

# Deutsche 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








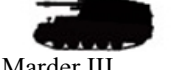





Die Farbe zeigt an, das diese Panzerung nur mit Waffen der **Stärke 4** durchschlagen werden kann




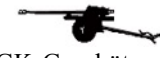





**KK** = Kleinkaliber (kleiner als 75mm) - Geschütz












**GK** = Großkaliber (von 75mm und größer) – Geschütz

Fahrzeugtyp	BR	MG	SR Schussreichweite			Feuerrate			Panzerungswert				Zusatzinfo	Punkte
			NG	HG	S	HG	NG	FP	SP	HP	Pou			
 Kübelwagen mit MG	30	1	30	-	1	-	3	2	1	1	1	Kann Geländemarker erobern. Truppentransport (5 Mann), Transport von KK Geschützen	15	
 Kübelwagen	30	-	-	-	-	-	-	2	1	1	1	Kann Geländemarker erobern. Truppentransport (5 Mann), Transport von KK Geschützen	10	
 Kettenrad	30	-	-	-	-	-	-	1	1	1	1	Kann Geländemarker erobern.	10	
 Motorrad	30	-	-	-	-	-	-	1	1	1	1	Kann Geländemarker erobern.	10	
 Motorrad mit MG	30	1	30	-	1	-	3	1	1	1	1	Kann Geländemarker erobern.	15	
 Opel Blitz	25	-	-	-	-	-	-	2	2	2	1	Truppentransport (10 Mann), Transport von KK /GK- Geschützen, Artilleriegeschütze, Reparatur	20	
 Maultier	25	-	-	-	-	-	-	2	2	2	2	Truppentransport (10 Mann), Transport von KK /GK-Geschützen, Artilleriegeschütze, Reparatur	20	
 SdKfz 250	25	1	30	-	1	-	3	3	3	3	2	Truppentransport (5 Mann), Transport von KK-Geschützen, Funk	25	

			SR			Feuerrate		Panzerungswert					
Fahrzeugtyp	BR	MG		HG	S	HG	NG	FP	SP	HP	Pou	Zusatzinfo	Punkte
 SdKfz 251	25	1	30	-	1	-	3	3	3	3	2	Truppentransport, Transport von KK/GK-Geschützen, Reparatur	30
 251 KK-Pak	25	1	30	50	2	1	3	3	3	3	2	Transport von KK- Geschützen	35
 251 GK-Pak	25	1	30	50	3	1	3	3	3	3	2	Transport von KK- Geschützen	50
 SdKfz 251 Mörser	25	1	30	50	2	1	3	3	3	3	2	Transport von KK- Geschützen	30
 SdKfz 222	30	2	30	50	2	1	3	3	3	3	2	1x Turm- MG, Funk	35
 Horch	25	-	-	-	-	-	-	2	2	2	1	Truppentransport (5 Mann), Transport von KK- Geschützen	20
 Zugmaschine	25	-	-	-	-	-	-	2	2	2	1	Truppentransport (10 Mann), Transport von KK /GK-Geschützen, Artilleriegeschütze, Reparatur	20
 Puma	25	1	30	50	2	1	3	4	3	3	2	1x Turm- MG	40
			SR			Feuerrate		Panzerungswert					
Panzer	BR	MG		HG	S	HG	NG	FP	SP	HP	Pou	Zusatzinfo	Punkte
 Panzer III	20	2	30	50	2	1	3	6	5	5	2	1x Bug-MG 1x Turm- MG	60
 Stug III	20	1	30	50	3	1	3	7	6	6	3	1x Bug-MG	70
 Stug IV	20	1	30	60	3	1	3	8	7	6	3	1x Turm- MG	80
 Panzer IV	20	2	30	60	3	1	3	8	7	6	3	1x Turm- MG 1x Bug-MG	90
 Panther	20	2	30	70	4	1	3	9	7	7	3	1x Turm- MG 1x Bug-MG	120

			SR			Feuerrate		Panzerungswert					
Panzer	BR	MG		HG	S	HG	NG	FP	SP	HP	Pou	Zusatzinfo	Punkte
 Tiger I	20	2	30	70	4	1	3	10	8	7	4	1x Turm- MG 1x Bug-MG	180
 Tiger II	15	2	30	70	4	1	3	13	10	9	6	1x Turm- MG 1x Bug-MG	220
 Hetzer	25	2	30	50	3	1	3	7	6	5	3	1x Turm- MG	80
 Jagdpanzer	20	1	30	60	3	1	3	9	7	7	3	1x Bug-MG	100
 Jagdtiger	15	1	30	70	4	1	3	13	10	10	6	1x Bug-MG	250
 Jagdpanther	20	1	30	70	4	1	3	10	8	7	3	1x Bug-MG	170
 Nashorn	20	-	-	60	4	1	-	4	4	3	3		60
 Marder III	20	1	30	60	3	1	3	3	3	3	2	1x MG (Kampfraum)	50
 Ferdinand	15	-		70	4	1	-	13	10	10	6		220
 Elefant	15	1	30	70	4	1	3	13	10	10	6	1x Bug-MG	230
			SR			Feuerrate		Panzerungswert					
Artillerie	BR	MG		HG	S	HG	NG	FP	SP	HP	Pou	Zusatzinfo	Punkte
 Hummel	20	1	30	90 60	4	1	-	4	4	3	3	1x MG (Kampfraum) Erster HG-Wert für Artilleriebesuss. Zweiter HG-Wert Direktbesuss. Funk	200
 Wespe	25	1	30	80 50	4	1	3	3	3	3	2	1x MG (Kampfraum) Erster HG-Wert für Artilleriebesuss. Zweiter HG-Wert Direktbesuss. Funk	150
 Artilleriegeschütz (GK-Geschütz)	-	-	-	90 60	4	1	-	-	-	-	-	Kann nur mit Zug- maschinen oder Transportfahrzeugen bewegt werden. Erster HG-Wert für Artilleriebesuss. Zweiter HG-Wert Direktbesuss.	150

	25	1	30	80	2	6	3	3	3	3	2	Direktbeschuss nicht möglich. Nebel, Funk	<b>200</b>
	15	-	-	70	2	6	-	-	-	-	-	Direktbeschuss nicht möglich. Nebel	<b>120</b>
			<b>SR</b>			<b>Feuerrate</b>	<b>Panzerungswert</b>						
<b>Panzerabwehr- geschütze</b>	<b>BR</b>	<b>MG</b>		<b>HG</b>	<b>S</b>	<b>HG</b>	<b>NG</b>	<b>FP</b>	<b>SP</b>	<b>HP</b>	<b>Pou</b>	<b>Zusatzinfo</b>	<b>Punkte</b>
	15	-		70	2 +2	1	-	-	-	-	-	BR-Wert nur mit Bedienmannschaft möglich. Zweite S-Wert = Bonus auf den Trefferwurf	<b>40</b>
	15	-		70	3 +3	1	-	-	-	-	-	BR-Wert nur mit Bedienmannschaft möglich. Zweite S-Wert = Bonus auf den Trefferwurf	<b>50</b>
			<b>SR</b>			<b>Feuerrate</b>	<b>Panzerungswert</b>						
<b>Flugabwehr- geschütze</b>	<b>BR</b>	<b>MG</b>		<b>HG</b>	<b>S</b>	<b>HG</b>	<b>NG</b>	<b>FP</b>	<b>SP</b>	<b>HP</b>	<b>Pou</b>	<b>Zusatzinfo</b>	<b>Punkte</b>
	15	-		100 60	2	1	-	-	-	-	-	BR-Wert nur mit Bedienmannschaft möglich. Erster HG-Wert auf Lufteinheiten. Zweiter HG-Wert auf Bodeneinheiten.	<b>100</b>
	15	-		100 60	2	4	-	-	-	-	-	BR-Wert nur mit Bedienmannschaft möglich. Erster HG-Wert auf Lufteinheiten. Zweiter HG-Wert auf Bodeneinheiten.	<b>130</b>
	-	-		100 60	4 +3	1	-	-	-	-	-	Erster HG-Wert auf Lufteinheiten. Zweiter HG-Wert auf Bodeneinheiten. Kann nur mit Zug- maschinen oder Transportfahrzeugen bewegt werden. Zweite S-Wert = Bonus auf den Trefferwurf	<b>150</b>
			<b>SR</b>			<b>Feuerrate</b>	<b>Panzerungswert</b>						
<b>Flugabwehr- geschütze</b>	<b>BR</b>	<b>MG</b>		<b>HG</b>	<b>S</b>	<b>HG</b>	<b>NG</b>	<b>FP</b>	<b>SP</b>	<b>HP</b>	<b>Pou</b>	<b>Zusatzinfo</b>	<b>Punkte</b>
	25	-		100 60	2	4	-	2	2	2	1	Erster HG-Wert auf Lufteinheiten. Zweiter HG-Wert auf Bodeneinheiten.	<b>150</b>
	25	-		100 60	2	1	-	2	2	2	1	Erster HG-Wert auf Lufteinheiten. Zweiter HG-Wert auf Bodeneinheiten.	<b>120</b>

 Ostwind	20	-		100 60	2	1	-	6	5	4	3	Erster HG-Wert auf Lufteinheiten. Zweiter HG-Wert auf Bodeneinheiten.	<b>160</b>
 Wirbelwind	20	-		100 60	2	4	-	6	5	4	3	Erster HG-Wert auf Lufteinheiten. Zweiter HG-Wert auf Bodeneinheiten.	<b>200</b>
			<b>SR</b>				<b>Feuerrate</b>						
<b>Infanterie/ Zivil</b>	<b>BR</b>		<b>HW</b>		<b>S</b>		<b>HW</b>					<b>Zusatzinfo</b>	<b>Punkte</b>
 Soldat, Offizier, Funker, Sanitäter	15		40		1		1					Kann Geländemarker erobern.	<b>2</b>
 Späher	10 15		40		1		1					Kann Geländemarker erobern. Erster BR-Wert mit Tarnung, zweiter BR-Wert ohne Tarnung.	<b>10</b>
 Scharfschütze	10 15		70		1		1					Erster BR-Wert mit Tarnung, zweiter BR-Wert ohne Tarnung.	<b>10</b>
 Pferd (ohne Soldat)	35		-		-		-					Transport von KK /GK-Geschützen, Flugabwehrgeschütze, Artilleriegeschütze	<b>2</b>
 MG	15		40		1		4					Kann Geländemarker erobern.	<b>5</b>
 Leichter Mörser	15		50		1		1					Kann Geländemarker erobern. Nebel	<b>5</b>
 Schwerer Mörser	15		50		2		1					Transport mit Bedienmannschaft oder mit Zugmaschinen, Transportfahrzeugen. Nebel	<b>15</b>
 Panzerfaust	15		40		3		1					Kann Geländemarker erobern.	<b>15</b>
 Flammenwerfer	15						1					Flammenschablone, siehe Regel Flammenwerfer	<b>10</b>
Handgranate					1								Kostet Ressourcenpunkte
Haftladung, Sprengstoff					4								Kostet Ressourcenpunkte

<b>Bedeutung der Zusatzinfo:</b>	
Kann Geländemarker erobern.	Diese Fahrzeuge können wie die Infanterie Geländemarker erobern bzw. zurückerobert.
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.
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