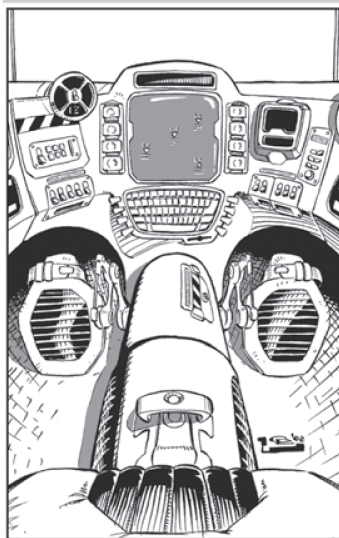


MECHDATEN

Springen: _____

(Hexe)

Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot
-------------------	---	---	---	----	----	-----



A diagram of a robot with arrows indicating movement directions. The robot has a central body and two arms. Arrows point outwards from the shoulders, inwards towards the center of the chest, and upwards from the waist.

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. _____
6. _____

Diagram of a human figure with anatomical labels and a height scale.

Labels:

- Kopf
- Linker Torso ()
- Rechter Torso ()
- Linker Arm ()
- Rechter Arm ()
- Torso-Mitte ()
- Linkes Bein ()
- Rechtes Bein ()

Scale (Skala):

Überhöhung	Skala
	30"
	29
	28"
	27
	26"
	25"
	24"
	23"
	22"
	21
	20"
	19"
	18"
	17"

Hitzelevel	Auswirkungen	Wahrheitstauscher
30	Stillelegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○○○
26	Stillelegung, Stoppzahl 10+	○○○
25	-5 Bewegungspunkte	○○○
24	Waffen +4	○○○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○○○
22	Stillelegung, Stoppzahl 8+	○○○
20	-4 Bewegungspunkte	○○○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○○○
18	Stillelegung, Stoppzahl 6+	○○○
17	Waffen +3	○○○
15	-3 Bewegungspunkte	○○○
14	Stillelegung, Stoppzahl 4+	○○○
13	Waffen +2	
10	-2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	-1 Bewegungspunkt	

Überhitzung

30*
29
28*
27
26*
25*
24*
23*
22*
21
20*
19*
18*
17*
16
15*
14*
13*
12
11
10*
9
8*
7
6
5*
4
3
2
1
0

BATTLETECH™



PROTOMECH DATENBOGEN

PROTOMECH 1

Typ: _____
 Tonnen: _____
 Bewegungspunkte:
 Gehen/Rennen/Springen
 ____/____/____

BEWAFFNUNG				
Zone	Typ	Sch	Min	N. M. W.
Hauptwaffe:				
Rechter Arm:				
Linker Arm:				
Torso A:				
Torso B:				
Munition:				

KRIEGERDATEN

Name: _____ Treffer
 Schützenwert: _____ Bewusstseinswurf

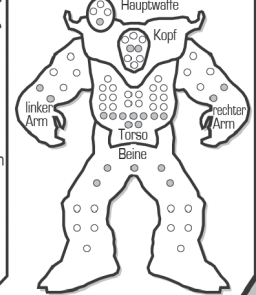
Kosten: _____ C-Noten KW: _____

TREFFERZONEN UND KRITISCHE TREFFER

2W6 Zone	1. Treffer	2. Treffer	3. Treffer
2 Hauptwaffe	☐ Hauptwaffe zerstört		
4 Rechter Arm	☐ Angriffe +1 ☐ Rechter Arm zerstört		
5, 9 Beine	☐ -1 BP Gehen ☐ ½ BP Gehen ☐ Keine BP		
6, 7, 8 Torso	☐ -1 BP Springen* ☐ ½ BP Springen ☐ ProtoMech zerstört		
10 Linker Arm	☐ Angriffe +1 ☐ Linker Arm zerstört		
12 Kopf	☐ Angriffe +1 ☐ Angriffe +2		
3, 11 knapp vorbei	☐ keine Schüsse auf Weit		

* Wurf 1W6: 1-2, Torsowaffe A zerstört; 3-4 Torsowaffe B zerstört; 5-6 keine Auswirkung

PANZERUNG



PROTOMECH 2

Typ: _____
 Tonnen: _____
 Bewegungspunkte:
 Gehen/Rennen/Springen
 ____/____/____

BEWAFFNUNG				
Zone	Typ	Sch	Min	N. M. W.
Hauptwaffe:				
Rechter Arm:				
Linker Arm:				
Torso A:				
Torso B:				
Munition:				

KRIEGERDATEN

Name: _____ Treffer
 Schützenwert: _____ Bewusstseinswurf

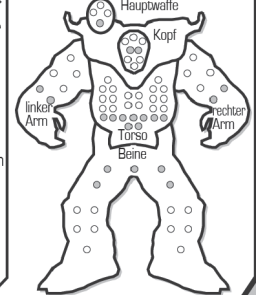
Kosten: _____ C-Noten KW: _____

TREFFERZONEN UND KRITISCHE TREFFER

2W6 Zone	1. Treffer	2. Treffer	3. Treffer
2 Hauptwaffe	☐ Hauptwaffe zerstört		
4 Rechter Arm	☐ Angriffe +1 ☐ Rechter Arm zerstört		
5, 9 Beine	☐ -1 BP Gehen ☐ ½ BP Gehen ☐ Keine BP		
6, 7, 8 Torso	☐ -1 BP Springen* ☐ ½ BP Springen ☐ ProtoMech zerstört		
10 Linker Arm	☐ Angriffe +1 ☐ Linker Arm zerstört		
12 Kopf	☐ Angriffe +1 ☐ Angriffe +2		
3, 11 knapp vorbei	☐ keine Schüsse auf Weit		

* Wurf 1W6: 1-2, Torsowaffe A zerstört; 3-4 Torsowaffe B zerstört; 5-6 keine Auswirkung

PANZERUNG



PROTOMECH 3

Typ: _____
 Tonnen: _____
 Bewegungspunkte:
 Gehen/Rennen/Springen
 ____/____/____

BEWAFFNUNG				
Zone	Typ	Sch	Min	N. M. W.
Hauptwaffe:				
Rechter Arm:				
Linker Arm:				
Torso A:				
Torso B:				
Munition:				

KRIEGERDATEN

Name: _____ Treffer
 Schützenwert: _____ Bewusstseinswurf

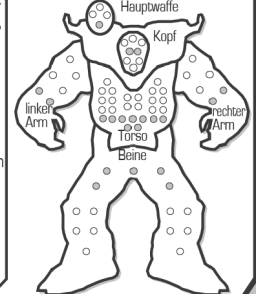
Kosten: _____ C-Noten KW: _____

TREFFERZONEN UND KRITISCHE TREFFER

2W6 Zone	1. Treffer	2. Treffer	3. Treffer
2 Hauptwaffe	☐ Hauptwaffe zerstört		
4 Rechter Arm	☐ Angriffe +1 ☐ Rechter Arm zerstört		
5, 9 Beine	☐ -1 BP Gehen ☐ ½ BP Gehen ☐ Keine BP		
6, 7, 8 Torso	☐ -1 BP Springen* ☐ ½ BP Springen ☐ ProtoMech zerstört		
10 Linker Arm	☐ Angriffe +1 ☐ Linker Arm zerstört		
12 Kopf	☐ Angriffe +1 ☐ Angriffe +2		
3, 11 knapp vorbei	☐ keine Schüsse auf Weit		

* Wurf 1W6: 1-2, Torsowaffe A zerstört; 3-4 Torsowaffe B zerstört; 5-6 keine Auswirkung

PANZERUNG



PROTOMECH 4

Typ: _____
 Tonnen: _____
 Bewegungspunkte:
 Gehen/Rennen/Springen
 ____/____/____

BEWAFFNUNG				
Zone	Typ	Sch	Min	N. M. W.
Hauptwaffe:				
Rechter Arm:				
Linker Arm:				
Torso A:				
Torso B:				
Munition:				

KRIEGERDATEN

Name: _____ Treffer
 Schützenwert: _____ Bewusstseinswurf

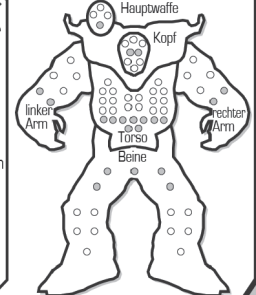
Kosten: _____ C-Noten KW: _____

TREFFERZONEN UND KRITISCHE TREFFER

2W6 Zone	1. Treffer	2. Treffer	3. Treffer
2 Hauptwaffe	☐ Hauptwaffe zerstört		
4 Rechter Arm	☐ Angriffe +1 ☐ Rechter Arm zerstört		
5, 9 Beine	☐ -1 BP Gehen ☐ ½ BP Gehen ☐ Keine BP		
6, 7, 8 Torso	☐ -1 BP Springen* ☐ ½ BP Springen ☐ ProtoMech zerstört		
10 Linker Arm	☐ Angriffe +1 ☐ Linker Arm zerstört		
12 Kopf	☐ Angriffe +1 ☐ Angriffe +2		
3, 11 knapp vorbei	☐ keine Schüsse auf Weit		

* Wurf 1W6: 1-2, Torsowaffe A zerstört; 3-4 Torsowaffe B zerstört; 5-6 keine Auswirkung

PANZERUNG



PROTOMECH 5

Typ: _____
 Tonnen: _____
 Bewegungspunkte:
 Gehen/Rennen/Springen
 ____/____/____

BEWAFFNUNG				
Zone	Typ	Sch	Min	N. M. W.
Hauptwaffe:				
Rechter Arm:				
Linker Arm:				
Torso A:				
Torso B:				
Munition:				

KRIEGERDATEN

Name: _____ Treffer
 Schützenwert: _____ Bewusstseinswurf

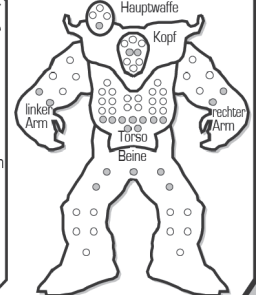
Kosten: _____ C-Noten KW: _____

TREFFERZONEN UND KRITISCHE TREFFER

2W6 Zone	1. Treffer	2. Treffer	3. Treffer
2 Hauptwaffe	☐ Hauptwaffe zerstört		
4 Rechter Arm	☐ Angriffe +1 ☐ Rechter Arm zerstört		
5, 9 Beine	☐ -1 BP Gehen ☐ ½ BP Gehen ☐ Keine BP		
6, 7, 8 Torso	☐ -1 BP Springen* ☐ ½ BP Springen ☐ ProtoMech zerstört		
10 Linker Arm	☐ Angriffe +1 ☐ Linker Arm zerstört		
12 Kopf	☐ Angriffe +1 ☐ Angriffe +2		
3, 11 knapp vorbei	☐ keine Schüsse auf Weit		

* Wurf 1W6: 1-2, Torsowaffe A zerstört; 3-4 Torsowaffe B zerstört; 5-6 keine Auswirkung

PANZERUNG



PANZERUNG

SPW:

Front

MANNSCHAFT

Anzahl: _____

Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____

Kommandant getroffen +1 Fahrer getroffen +2

Modifikator auf alle Fertigkeitswürfe Modifikator auf alle Fahrten-Würfe

KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Maschinentreffer ☐
 Sensorentreffer

+1	+2	+3	Z
----	----	----	---

 Antriebssystemtreffer

+1	+2	+3
----	----	----

 Stabilisatoren
 Front ☐ Links ☐ Rechts ☐
 Heck ☐ Turm ☐

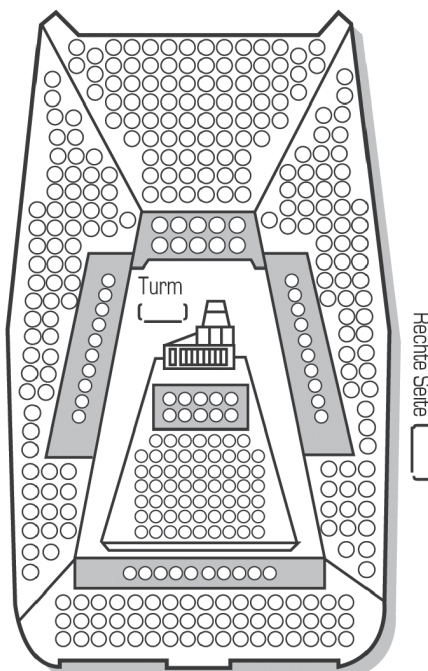
NOTIZEN

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
------	-----	------	-----	-----	----	----	----

[illegible]

Kosten: C-Noten KW:



Linke Seite

Rechte Seite

Heck



TREFFERZONEN VON BODENFAHRZEUGEN

ANGRIFFSRICHTUNG

2WS	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front †	Heck †	Seite †
4	Front †	Heck †	Seite †
5	Rechte Seite †	Linke Seite †	Front †
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite †	Rechte Seite †	Heck †
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)

† Das Fahrzeug kann einen Antriebschaden erleiden, auch wenn die Panzerung intakt ist. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung angerechnet. Danach würfelt der Spieler auf die Tabelle **Antriebschäden** rechts (s. Kampf, *Total Warfare* für mehr Informationen). Der Schaden tritt am Ende der Phase ein, in der er verursacht wurde.

§ Seitentreffer treffen die Seite, von der aus angegriffen wurde. Beispielsweise gilt bei einem Treffer von der rechten Seite ein Würfelsergebnis Seite immer gegen die rechte Seite. Hat das Fahrzeug keinen Turm, gilt ein Turmtreffer als Treffer gegen die Seite, von der aus angegriffen wurde.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	keine Auswirkungen
6-7	leichter Schaden; Modifikator: von +1 auf alle Fahrwürfe
8-9	mittelschwerer Schaden; Reisegeschwindigkeit -1, Modifikator von +2 auf alle Fahrwürfe
10-11	schwerer Schaden; Reisegeschwindigkeit wird halbiert (aufrunden). Modifikator von +3 auf alle Fahrwürfe
12+	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert.

Treffer am Heck +1
Treffer an den Seiten +2

Kettenfahrzeug, Marineeinheit +0
Radfahrzeug +2
Luftkissenfahrzeug, Tragflügelboot +3
Bodeneffektfahrzeug +4

Alle Abzüge für Bewegung und Fahrwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angeschaut. Beispiel: Ein Ergebnis von 67 bedeutet 67 Modifikator für Bewegung. Diese Modifikator zählt nur einmalig zur Ermittlung, ein weiteres Ergebnis von 67 hat keine weiteren Auswirkungen mehr. Der maximale Modifikator für Fahrwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als unbewegliches Ziel angesehen. Jeder Antriebssschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebssschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angriff der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkesselfahrzeug immobilisiert und befindet es sich auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

	ANGRIFFSRICHTUNG			
2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2-5	kein kritischer Treffer	kein kritischer Treffer	kein kritischer Treffer	kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank *	Treibstofftank *	Turm weggesprengt

* nur, wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von Antrieb getroffen ein.

** Hat das Fahrzeug keine Munition an Bord, treten die Auswirkungen von Waffe zerstört ein.

PANZERUNG

Typ: _____

Bewegungspunkte: _____ Tonnage: _____

Einsatz-BP: _____ Technologie: _____

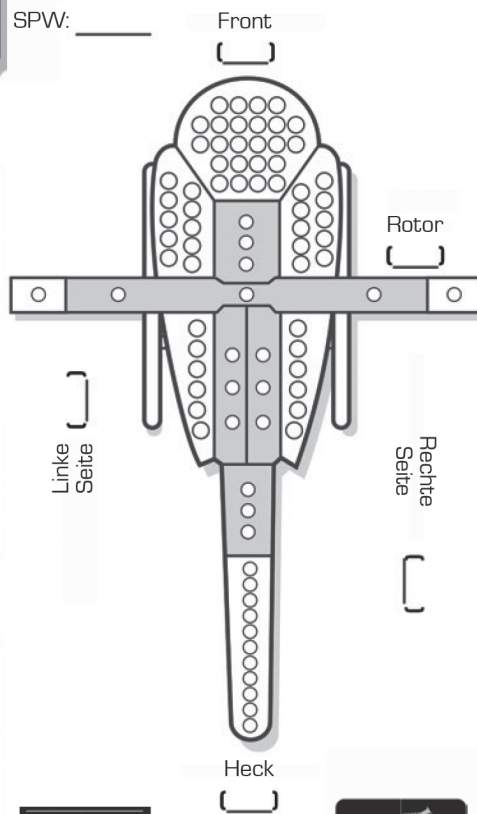
Höchst-BP: _____ Clan ☐

Antrieb: _____ Innere Sphäre ☐

Anzahl:	_____		
Schützenwert:	_____	Pilotenwert:	_____
Kopilot getroffen:	+1	Pilot getroffen:	+2
Modifikator für alle Trefferwürfe		Modifikator für alle Fahrerwürfe	

[illegible]

Flugstabilisator* ☒+3 Reaktor/Motor ☐
 Sensorentreffer ☒+1 ☒+2 ☒+3 ☐D
 Stabilisatoren
 Front ☐ Links ☐ Rechts ☐ Heck ☐
 *Nur Einsatz-BP möglich



ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	Front	Heck	Seite
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Rotor†	Rotor†	Rotor†
4	Rotor†	Rotor†	Rotor†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Rotor†	Rotor†	Rotor†
11	Rotor†	Rotor†	Rotor†
12*	Rotor (kritisch)†	Rotor (kritisch)†	Rotor (kritisch)†

† Schadenswert/10 (aufgerundet), siehe *Rotortreffer*, S. 197. Zusätzlich bremst ein Rotorschaden den Senkrechstarter. Jeder Treffer senkt die BP Reisegeschwindigkeit um 1 Punkt mit den entsprechenden Auswirkungen auf die Höchstgeschwindigkeit (gleich BP Reisegeschwindigkeit x1,5 und aufgerundet). Wie alle Schäden wird auch diese Bewegungseinschränkung erst am Ende der Phase wirksam, in der es zum Schaden kommt.

[illegible]

Höhenunterschied in Leveln	Erlaubte Nahkampfattacke
-1 oder weniger	—
0	Alle außer Schlag
1-2	Alle außer Tritt
3	Nur Keule und Nahkampfwaffen
4+	—

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	ROTOR
2-5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Kopilot getroffen	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Rotorschaden
7	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Rotorschaden
8	Stabilisator	Stabilisator	Stabilisator	Rotorschaden
9	Sensoren	Waffe zerstört	Waffe zerstört	Heckrotor getroffen
10	Pilot getroffen	Antrieb getroffen	Sensoren	Heckrotor getroffen
11	Waffe zerstört	Munition**	Antrieb getroffen	Heckrotor zerstört
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Heckrotor zerstört

****Hat das Fahrzeug keine Munition an Bord, treten die Auswirkungen von Waffe zerstört ein.**

PANZERUNG

SPW: _____ Front

Typ: _____

Bewegungspunkte: _____ Tonnage: _____

Einsatz-BP: _____ Technologie: _____

Höchst-BP: _____ Clan ☐

Bewegungsart: _____ Innere Sphäre ☐

Antrieb: _____

Anzahl: _____

Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____

Kopilot getroffen: Modifikator für alle Trefferwürfe

Pilot getroffen: Modifikator für alle Fahrerwürfe

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐

Sensorentreffer ☒ +1 ☒ +2 ☒ +3 Z

Antriebssystementreffer ☒ +1 ☒ +2 ☒ +3

Stabilisatoren

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐

Heck ☐ Turm ☐

[illegible]

Kosten: _____ KW: _____

2W6	Front	Heck	Seite
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite†	Linke Seite†	Front†
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite†	Rechte Seite†	Heck†
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)†	Turm (kritisch)†	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 beziehungsweise 8 bei einem Angriff von der Seite kann einen kritischen Treffer zur Folge haben. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Sofort anschließend würfelt der angreifende Spieler einmal auf der untenstehenden Tabelle für *Kritische Treffer gegen Schiffe*.

† Das Fahrzeug kann einen Antriebssystems Schaden erleiden, auch wenn noch Panzerung verbleibt. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam, aber der Angreifer würfelt zudem auf der Tabelle für kritische Antriebsschäden rechts.

§ Sollte das Fahrzeug nicht über einen Turm verfügen, trifft der Treffer stattdessen an der Seite, die angegriffen wurde.

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP -1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (aufrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12+	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung

Treffer am Heck	+1
Treffer an den Seiten	+2

Fahrzeugtypmodifikatoren

Schiff	+0
Tragflügelboot	+3

Die Abzüge für Bedienung und Fahrerlöhne werden aufaddiert. Bei Fahrern wird der jeweilige Einzelverdienst noch einmal angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 9-B bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von -1BP Reiserücklagen gegenüber erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrern liegt daher bei +6. Wird die Reiserückgewinnigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobilisierter Tisch angesehen. Jeder Antriebsstrich tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen das Gefechtsfeld an während der We anangis phase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsstrich und wärft eine 12. Der Modifikator von -4 für bewegungslosig wird an den Antriebsstrich angerechnet. Der Modifikator wird aufaddiert und der physischen Anreiz phase. Wind ein Leiftionswasser mobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es in und ist zerstört.

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2-5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffe zerstört	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm vergeklemmt
8	Stabilisator	Besatzung betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition**	Munition**
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

The image shows a game board for 'ULISSES SPIELE'. At the top left is the logo. To its right is a box labeled 'Heck'. Further right is the 'CATALYST game labs' logo. Below these is a large section titled 'TIEFE' (Depth). This section contains two rows of a 10-column grid. The first row is labeled 'Runde' (Round) and the second row is labeled 'Tiefe' (Depth). The columns are numbered 1 through 10. Below this is another identical 10-column grid, also labeled 'Runde' and 'Tiefe'.

SPW: _____

FAHRZEUGDATEN

Typ: _____

Name: _____ Tonnage: _____

Schub: Technologie:

Sicherer Schub: _____ ☐ Clan ☐

Maximaler Schub: Innere Sphäre ☐

(Hexe)

Anz. Typ	Zone	Wärme	Min	N	M	W
----------	------	-------	-----	---	---	---

[illegible]

Kosten: _____ KW: _____

NOTIZEN

MANNSCHAFT

Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____

Treffer erhalten:	1	2	3	4	5	6
-------------------	---	---	---	---	---	---

Modifikator:	+1	+2	+3	+4	+5	z
--------------	----	----	----	----	----	---

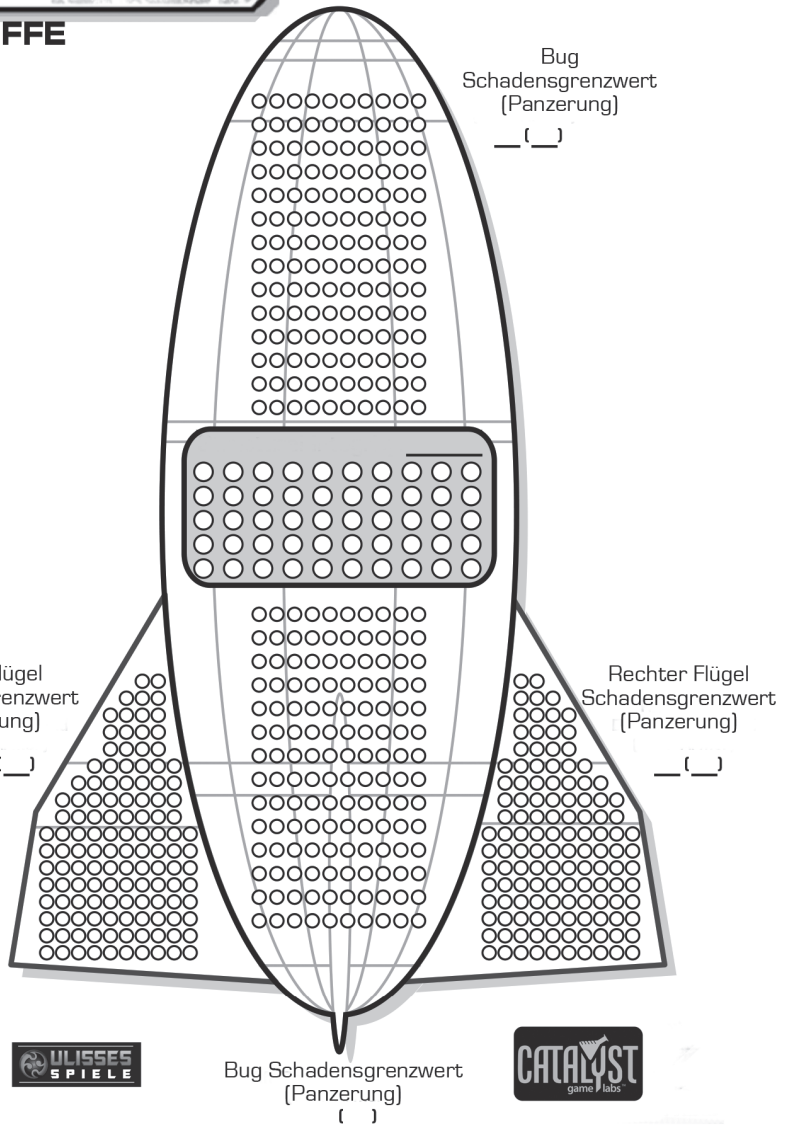
Anzahl: _____ Marines: _____

Passaggiere: _____ Elementare: _____

Andere: _____ Gefechtsrüstungen: _____

Rettungsbote/-kapseln: /

SCHUBDATEN

[illegible][illegible]

KRITISCHER SCHADEN

Computer Fahrwerk

FLS	+2	+4	Z	Lebens- erhaltung	+2
-----	----	----	---	----------------------	----

Sensoren

Schubdüsen

Links +1 +2 +3 Z

Rechts

Antwort

LUFTSCHIFFGESCHWINDIGKEIT

Aktuelle Geschwindigkeit	Schubpunkte pro Runde des Zyklus
0	0
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8
9	9
10	10
11	11
12	12
13	13
14	14
15	15
16	16
17	17
18	18
19	19
20	20
21	21
22	22
23	23
24	24
25	25
26	26
27	27
28	28
29	29
30	30
31	31
32	32
33	33
34	34
35	35
36	36
37	37
38	38
39	39
40	40
41	41
42	42
43	43
44	44
45	45
46	46
47	47
48	48
49	49
50	50
51	51
52	52
53	53
54	54
55	55
56	56
57	57
58	58
59	59
60	60
61	61
62	62
63	63
64	64
65	65
66	66
67	67
68	68
69	69
70	70
71	71
72	72
73	73
74	74
75	75
76	76
77	77
78	78
79	79
80	80
81	81
82	82
83	83
84	84
85	85
86	86
87	87
88	88
89	89
90	90
91	91
92	92
93	93
94	94
95	95
96	96
97	97
98	98
99	99
100	100

geschwindigkeit	1	2	3	4
0.25	1	—	—	—
0.5	1	—	1	—
0.75	1	—	1	1
1	1	1	1	1
1.25	2	1	1	1
1.5	2	1	2	1
1.75	2	1	2	2
2	2	2	2	2
2.25	3	2	2	2
2.5	3	2	3	2
2.75	3	2	3	3
3	3	3	3	3

PANZERUNG

SPW: Front

MANNSCHAFT

Anzahl: _____

Schützwert: _____

Kommandant
getroffen: +1

Modifikator für
alle Treffervwürfe

Fahrerwert: _____

Fahrer
getroffen: +2

Modifikator für
alle Fahrervwürfe

Turn blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐
 Sensorentreffer

+1	+2	+3
Z		

 Antriebssystementreffer

+1	+2	+3

 Front ☐ Links ☐ Rechts ☐
 Heck ☐ Turm ☐

NOTIZEN

(Hexe)

Kosten: KW:

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	FRONT-SEITE	HECK-SEITE
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)§	Seite (kritisch)§
3	Rechte Seitē	Linke Seitē	Front†	Heck†
4	Front†	Heck†	Seite†	Seite†
5	Front†	Heck†	Seite	Seite
6	Front†	Heck	Seite	Seite
7	Front	Heck	Seite	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*	Seite (kritisch)*
9	Front†	Heck†	Seite†	Seite†
10	Turm	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftretenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturm Treffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Anordnungsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.

† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschaden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Treffer Schaden wirksam wird.

§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtrichter auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

Auswirkungen*

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abgerunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende. Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung

Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

Modifikator für Fahrzeug

Alle Abzüge für Bewegungsfähigkeit werden aufaddiert. Bei Fahrwähren wird jedes Einzeleingabe jedoch nur einmal angerechnet. Beispiel: Ein Ereignis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von -1 BP Reiseschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrwähre liegt daher bei +6. Wird die Reiseschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobilisiert ZG angesehen. Jeder Antreibeschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten gegen das Gefechtswahrgang während der Waffenangriffsphase. Die erste Einheit wird immobilisiert, die zweite Einheit wird nicht. Am Ende der Phase wird die erste Einheit wieder mobilisiert. Am Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2-5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemm
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.

****Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von Waffe zerstört ein.**

BATTLETECH™

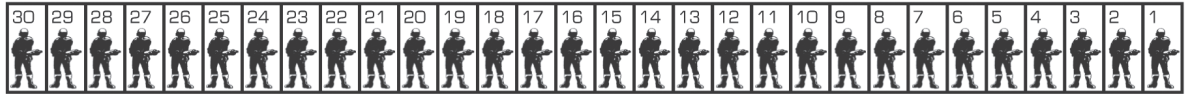


GENERISCHER INFANTERIE- DATENBOGEN

KONVENTIONELLE INFANTERIE: ZUG 1

Schützenwert: _____

Mechabwehrwert: _____



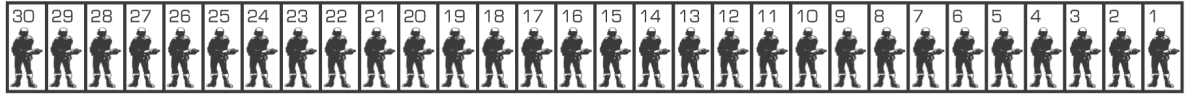
Bewegungspunkte: _____

Typ: _____

KONVENTIONELLE INFANTERIE: ZUG 2

Schützenwert: _____

Mechabwehrwert: _____



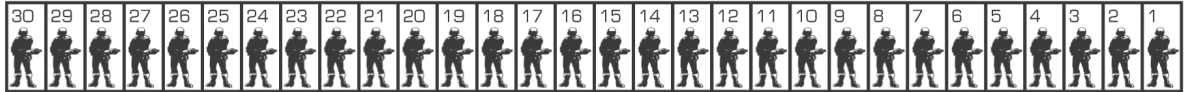
Bewegungspunkte: _____

Typ: _____

KONVENTIONELLE INFANTERIE: ZUG 3

Schützenwert: _____

Mechabwehrwert: _____



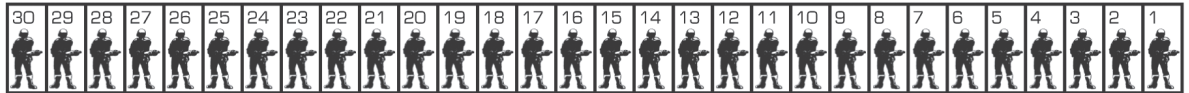
Bewegungspunkte: _____

Typ: _____

KONVENTIONELLE INFANTERIE: ZUG 4

Schützenwert: _____

Mechabwehrwert: _____



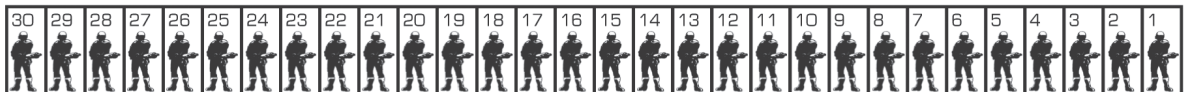
Bewegungspunkte: _____

Typ: _____

KONVENTIONELLE INFANTERIE: ZUG 5

Schützenwert: _____

Mechabwehrwert: _____



Bewegungspunkte: _____

Typ: _____

SCHADENSTABELLE KONVENTIONELLE INFANTERIE

MAXIMALSCHADEN

PRO WAFFENART*

	30	29	28	27	26	25	24	23	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
Gewehr (B)	16	15	15	14	14	13	12	12	11	11	10	10	9	9	8	8	7	7	6	6	5	5	4	4	3	3	2	2	1	1
Gewehr (E)	8	8	8	8	7	7	7	6	6	6	6	5	5	5	4	4	4	4	3	3	3	3	2	2	2	1	1	1	1	0
Maschinengewehr	17	16	16	15	15	14	13	13	12	12	11	11	10	10	9	8	8	7	7	6	6	5	4	4	3	3	2	2	1	1
* Schaden wird in	KSR	15	14	14	13	13	12	12	11	11	10	9	9	8	8	7	7	6	6	5	5	4	4	3	3	2	2	1	1	0
2er-Gruppen separat	LSR	13	12	12	11	11	11	10	10	9	9	8	8	7	7	6	6	5	5	4	4	3	3	3	2	2	1	1	1	0
zugeteilt	Flammeer	14	14	14	13	12	12	12	11	11	10	9	9	8	8	7	7	6	6	5	5	4	4	3	3	2	2	1	1	0

ENTFERNUNGSMODIFIKATOREN FÜR KONVENTIONELLE INFANTERIE

WAFFENART

ENTFERNUNG IN FELDERN

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Gewehr (B)	-2	0	+2	+4	—	—	—	—	—	—
Gewehr (E)	-2	0	0	+2	+2	+4	—	—	—	—
Maschinengewehr	-2	0	+2	+4	—	—	—	—	—	—
KSR	-1	0	0	+2	+2	+4	+4	—	—	—
LSR	-1	0	0	0	+2	+2	+2	+4	+4	+4
Flammeer	-1	0	+2	+4	—	—	—	—	—	—

INFANTERIESCHADEN DURCH FEUERSTOSSWAFFEN

BattleMechs, ProtoMechs und Fahrzeuge

WAFFE

SCHADEN GEGEN KONVENTIONELLE INFANTERIE

IA-Gaussgeschütz	2W6
Leichtes Maschinengewehr (L-MG)	1W6
Maschinengewehr (MG)	2W6
Schweres Maschinengewehr (S-MG)	3W6
Leichter/Mikro-Impuls-Laser (L-/Mi-Laser)	2W6
Flammeer	4W6

Gefechtsrüstungen

WAFFE

SCHADEN GEGEN KONVENTIONELLE INFANTERIE

Leichtes Maschinengewehr (L-MG)	1W6/2 (aufrunden)
Maschinengewehr (MG)	1W6
Schweres Maschinengewehr (S-MG)	2W6
Flammeer	3W6
Leichtes rückstoßfreies Gewehr (L-RG)	1W6
Mittelschweres rückstoßfreies Gewehr (M-RG)	2W6
Schweres rückstoßfreies Gewehr (S-RG)	2W6
Leichter Mörser	1W6
Schwerer Mörser	1W6
Auto-Granatwerfer	1W6/2 (aufrunden)

Waffenart*

Anzahl getroffener Infanteristen*

Direktfeuer (Ballistisch oder Energie)	Schadenswert/10
Streu (Ballistisch)	Schadenswert/10+1
Impuls**	Schadenswert/10+2
Streu (Raketen)	Schadenswert/5
Flächeneffekt (AE)	Schadenswert/0,5
Feuerstoß	Siehe Feuerstoßwaffen
Hitzewaffen	Siehe Hitzewaffen†

* Falls eine Waffe unter mehrere Arten fällt, gilt die Art mit dem höchsten Schaden. Eine Multi-AK/5 beispielsweise ist definiert als Direktfeuer (Ballistisch) und Streu (Ballistisch). Eine ballistische Streuwaffe richtet mehr Schaden an als eine ballistische Direktfeuerwaffe, also sollte der Spieler bei der Feststellung des Schadens bei konventioneller Infanterie die Werte für ballistische Streuwaffen benutzen.

** Mit Ausnahme leichter und Mikro-Impuls-Laser, die als Feuerstoßwaffen behandelt werden.

† Die Anzahl getroffener und eliminierter konventioneller Infanteristen ungeachtet der Schutzpanzerung. Angriffe durch Nicht-Infanteriewaffen gegen Panzergrenadiere eliminieren die doppelte Anzahl Soldaten. Alle Brüche werden aufgerundet.

‡ Jede Hitzewaffe hat einen festen Schadenswert gegen konventionelle Infanterie, angegeben auf der entsprechenden Waffen- und Ausrüstungstabelle oder unter Sonstige Waffen und Ausrüstung.





KONVENTIONELLE INFANTERIE: ZUG 1

Schützenwert: _____

Mechabwehrwert:

Maximaler Waffenschaden*:

30	29	28	27	26	25	24	23	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
																													
Reichweite in Feldern																													
Reichweite	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21																												
Reichweitenmodifikator	_____																												

*Schaden wird immer
in 2er-Gruppen angewendet.

Bewegungspunkte : Typ :

KONVENTIONELLE INFANTERIE: ZUG 2

Schützenwert: _____

Mechabwehrwert:

Maximaler Waffenschaden*:

[illegible]

*Schaden wird immer
in 2er-Gruppen angewendet.

Bewegungspunkte : Typ :

KONVENTIONELLE INFANTERIE: ZUG 3

Schützenwert: _____

Mechabwehrwert: _____

Maximaler Waffenschaden*:

[illegible]

*Schaden wird immer
in 2er-Gruppen angewendet.

Bewegungspunkte : Typ :

KONVENTIONELLE INFANTERIE: ZUG 4

Schützenwert: _____

Mechabwehrwert:

Maximaler Waffenschaden*:

30	29	28	27	26	25	24	23	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
																													
Reichweite in Feldern																													
Reichweite	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21																												
Reichweitenmodifikator																													

*Schaden wird immer
in 2er-Gruppen angewendet.

Bewegungspunkte : _____ Typ : _____

INFANTERIESCHADEN DURCH FEUERSTOSSWAFFEN

BattleMechs, ProtoMechs und Fahrzeuge

WAFFE	SCHADEN GEGEN KONVENTIONELLE INFANTERIE
IA-Gaussgeschütz	2W/6
Leichtes Maschinengewehr (L-MG)	1W/6
Maschinengewehr (MG)	2W/6
Schweres Maschinengewehr (S-MG)	3W/6
Leichter/Mikro-Impuls laser (L-/M-Impuls laser)	2W/6
Flammer	4W/6

Gefechtsrüstungen

WAFFE	SCHADEN GEGEN KONVENTIONELLE INFANTERIE
Leichtes Maschinengewehr (L-MG)	1W6/2 (aufrunden)
Maschinengewehr (MG)	1W6
Schweres Maschinengewehr (S-MG)	2W6
Flammer	3W6
Leichtes rückstoßfreies Gewehr (L-RG)	1W6
Mittelschweres rückstoßfreies Gewehr (M-RG)	2W6
Schweres rückstoßfreies Gewehr (S-RG)	2W6
Leichter Mörser	1W6
Schwerer Mörser	1W6
Auto-Granatwerfer	1W6/2 (aufrunden)

INFANTERIESCHADEN DURCH NICHT-INFANTERIEWAFFEN

Waffenart*	Anzahl getroffener Infanteristen ¹
Direktfeuer (Ballistisch oder Energie)	Schadenswert/10
Streu (Ballistisch)	Schadenswert/10+1
Impuls**	Schadenswert/10+2
Streu (Raketen)	Schadenswert/5
Flächeneffekt (AE)	Schadenswert/0,5
Feuerstoß	Siehe Feuerstoßwaffen
Hitzewaffen	Siehe Hitzewaffen++

*Siehe *Total Warfare*, S. 113 für die Kategorien der Waffen.

****** Außer Leichten und Mikro-Impulslasern, die als Feuerstoßwaffen zählen.

¹Das entspricht den konventionellen Infanteristen, die getroffen und ausgeschaltet werden. Angriffe durch Nicht-Infanteriewaffen gegen Panzergrenadiere verdoppeln die Zahl der ausgeschalteten Infanteristen. Alle Ergebnisse werden aufgerundet.

++ Jede Hitzewaffe hat einen speziellen Schaden gegen Konventionelle Infanterie, wie unter *Sonstige Waffen und Ausrüstung* ab S. 129 in *Total Warfare* beschrieben.





BEINANGRIFFSTABELLE

Panzergranadier: ☐ Schwarm: ☐ Bündel: ☐ IA: ☐

1

2

3

4

5

6

Pnz: _____ (/ / /)

4-6	0
3	+2
2	+5
1	+7

Panzergranadier: ☐ Schwarm: ☐ Bündel: ☐ IA: ☐

1  ○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○

2  ○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○

3  ○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○

4  ○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○

5  ○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○

6  ○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○

Pnz: _____ / ____ / ____

4-6	+2
1-3	+5

Panzergranadier: ☐ Schwarm: ☐ Bündel: ☐ IA: ☐

1

2

3

4

5

6

Pnz:

Gefechtsrüstungen	1	2	3	4	5	6
6	+0	+0	+0	+0	+1	+2
5	+0	+0	+0	+1	+2	+3
4	+0	+0	+1	+2	+3	+4
3	+0	+1	+2	+3	+4	+5
2	+1	+2	+3	+4	+5	+6
1	+2	+3	+4	+5	+6	+7

Panzergranadier: ☐ Schwarm: ☐ Bündel: ☐ IA: ☐

1  ○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○

2  ○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○

3  ○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○

4  ○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○

5  ○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○

6  ○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○

Pnz: _____ / _ / _

* Modifikatoren werden addiert.

Panzergranadier: ☐ Schwarm: ☐ Bündel: ☐ IA: ☐

1

2

3

4

5

6

Pnz:

	Zweibeiniger Mech	Vierbeiniger Mech
2W6		
2	Kopf	Kopf
3	Torso Mitte (R)	Rechter Torso
4	Rechter Torso (R)	Torso Mitte (R)
5	Rechter Torso	Rechter Torso (R)
6	Rechter Arm	Rechter Torso
7	Torso Mitte	Torso Mitte
8	Linker Arm	Linker Torso
9	Linker Torso	Linker Torso (R)
10	Linker Torso (R)	Torso Mitte (R)
11	Torso Mitte (R)	Linker Torso
12	Kopf	Kopf

Kennziffer	Mech	Fahrzeug
1	Rechter Torso	Rechte Seite
2	Linker Torso	Rechte Seite
3	Rechter Torso (R)	Linke Seite
4	Linker Torso (R)	Linke Seite
5	Torsomitte (R)	Heck
6	Torsomitte	Heck

1	Rechte Seite [1/2]
2	Rechte Seite [1/2]
3	Linke Seite [1/2]
4	Linke Seite [1/2]
5	Heck [1/2]
6	Heck [1/2]



* [1/2] steht für zwei Gefechtsrüstungseinheiten.

AUSSENLASTEN / BOMBEN

PANZERUNG

SPW: _____

Bug
Schadensgrenzwert
(Panzerung)
_____ []

Standard-Maßstab		(0-6)	(7-12)	(13-20)	(21-25)
Anz. Typ	Zone Wärme	K	M	W	E

[illegible]

Kosten: KW:

NOTIZEN

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	2
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens- erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

GERADEAUSFLUG AUF GELÄNDEKARTEN

Mindeststrecke im Geradeausflug (in Hexfeldern)

Fluggeschwindigkeit	Jäger	Raumboote und Starrflügelhilfsflugzeuge
1	8	8
2	12	14
3	16	20
4	20	26
5	24	32
6	28	38
7	32	44
8	36	50
9	40	56
10	44	62
11	48	68
12	52	74

Auf Geländekarten steigt die Fluggeschwindigkeit nicht über 12.

SCHUBDATEN

[illegible][illegible]

JÄGER-RÜCKKEHR

Sicherer Schub	Runden bis zur Rückkehr
1-4	3
5-8	2
9-12	1
13+	0

Standard-Maßstab

© 2013 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2013 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

Standard-Maßstab

LANDUNGSSCHIFFDATEN

Bewaffnung & Ausrüstung

Schiffskampf-Maßstab	(1-12)	(13-24)	(25-40)	(41-50)
Standard-Maßstab	(0-6)	(7-12)	(13-20)	(21-25)

[illegible]

Munition:

Kosten: _____ KW: _____

ULISSES
SPIELE



MANNSCHAFT

Schützenwert: Pilotenwert:

Treffer erhalten:	1	2	3	4	5	6
-------------------	---	---	---	---	---	---

Modifikator:	+1	+2	+3	+4	+5	A
--------------	----	----	----	----	----	---

Anzahl: Marines:

Passaggiere: _____ Elementare: _____

Andere: _____ Gefechtsrüstungen: _____

Rettungsbote/-kapseln: ____ / ____

Runde
Schub
Geschwindigkeit
Derzeitige Geschwindigkeit
Flughöhe

Runde
Schub
Geschwindigkeit
Derzeitige Geschwindigkeit
Flughöhe

[illegible][illegible]

KRITISCHER SCHADEN

Computer +1 +2 +5 Fahrwerk +5

FLS $+2$ $+4$ z Lebens-
erhaltung $+2$

Sensoren +1 +2 +5 K-F-Verstärker z

Schubdüsen Andockkranz **z**

Links +1 +2 +3 z

Rechts

+1	+2	+3	z
----	----	----	---

Antrieb

HITZEDATEN

Wärmetauscher: Gesamthitze nach Bereich

____ (____) Bug ____ Heck ____

Einzel ☐ Vorne links _____ Hinten links _____

Doppel ☐ Vorne rechts ☐ Hinten rechts ☐

Heck
Schadensgrenzwert
(Panzerung)
__ ()