con 5D

**EN OTRO CASO**

MUEVE hacia el ENEMIGO más cercano. SI el ENEMIGO esta en el mismo camino, le ATACA con 4D

TANNHÄUSER



Eva Kramer



2

SI un ENEMIGO esta en su mismo camino, le ATACA con 4D (los 10s naturales cuenta como 2 exitos)

**EN OTRO CASO**

MUEVE hacia la CAJA más cercana y CURA al personaje del Reich con más heridas que esté en el mismo camino (INCLUIDO EL MISMO)

TANNHÄUSER



Eva Kramer



3

MUEVE hacia el ENEMIGO más cercano, y le ATACA con 4D

**DESPUÉS**

MUEVE hacia la CAJA más CERCANA

TANNHÄUSER



Herman von Heinzinger



4

MUEVE hacia el COMPAÑERO más más CERCANO

SI tal personaje se encuentra dentro del rango MENTAL +1 de Herman, dicho personaje RECIBE +1 a **TODAS SUS TIRADAS, HASTA EL FINAL DE LA RONDA**

TANNHÄUSER



Herman von Heinzinger



5

MUEVE hacia la CAJA más cercana

DESPUÉS: desafía en DUELO MENTAL a cualquier objetivo DENTRO del rango Mental de Herman +1

El objetivo puede estar fuera de camino. Si Herman VENCE, el objetivo sufre HERIDAS AUTOMÁTICAS iguales al número de éxitos del duelo NO CANCELADOS

TANNHÄUSER



Herman von Heinzinger



6

SI hay un ENEMIGO dentro del rango MENTAL +1 de Herman (incluso fuera de camino), tal personaje ATACA con 5D usando su MEJOR valor de ATAQUE, a un ENEMIGO dentro de su camino (INCLUIDO ÉL MISMO)

**EN OTRO CASO**

SACA al azar una carta de la pila de descartes y BARÁJALA de nuevo en el mazo de la IA

TANNHÄUSER



Karl Zermann "OZO"



7

SI hay un ENEMIGO dentro de rango 5, LANZA una GRANADA

**EN OTRO CASO**

MUEVE hacia el ENEMIGO más cercano, y si esta DENTRO de rango 5, le ATACA con 4D (usa su MEJOR valor de ATAQUE)

TANNHÄUSER



Karl Zermann "OZO"



8

SI hay un ENEMIGO dentro del rango MENTAL +1 de Zermann (incluso fuera de camino), le ATACA con 4D (usa su MEJOR valor de ATAQUE)

**EN OTRO CASO**

CURA el personaje del Reich con más heridas, que esté en su mismo camino (INCLUIDO ÉL MISMO)

TANNHÄUSER



Karl Zermann "OZO"



9

SI hay un ENEMIGO en el mismo camino, le ATACA con 5D (usa su MEJOR valor de ATAQUE)

**EN OTRO CASO**

MUEVE +2 hacia el ENEMIGO más CERCANO. Si es posible, le ATACA con 4D (usa su MEJOR valor de ATAQUE)

TANNHÄUSER





10

## Schocktruppen

SI un ENEMIGO esta en su mismo camino, le ATACA con 5D

### EN OTRO CASO

MUEVE hacia la CAJA más CERCA y se QUEDA EN ALERTA

  
**TANNHÄUSER**

11

## Schocktruppen

SI un ENEMIGO esta en su mismo camino, le ATACA con 5D

### EN OTRO CASO

CURA al personaje del Reich con más heridas en su mismo camino (INCLUIDO ÉL MISMO)

DESPUÉS SE QUEDA EN ALERTA

  
**TANNHÄUSER**

12

## Schocktruppen

SI un ENEMIGO esta su mismo camino, le ATACA 2 VECES con 4D cada una de las veces

### EN OTRO CASO

LANZA una GRANADA en un camino adyacente en el que haya un ENEMIGO (si ello es posible)

DESPUÉS SE QUEDA EN ALERTA

  
**TANNHÄUSER**

13

## Stosstruppen

SI un ENEMIGO esta en su mismo camino, le ATACA con 4D (usa su MEJOR valor de ATAQUE)

### EN OTRO CASO

MUEVE +2 hacia el ENEMIGO más CERCANO, y si ello es posible, le ATACA con 3D (usa su MEJOR valor de ATAQUE)

  
**TANNHÄUSER**

14

## Stosstruppen

SI un ENEMIGO esta en su mismo camino, le ATACA con 4D (usa su MEJOR valor de ATAQUE)

### EN OTRO CASO

MUEVE +2 hacia la CAJA más cerca y ATACA al ENEMIGO MÁS CERCANO dentro de su camino (si ello es posible), con 3D (usa su MEJOR valor de ATAQUE)

  
**TANNHÄUSER**

15

## Stosstruppen

SI un ENEMIGO esta en su mismo camino, le ATACA con 4D (usa su MEJOR valor de ATAQUE)

### EN OTRO CASO

MUEVE +2 hacia la CAJA más cerca

SI ES ATACADO, este turno usa su MEJOR valor de RESISTENCIA en su tirada de defensa (SHOCK ROLLS)

  
**TANNHÄUSER**

16

## TODO EL REICH

TODOS los personajes del Reich MUEVEN hacia un ENEMIGO o CAJA (lo que esté más CERCA)

DESPUÉS SACA UNA NUEVA CARTA DEL MAZO 1A

  
**TANNHÄUSER**

17

## TODO EL REICH

TODOS los personajes del Reich MUEVEN hacia un ENEMIGO o CAJA (lo que esté más CERCA)

DESPUÉS cada personaje del Reich ATACA con 4D al ENEMIGO con más heridas en su camino.

SALTA EL SIGUIENTE TURNO DEL REICH

  
**TANNHÄUSER**

## TANNHÄUSER:SOLO REICH

**TANNHÄUSER**



**TANNHÄUSER:SOLO  
REICH**



**TANNHÄUSER**

**TANNHÄUSER:SOLO  
REICH**



**TANNHÄUSER**

**TANNHÄUSER:SOLO  
REICH**



**TANNHÄUSER**

**TANNHÄUSER:SOLO  
REICH**



**TANNHÄUSER**

**TANNHÄUSER:SOLO  
REICH**



**TANNHÄUSER**

**TANNHÄUSER:SOLO  
REICH**



**TANNHÄUSER**

**TANNHÄUSER:SOLO  
REICH**



**TANNHÄUSER**

**TANNHÄUSER:SOLO  
REICH**



**TANNHÄUSER**

**TANNHÄUSER:SOLO  
REICH**



**TANNHÄUSER**

**TANNHÄUSER:SOLO  
REICH**



**TANNHÄUSER**

**TANNHÄUSER:SOLO  
REICH**



**TANNHÄUSER**

**TANNHÄUSER:SOLO  
REICH**



**TANNHÄUSER**

**TANNHÄUSER:SOLO  
REICH**



**TANNHÄUSER**

**TANNHÄUSER:SOLO  
REICH**



**TANNHÄUSER**

**TANNHÄUSER:SOLO  
REICH**



**TANNHÄUSER**

**TANNHÄUSER:SOLO  
REICH**



**TANNHÄUSER**