

AMERICAN REFERENCE SHEET



MV:4

Reguläre Infanterie

	RANGE	FIREPOWER
	4	1
	1	1



MV:4

Offizier

schnelle Wiedereinstellung:
entferne während der Status Phase alle
Aufreißungsmarker in diesem Hexfeld.

Sammeln:
jede Gruppe in diesem Hexfeld festgesetzt wurde,
kann nach einer Aktion starkes Feuer durchführen.

Entschlossenheit:
Jede Gruppe in diesem Hexfeld bekommt +1 Deckung
gegen unterdrückendes Feuer (nicht kumulativ bei
mehreren anwesenden Offizieren).

Erhöhte Mobilität:
Diese Gruppe bekommt +1 Bewegungspunkt
(nicht kumulativ).

	RANGE	FIREPOWER
	4	1
	1	1



MV:4

Elite Infanterie

Kampferprob:
Diese Gruppe erhält +1 Deckung gegen
unterdrückendes Feuer für jeden
Eliteinfanteristen in der Gruppe.

	RANGE	FIREPOWER
	4	2
	1	1



MV:4

Mörser

Schwere Infanterie
Gebietsangriff

Ballistisches Feuer:
Kann die Sichtlinie einer befreundeten
Einheit für sich selbst bei einem Angriff nutzen.

Mindestabstand:
Direkt angrenzende Hexfelder können
nicht angegriffen werden.

KEIN GEGENFEUER

kein gemischtes Feuer:
Kann nicht an Angriffen teilnehmen, an dem andere
Figurentypen beteiligt sind.

	RANGE	FIREPOWER
S	8	4
N	8	2



MV:4

Maschinengewehrmannschaft

schnelles Gegenfeuer:
Kann Gegenfeuer abgeben ohne zu ermüden, solange
nur Maschinengewehrmannschaften beteiligt sind.

	RANGE	FIREPOWER
	5	3
	3	2



MV:7

M3A1 HALF-TRACK

Transport (1), leichtes Fahrzeug

PANZERUNG 1

	RANGE	FIREPOWER
	5	4
	3	2



MV:4

GMC CCKW 353

Transport (2), leichtes Fahrzeug
Panzerung 0

Effektivität der Straße:
Ein angrenzendes Hexfeld mit einer wasserführenden
Straße zu betreten, kostet für 1/3-Bewegungspunkt.

Zerbrechlich:
Inaktiviert, wenn er schwer beschädigt wird.

	RANGE	FIREPOWER
	0	0
	0	0



MV:6

M4A1 SHERMAN

Panzer, schweres Fahrzeug

PANZERUNG: 4

Übersagende Feuerkraft:
Erhält +3 Range und +3 Firepower wenn eine Einheit
in einem Gebäude oder in einem Bunker angegriffen
wird.

Überwinden:
Kann durch alle Hexfelder, das mit feindlichen Einheiten
besetzt ist durchfahren und dabei alle anwesenden
Einheiten festsetzen.
(Kosten: 1 Bewegungspunkt pro feindliche Einheit)

	RANGE	FIREPOWER
	5	6
	6	8

