

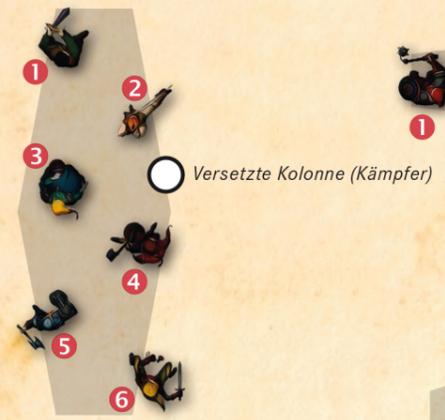
## MARSCHEFORMATION DER CHARAKTERE

### INFANTERIE

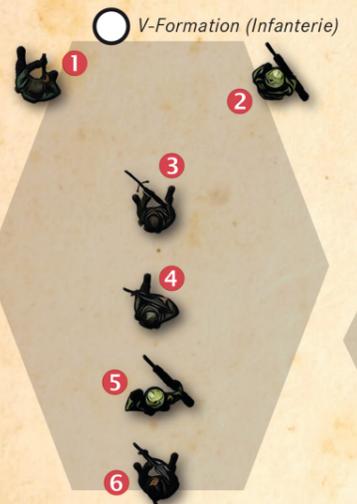
○ Kolonne (Kämpfer)



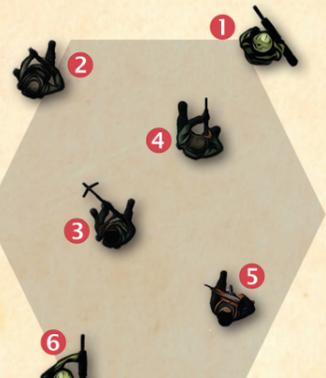
### FRÜHZEIT



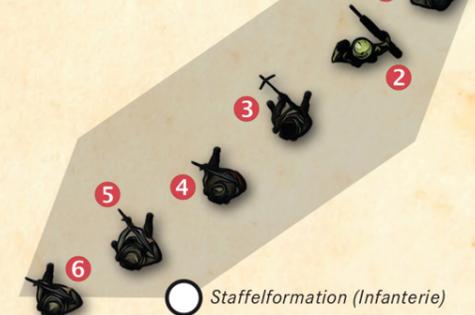
○ Versetzte Kolonne (Kämpfer)



○ V-Formation (Infanterie)



○ Keilformation (Infanterie)

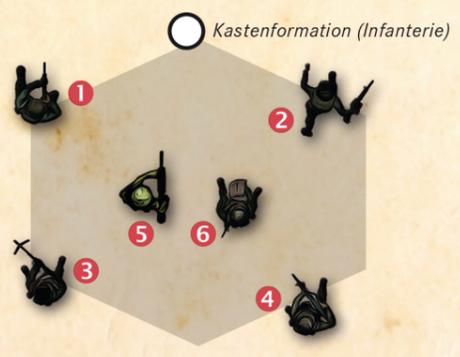


○ Staffelbildung (Infanterie)



○ Schützenreihe (Infanterie)

○ Schützenkette (Infanterie)



○ Kastenformation (Infanterie)

## POSITION SPIELERCHARAKTERE

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.



ABSTAND METER

## FORMATION TRANSPORTMITTEL

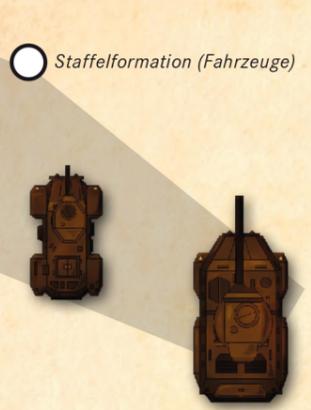
### FAHRZEUGE

○ Kolonne (Fahrzeuge)

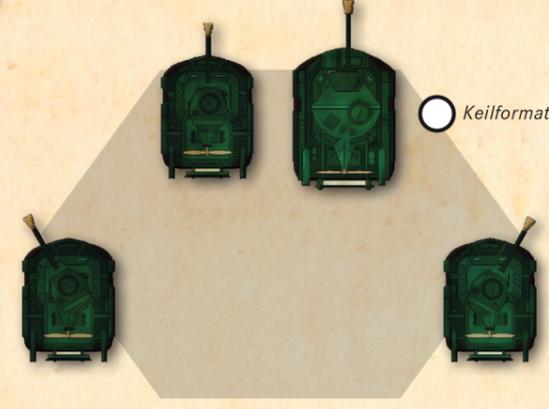


ABSTAND METER

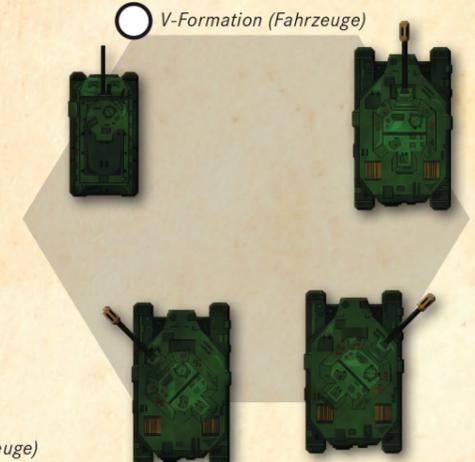
○ Staffelbildung (Fahrzeuge)



○ Keilformation (Fahrzeuge)



○ V-Formation (Fahrzeuge)



○ Alamoanstellung (Fahrzeuge)

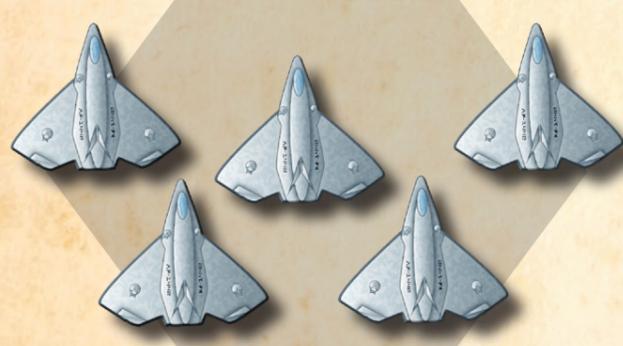


○ Linienbildung (Fahrzeuge)

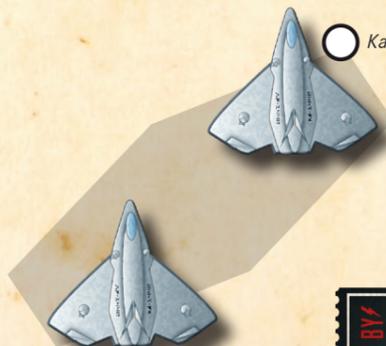


### FLUGMASCHINEN

○ variable Staffelbildung (Flieger)



○ Kampfformation mit Flügelmann (Flieger)



ABSTAND METER



**ACHTUNG:** Die Spielergruppe wählt vorab eine der oben aufgeführten Formationen, die bei der Bewegung durchs Gelände etc. eingehalten werden soll. Der *Spielleiter* kann die Aufstellung/den Abstand der Schar für sich markieren und die Positionen der einzelnen Charaktere eintragen.

## FÜR DEN SPIELLEITER