

Amerikanische und Britische Profilwerte

Abkürzungen:

BR = Bewegungsreichweite

MG = Maschinengewehranzahl

SR = Schussreichweite

NG = Nebengeschütz / **HG** = Hauptgeschütz / **HW** = Hauptwaffe (Infanterie)

S = Stärkewert des Hauptgeschützes

FP = Frontpanzerung

SP = Seitenpanzerung

HP = Heckpanzerung

Pou = Panzerung von Oben und Unten

Die Farbe zeigt an, das diese Panzerung mit Waffen der **Stärke 1** durchschlagen werden kann

















Die Farbe zeigt an, das diese Panzerung mit Waffen ab der **Stärke 2** durchschlagen werden kann



























Die Farbe zeigt an, das diese Panzerung mit Waffen ab der **Stärke 3** durchschlagen werden kann





















Die Farbe zeigt an, das diese Panzerung nur mit Waffen der Stärke 4 durchschlagen werden kann



















KK = Kleinkaliber- Geschütz



















GK = Großkaliber - Geschütz



Fahrzeugtyp	BR	MG	SR			Feuerrate			Panzerungswert				Zusatzinfo	Punkte
			NG	HG	S	HG	NG	FP	SP	HP	Pou			
 Jeep mit MG	30	1	30	-	1	-	3	2	1	1	1	Kann Geländemarker erobern. Truppentransport (5 Mann), Transport von KK Geschützen	 15	
 Jeep	30	-	-	-	-	-	-	2	1	1	1	Kann Geländemarker erobern. Truppentransport (5 Mann), Transport von KK Geschützen	 10	
 M3A1	30	2	30	-	1	-	3	3	3	3	2	Kann Geländemarker erobern. Funk, Truppentransport (5 Mann), Transport von KK Geschützen	 30	
 Halftack	25	-	-	-	-	-	-	3	3	3	2	Truppentransport (10 Mann), Transport von KK /GK-Geschützen, Reparatur	 25	
 Halftack mit MG	25	1	30	-	1	-	3	3	3	3	2	Truppentransport (10 Mann), Transport von KK/GK- Geschützen	 30	
 Halftack mit schweren Mörser	25	-	-	50	2	1	-	3	3	3	2	Transport von KK/GK- Geschützen	 30	
 Halftack mit GK-Pak	25	-	-	50	3	1	-	3	3	3	2	Transport von KK-GK- Geschützen	 50	
 Halftack mit KK-Pak	25	-	-	50	2	1	-	3	3	3	2	Transport von KK-GK- Geschützen	 35	

			SR			Feuerrate		Panzerungswert					
Fahrzeugtyp	BR	MG	NG	HG	S	HG	NG	FP	SP	HP	Pou	Zusatzinfo	Punkte
 M8 Greyhound	25	1	30	50	2	1	3	3	3	3	2	1x Turm- MG	 35
 M20	25	1	30	-	-	-	3	3	2	2	2	1x Turm- MG, Truppentransport (5 Mann)	 25
 Truck	25	-	-	-	-	-	-	2	2	2	1	Truppentransport (10 Mann), Transport von KK /GK-Geschützen, Reparatur	 20
 Bren Carrier	30	1	30	-	1	-	3	2	2	2	2	1x Bug-MG, Transport von KK /GK-Geschützen, Truppentransport (5 Mann)	 30
 Kangaroo	25	1	30	-	1	-	3	6	5	5	3	1x Bug-MG, Truppentransport (10 Mann), Transport von KK/GK- Geschützen	 40
 Morris Quad Tractor	25	-	-	-	-	-	-	3	3	3	2	Transport von KK-GK- Geschützen, Truppentransport (5 Mann), Reparatur	 25
 Humber	25	1	30	50	2	1	3	4	3	3	2	1x Turm- MG, Funk	 35
 T17 Staghound	25	1	30	50	2	1	3	4	3	3	2	1x Turm- MG, Funk	 35
			SR			Feuerrate		Panzerungswert					
Panzer	BR	MG	NG	HG	S	HG	NG	FP	SP	HP	Pou	Zusatzinfo	Punkte
 Sherman 75-76mm	20	2	30	60	3	1	3	8	6	6	3	1x Turm- MG 1x Bug-MG	 90
 Sherman (Flamm)	20	1	30	-	-	-	3	8	6	6	3	Flammenschablone, 1x Turm- MG	 70
 M3 Lee/ Grant	20	2	30	60/ 60	3/ 2	1/ 1	3	7	6	5	3	1x Turm- MG 1x Bug-MG 2x Hauptgeschütze mit Stärke 3 (in der Wanne u. Stärke 2 im Turm)	 120
 M10 Wolverine	25	1	30	60	3	1	3	7	5	5	3	1x Turm- MG	 80
 M36	25	1	30	60	4	1	3	9	5	5	3	1x Turm- MG	 100

Panzer	BR	MG	SR		Feuerrate			Panzerungswert				Zusatzinfo	Punkte
			NG	HG	S	HG	NG	FP	SP	HP	Pou		
 M24 Chaffee	25	2	30	50	3	1	3	6	5	5	3	1x Turm- MG 1x Bug-MG	 60
 M3 Stuart	25	2	30	50	2	1	3	5	3	3	2	1x Turm- MG 1x Bug-MG	 50
 Valentine	20	2	30	50	2	1	3	6	5	5	2	1x Turm- MG 1x Bug-MG	 50
 Churchill	15	2	30	60	3	1	3	10	8	7	4	1x Turm- MG 1x Bug-MG	 120
 Churchill Crocodile (Flamm)	15	1	30	60	3	1	3	10	8	7	4	HG +Flamm (Flammenschablone) ist möglich. 1x Turm- MG	 170
 Cromwell	25	2	30	60	3	1	3	7	6	6	3	1x Turm-MG 1x Bug-MG	 80
 Comet	25	2	30	60	3	1	3	10	8	6	3	1x Turm-MG 1x Bug-MG	 100
 Sherman Firefly	20	1	30	60	4	1	3	8	6	6	3	1x Turm- MG	 150
 M26 Pershing	20	2	30	60	4	1	3	12	8	6	3	1x Turm- MG 1x Bug-MG	 220
 Sherman 105mm	20	2	30	60	4	1	3	8	6	6	3	1x Turm- MG, 1x Bug-MG	 150

			SR			Feuerrate		Panzerungswert					
Artillerie	BR	MG	NG	HG	S	HG	NG	FP	SP	HP	Pou	Zusatzinfo	Punkte
 Calliope	20	2	30	60 80	3 2	1 6	3	8	6	6	3	1x Bug-MG, 1x Turm-MG Funk, erster HG Wert Direktbeschuss, zweiter HG Wert Artillerie	 220
 Bishop	15	1	30	80 50	4	1	3	6	5	5	3	1x Bug-MG, Erster HG-Wert für Artilleriebeschuss. Zweiter HG-Wert Direktbeschuss. Funk	 160
 Priest	20	1	30	80 50	4	1	3	6	5	5	3	1x Turm-MG, Funk, erster HG Wert Artillerie – zweiter HG Wert Direktbeschuss	 150
 M12 / M40	20	-	-	90 60	4	1	-	5	5	4	3	Erster HG-Wert für Artilleriebeschuss. Zweiter HG-Wert Direktbeschuss. Funk	 200
 Artilleriegeschütz 25 PDR	-	-	-	90 60	4	1	-	-	-	-	-	Kann nur mit Transportfahrzeugen bewegt werden. Erster HG-Wert für Artilleriebeschuss, zweiter HG-Wert Direktbeschuss.	 150
			SR			Feuerrate		Panzerungswert					
Panzerabwehr- geschütze	BR	MG	NG	HG	S	HG	NG	FP	SP	HP	Pou	Zusatzinfo	Punkte
 KK-Geschütz	15	-	-	70	2 +2	1	-	-	-	-	-	BR-Wert nur mit Bedienmannschaft möglich. Zweite S-Wert = Bonus auf den Trefferwurf	 40
 GK-Geschütz	15	-	-	70	3 +3	1	-	-	-	-	-	BR-Wert nur mit Bedienmannschaft möglich. Zweite S-Wert = Bonus auf den Trefferwurf	 50
			SR			Feuerrate		Panzerungswert					
Flugabwehr- geschütze	BR	MG	NG	HG	S	HG	NG	FP	SP	HP	Pou	Zusatzinfo	Punkte
 M16	25	-	-	100 60	2	3	-	3	3	3	2	Erster HG-Wert auf Lufteinheiten. Zweiter HG-Wert auf Bodeneinheiten.	 150
 Bofor Geschütz	-	-	-	100 60	2	1	-	-	-	-	-	Kann nur mit Transportfahrzeugen bewegt werden. Erster HG-Wert auf Lufteinheiten. Zweiter HG- Wert auf Bodeneinheiten.	 100

		SR		Feuerrate			
Infanterie/Zivil	BR	HW	S	HW		Zusatzinfo	Punkte
 Soldat, Offizier, Funker, Sanitäter	15	40	1	1		Kann Geländemarker erobern.	 2
 Späher	10 15	40	1	1		Kann Geländemarker erobern. Erster BR-Wert mit Tarnung, zweiter BR-Wert ohne Tarnung.	 10
 Scharfschütze	10 15	70	1	1		Erster BR-Wert mit Tarnung, zweiter BR-Wert ohne Tarnung.	 10
 Pferd (ohne Soldat)	35	-	-	-		Transport von KK /GK-Geschützen, Flugabwehr-geschütze, Artilleriegeschütze	 2
 Zivilist/Partisanen	15	30	1	1			Partisanen kosten Ressourcenpunkte
 MG	15	40	1	4		Kann Geländemarker erobern.	 5
 Leichter Mörser	15	50	1	1		Kann Geländemarker erobern. Nebel	 5
 Schwerer Mörser	15	50	2	1		Transport mit Bedienmannschaft oder mit Zugmaschinen, Transportfahrzeugen. Nebel	 15
 Bazooka, Piat	15	40	3	1		Kann Geländemarker erobern.	 15
 Flammenwerfer	15			1		Flammenschablone, siehe Regel Flammenwerfer	10
Handgranate			1				Kostet Ressourcenpunkte
Haftladung, Sprengstoff			4				Kostet Ressourcenpunkte

Bedeutung der Zusatzinfo:	
Kann Geländemarker erobern.	Diese Fahrzeuge können wie die Infanterie Geländemarker erobern bzw. zurückerobern.
Truppentransport, Transport von KK /GK-Geschützen	Diese Fahrzeuge können einen Infanterie-Trupp von 10 Mann transportieren sowie Pak-Geschütze. (Groß /Kleinkaliber)
Truppentransport	Diese Fahrzeuge können nur einen Infanterie-Trupp von 10 Mann transportieren
1x Turm- MG	Bei diesem Fahrzeug ist ein Maschinengewehr auf dem Turm bzw. auf dem Aufbau befestigt.
1x Bug-MG	Bei diesem Fahrzeug ist ein Maschinengewehr vorn in der Wanne eingebaut.
Direktbeschuss nicht möglich.	Diese Waffe kann Bodeneinheiten nur über eine große Distanz unter Beschuss nehmen. Befinden sich Bodeneinheiten näher als 50 cm vor dem Fahrzeug, so können die Einheiten mit dieser Waffe nicht mehr bekämpft werden.
Erster HG-Wert auf Lufteinheiten. Zweiter HG-Wert auf Bodeneinheiten.	Diese Waffe kann einmal Lufteinheiten und einmal Bodeneinheiten unter Beschuss nehmen. Dabei müssen unterschiedliche Schussreichweite angewendet werden.
Zählt zu den schweren Waffen.	Diese Waffe hat ein sehr hohes Gewicht und ist sehr unhandlich zu transportieren.
Zählt zu den leichten Waffen.	Diese Waffen haben ein geringes Gewicht und sind leicht zu transportieren.
Direktbeschuss möglich.	Mit dieser Waffe kann über einer großen Distanz und Bodenziele direkt beschossen werden.
Zweite S-Wert = Bonus auf den Trefferwurf	In der Schussphase erhält der Spieler einen Bonus auf das Würfelergbnis. Der tatsächliche Stärkewert erhöht sich nicht und bleibt relevant für den Trefferwurf.
Flammenschablone	Bei diesem Fahrzeug muss eine Flammenschablone verwendet werden.
BR-Wert nur mit Bedienmannschaft möglich.	Geschütze können auch mit Infanterie bewegt werden.
Erster BR-Wert mit Tarnung, zweiter BR-Wert ohne Tarnung.	Die Bewegung mit Tarnung ist langsamer als ohne Tarnung.
Nebel	Verschießen von Nebelgranaten möglich
	Einheiten für die US-Armee
	Einheiten für die Britische Armee