

# GERMAN REFERENCE SHEET



MV:4

## Reguläre Infanterie

	RANGE	FIREPOWER
	4	1
	1	1



MV:4

## Offizier

schnelle Wiederherstellung:  
entferne während der Status Phase alle  
Auflebungsmarker in diesem Hexfeld.

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

Erfolgsessenheit:  
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

## Maschinengewehrmannschaft

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

	RANGE	FIREPOWER
	5	4
	3	2



MV:4

## OPEL BLITZ 3 TON S

Transport (2), leichtes Fahrzeug  
Panzerung 0

Effektivität der Straße:  
Ein angrenzendes Hexfeld mit einer weiterführenden  
Straße zu betreten, kostet nur 1/3 Bewegungspunkt.

Zeitbrüchlich:  
Verstört, wenn er schwer beschädigt wird.

	RANGE	FIREPOWER
	0	0
	0	0



MV:4

## Elite Infanterie

Kampferprobt:  
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

Balkistisches Feuer:  
Kann die Skizze 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
<b>S</b>	8	4
<b>N</b>	8	2



MV:7

## SDKFZ 251 HALF-TRACK

Transport (1), leichtes Fahrzeug

PANZERUNG 1

	RANGE	FIREPOWER
	5	4
	3	2



MV:6

## PANZER IV

Panzer, schweres Fahrzeug

PANZERUNG: 4

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

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

	RANGE	FIREPOWER
	5	6
	8	10



MV:5

## TIGER I

Panzer, schweres Fahrzeug

Panzerung: 6

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

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

Dicke Panzerung:  
Drehe nach dem Würfelwurf einen  
Verteidigungswürfel auf "6"

	RANGE	FIREPOWER
	5	6
	8	13

