

© 2014 The Topps Company, Inc. BattleTech, Battletech, 'Mech and 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 © 2014 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten.
Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

DATENBOGEN

© 2014 The Topps Company, Inc. Batsteich, Mechl und Batsteich sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von Intellivision Productions, LLC. Deutsche Version © 2014 Ullstein Spiele GmbH, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

FAHRZEUGDATEN

Maschinentyp: _____

Bewaffnung & Ausrüstung	(Hexfelder)
------------------------------------	-------------

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	Kur	Mi	We
------	-----	------	-----	-----	-----	----	----

Kesten: KIAL:

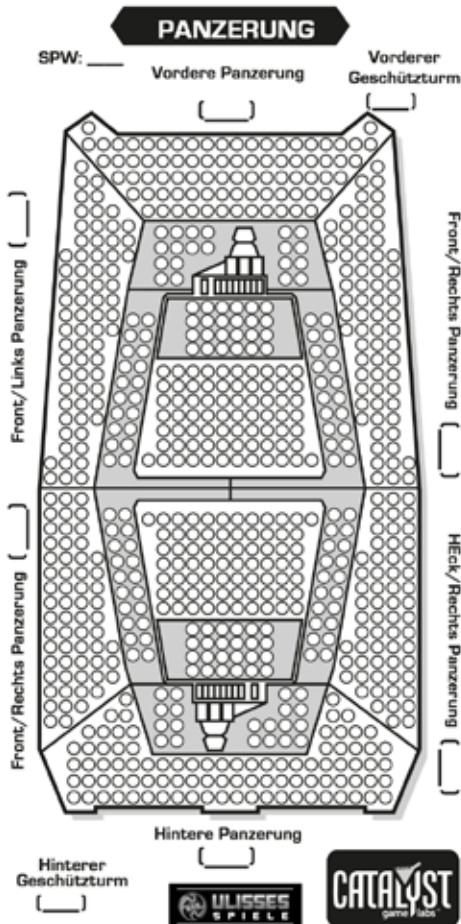
Robert: _____ RW: _____

BESATZUNGSDATEN

Fertigkeitswürfe	Fahren-Würfe
------------------	--------------

KRITISCHER SCHADEN

NOTIZEN



TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG				
ZWIS WURF	FRONT	HECK	FRONT-SEITE	HECK-SEITE
2*	Front [Kritisch]	Heck [Kritisch]	Seite [Kritisch]	Seite [Kritisch]
3	Rechte Seite↑	Linke Seite↑	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	Geschützturm	Geschützturm	Geschützturm	Geschützturm
11	Geschützturm	Geschützturm	Geschützturm	Geschützturm
12*	Geschützturm [Kritisch]	Geschützturm [Kritisch]	Geschützturm [Kritisch]	Geschützturm [Kritisch]

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 (oder eine 8, wenn der Angriff die Seite trifft) kann einen Kritischen Treffer verursachen. Bei jeder 2 oder 12 (oder 8 bei Seitentreffern) füge der Panzerung in der Trefferzone auf die normale Weise Schaden zu. Dann würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodengefechtsfahrzeuge unten (siehe Kampf, Seite 192, in Total Warfare für mehr Informationen).

Ein Ergebnis von 12 auf der Tabelle Kritische Treffer Bodengefechtsfahrzeuge kann einen kritischen Treffer gegen den Geschützturm darstellen; wenn das Fahrzeug keinen Turm besitzt, dann ist die 12 ein Kritischer Treffer an der Seite entsprechend des Angriffs.

Das Fahrzeug kann einen Antriebssystems-Schaden erleiden, selbst wenn die Panzerung intakt bleibt. Füge der Panzerung in der Zone den normalen Schaden zu, doch würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Antriebsschaden-Tabelle rechts (siehe Kampf, Seite 192 in Total Warfare, für mehr Informationen). Füge den Schaden am Ende der Phase zu, in der das Fahrzeug beschädigt wird.

§Seitentreffer treffen die Seite, die von der Angriffsrichtung bestimmt ist. Trifft ein Angriff beispielsweise die rechte Seite, dann treffen alle Seiten-Ergebnisse die rechte Seitenpanzerung. Wenn das Fahrzeug keinen Geschützturm hat, dann treffen Geschützturm-Treffer die Panzerung auf der angegriffenen Seite.

ANTRIEBSSCHÄDEN-TABELLE

2W6 WURF	EFFEKT*
2-5	Kein Effekt
6-7	Leichter Schaden; +1 Modifikator auf alle Fahrwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; -1 Reisegeschwindigkeits-BP, +2 Modifikator auf alle Fahrwürfe
10-11	Schwerer Schaden; nur halbe Reisegeschwindigkeits-BP (aufrunden), +3 Modifikator auf alle Fahrwürfe
12+	Schwerwiegender Schaden; keine Bewegung für den Rest des Spiels. Das Fahrzeug ist immobil.

Angriffsrichtung-Modifikator

Treffer von hinten

Treffer von der Seite

Fahrzeugtyp-Modifikator

Kette, Schiff

Rod

Luftkissen, Tragflügelbo
Badenofelt

* Alle Bewegungs- und -bremseure-Modifikatoren sind kumulativ. Allerdings kann jeder Fahrspur-Modifikator nur einmal eingezeichnet werden. Wird beispielsweise eine 8-7 gewürfelt, was einen Modifikator von +1 bedeutet, können diese +1 nur dieses Mal anfallen. Ein weiterer Wurf von 8-7 hat keinen Effekt. Das bedeutet, dass der maximale Fahrspur-Modifikator durch die Antriebschaden-Tabelle bei +8 liegt. Sinken die Reisegeschwindigkeiten BP einer Einheit auf 0, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, ist aber kein immobilisiert. Außerdem treten alle Antriebssystems-Schäden am Ende der Phase in Kraft, in der es zu der Beschädigung kam. Großen beispielsweise zwei Einheiten desselbe Gefährtenfahrzeug während der Waffenaufladephase an, und die erste erzielt einen Zerschlagungs-Schaden und verliert eine 12. Dann gilt der Modifikator von +1 für ein mobiles Ziel für zwei Angriffe, und die zweite Modifikator ergibt allerdings nur den Nahkampfschaden derselben Runde anfallen. Wird ein Luftkissenfahrzeug über Wasser mit Tiele 1 oder tiefer immobilisiert, dann versinkt es und wird zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN EXTREM SCHWERE FAHRZEUGE

GETROFFENE ZONE

2W6 WURF	FRONT	SEITEN	HECK	GESCHÜTZTURM
2-5	Kein Kritischer Treffer	Kein Kritischer Treffer	Kein Kritischer Treffer	Kein Kritischer Treffer
6	Fahrertreffer	Fracht-Infanterietreffer	Waffenfehlfunktion	Stabilisator
7	Waffenfehlfunktion	Waffenfehlfunktion	Fracht-Infanterietreffer	Geschützturm verklemt
8	Stabilisator	Besatzung betäubt	Stabilisator	Waffenfehlfunktion
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Geschützturm blockiert
10	Kommandeurstreffer	Waffe zerstört	Reaktortreffer	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Reaktortreffer	Munition**	Munition**
12	Besatzung getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Geschützturm abgerissen

* Nur wenn das Gefechtsfahrzeug einen Verbrennungsmotor besitzt. Hat es einen Fusionsreaktor, behandle dies wie einen Reaktortreffer

* * Wenn das Gefechtsfahrzeug keine Munition mit sich führt, behandle dies wie Waffe zerstört.

BATTLETECH



**ERWEITERTER
DATENBOGEN
KONVENTIONELLER
INFANTERIE**

KONVENTIONELLE INFANTERIE: ZUG / STRAHL 1

Erfahrung: _____
Schützenwert: _____
Mechabwehrkampf-
Fertigkeit: _____
Max. Waffenschaden* _____
Notizen: _____



Panzerungstyp: _____

Divisor: _____

REICHWEITE IN HEXFELDERN (TREFFERWURFMODIFIKATOR)

Entfernung 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21

Entfernungs-Mod. _____

Feldgeschütz-Typ: _____ Munition: _____ Wegwerfwaffe: _____ Munition: _____

Wegwerfwaffe: _____ Munition: _____ Wegwerfwaffe: _____ Munition: _____

*Schaden wird immer in 2-Punkt-Schadenwertgruppen verursacht.

Bewegungs-BP: _____

Typ: _____

KONVENTIONELLE INFANTERIE: ZUG / STRAHL 2

Erfahrung: _____
Schützenwert: _____
Mechabwehrkampf-
Fertigkeit: _____
Max. Waffenschaden* _____
Notizen: _____



Panzerungstyp: _____

Divisor: _____

REICHWEITE IN HEXFELDERN (TREFFERWURFMODIFIKATOR)

Entfernung 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21

Entfernungs-Mod. _____

Feldgeschütz-Typ: _____ Munition: _____ Wegwerfwaffe: _____ Munition: _____

Wegwerfwaffe: _____ Munition: _____ Wegwerfwaffe: _____ Munition: _____

*Schaden wird immer in 2-Punkt-Schadenwertgruppen verursacht.

Bewegungs-BP: _____

Typ: _____

INFANTERIESCHADEN DURCH FEUERSTOSSWAFFEN

BATTLEMECHS, PROTOMECHS UND FAHRZEUGE

WAFFE	SCHADEN GEGEN KONVENTIONELLE INFANTERIE
IA-Gauggeschütz	2W6
Leichtes Maschinengewehr (L-MG)	1W6
Maschinengewehr (MG)	2W6
Schweres Maschinengewehr (S-MG)	3W6
Leichter/Mikro-Impulsler (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)
Schwerer Granatwerfer	1W6

MORALTABELLEN

Erfahrungs- stufe*	Battlemech- Moralzielwert†	Gefechtsfahrzeug- Moralzielwert‡	Infanterie- Moralzielwert§	Hilfsfahrzeug- Moralzielwert§§
Unerfahren	4	6	8	10
Normal	2	4	6	7
Veteranen	-§§	2	5	5
Elite	-§§	-§§	2	2

* Inklusive ProtoMechs und Luft-/Raumjägern.

† Inklusive militärische konventionelle Jäger, Raumboots, Landungsschiffe und Kriegsschiffe.

‡ Inklusive militärische Hilfsfahrzeuge, Sprungschiffe und Raumstationen.

§ Inklusive IndustrieMechs (es sei denn, sie sind von einem MechKrieger gesteuert, dann werden sie wie ein Gefechtsfahrzeug behandelt) und alle zivilen Luft-/Raumeinheiten.

§§ Siehe Informos und Marschflugkörper (siehe Seite 211).

MODIFIKATOR FÜR SPEZIELLE AUSLÖSER (ALLE)

	ZIELWERT-MODIFIKATOR
Inferno	+1/+3*
Marschflugkörper	+2

* Der Modifikator links vom Schrägstrich gilt für alle Nicht-Infanterieeinheiten, der Modifikator rechts neben dem Schrägstrich ist für Infanterie.

MODIFIKATOR FÜR QUELLE DES ANGRIFFS (NUR INFANTERIE) ZIELWERT-MODIFIKATOR

	ZIELWERT-MODIFIKATOR
BattleMech in Sichtlinie	+1
Artillerie	+2
Flammeer oder Feuer	+3
Elite	-§§

ANDERE MODIFIKATOREN (NUR INFANTERIE)

	ZIELWERT-MODIFIKATOR
Moralverlust	+1
Kumulative Modifikatoren	
Leichte oder Mittelschwere Gefechtsrüstungs-Einheit	-1
Schwere oder Überschwere Gefechtsrüstungs-Einheit	-2
Mechabwehrfertigkeit von 5 oder weniger	-1
Konventionelle Infanterie mit Rüstung (siehe Seite 317)	-1
Einheit in Gebäude	-2
Eingegrabene Einheit	-2

INFANTERIESCHADEN DURCH NICHT-INFANTERIEWAFEN

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‡

* Zur Erklärung der Terminologie, siehe Kampf, S. 113, Total Warfare. ** Mit Ausnahme leichter und Mikro-Impulsler, 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.

‡ Wenn die Nahkampfwehre keinen einen Infanterieabwehr-Wert angegeben hat (wie der Mahdrescher), behandle Nahkampfangriffe als Schadenswert / 10.

§ Jede Hitzewaffe hat einen festen Schadenswert gegen konventionelle Infanterie, angegeben auf der entsprechenden Waffen- und Ausrüstungstabelle oder unter Andere Waffen und Ausrüstung, S. 129, Total Warfare.

SAMMELN-TABELLE

ANMERKUNG: Diese Modifikatoren gelten nur, wenn eine verbündete Einheit / Kommandeur sich innerhalb von 17 Hexfeldern zur Einheit befindet, die sich sammeln möchte.

KOMMANDEUR*	ZIELWERT-MODIFIKATOR
Unterkommandeur in Sichtlinie	-1
Streitmachtskommandeur in Sichtlinie	-2

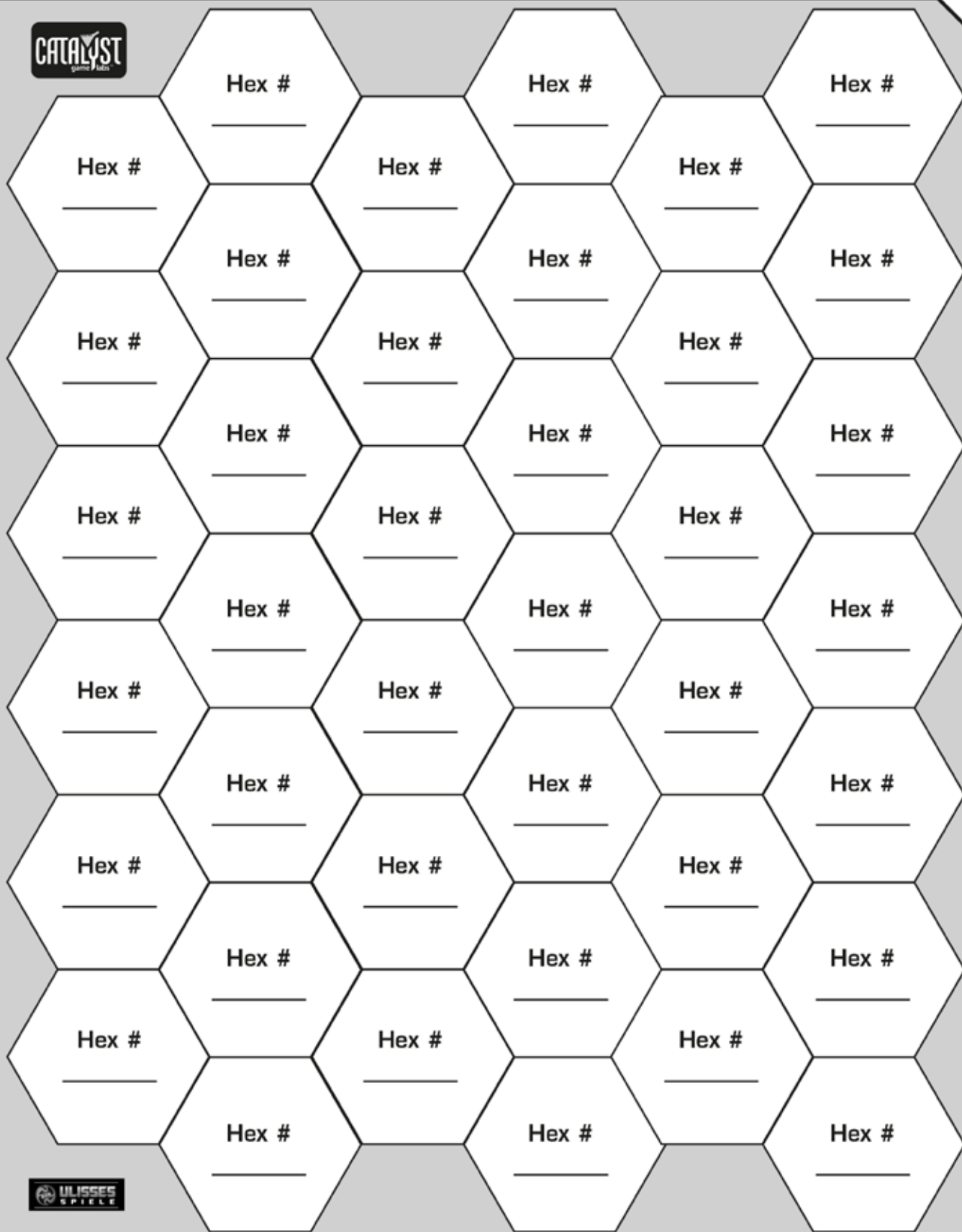
NUR INFANTERIE

	ZIELWERT-MODIFIKATOR
Verbündete Nicht-Mech- und Nicht-Infanterieeinheit in Sichtlinie	-1
Verbündeter Mech in Sichtlinie	-2
Andere Aufgelöste Infanterieeinheit in Sichtlinie	+1
Andere Aufgelöste Nicht-Infanterieeinheit in Sichtlinie	+2
Aufgelöste Einheit	+3

* Gilt nur, wenn Kommandeure (siehe Seite 191) verwendet werden.



MOBILE BAUTENSCHABLONE



BAUTENKARTE

Reaktortyp: Innere Sphäre ☐

Besatzung: _____ Schützenwert: _____

LEGENDE

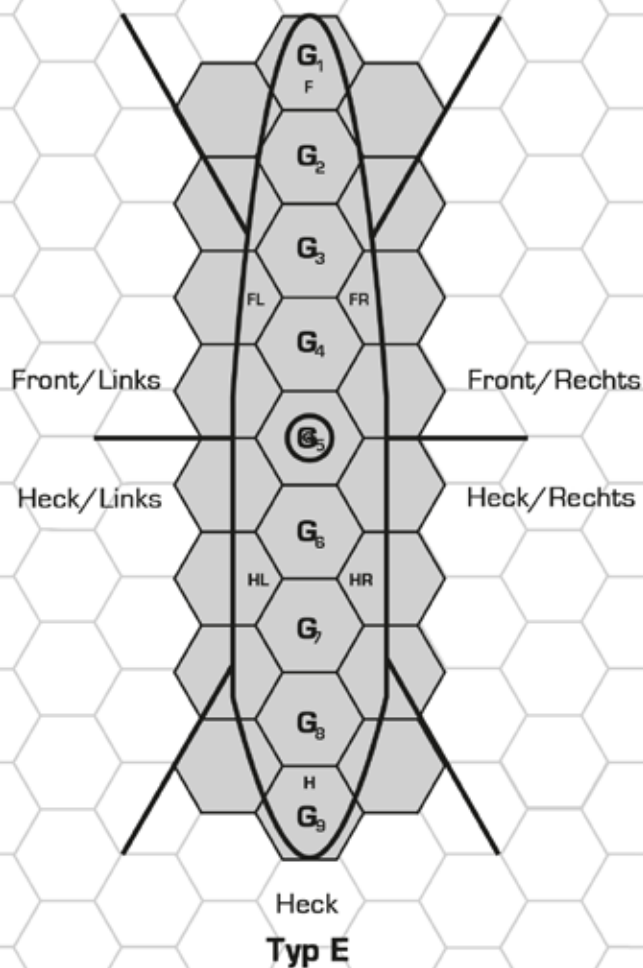
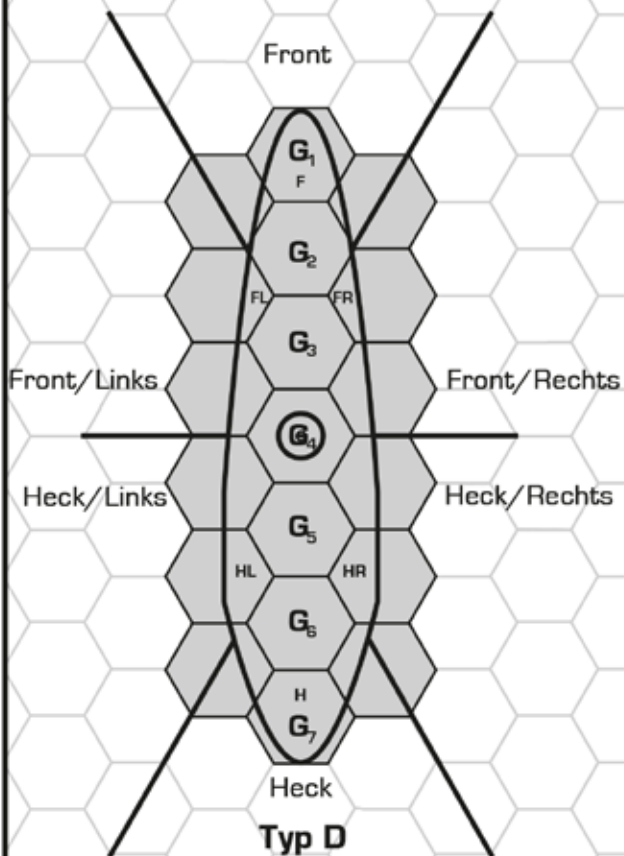
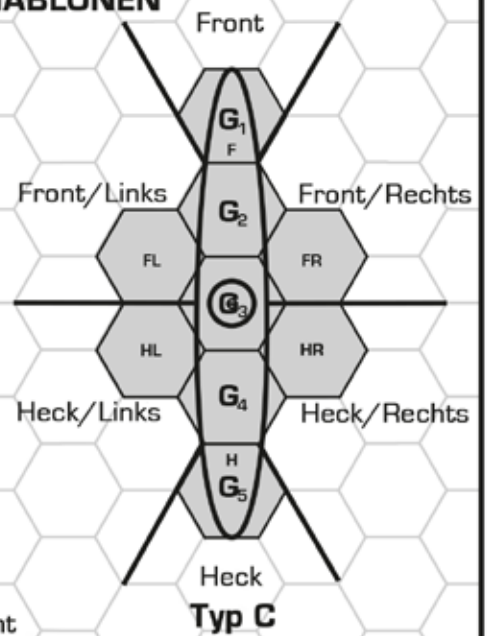
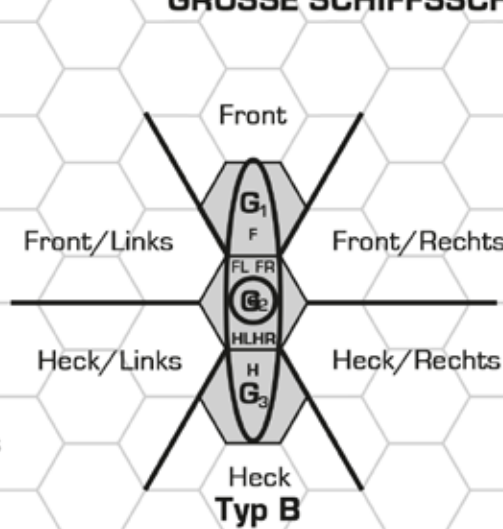
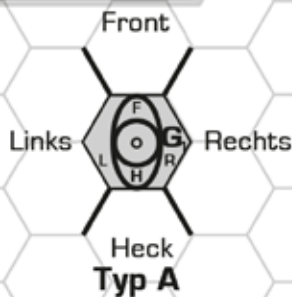


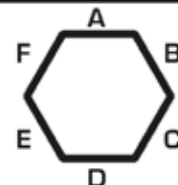
Drehpunkt

- G** Geschützturm G
- H** Waffe H
- F** Front-Waffe F
- FL** Front-/Links-Waffe FL
- FR** Front-/Rechts-Waffe FR
- L** Linke Waffe L
- R** Rechte Waffe R
- HL** Heck-/Links-Waffe HL
- HR** Heck-/Rechts-Waffe HR

BATTLETECH

GROSSE SCHIFFSSCHABLONEN



[illegible]

V x = Vorwärtsbewegung von x Hexfeldern
 RD x = Rechts drehen [x Hexfeldseiten, keine Zahl bedeutet 1 Hexfeldseite]
 LD x = Links drehen [x Hexfeldseiten, keine Zahl bedeutet 1 Hexfeldseite]
 S = Springen
 AU = Aufstehen
 SL = Seitschritt links [nur vierbeinige und springende Mechs]
 SR = Seitschritt rechts [nur vierbeinige und springende Mechs]

R x = Rückwärtsbewegung von x Hexfeldern
DL = Links drehen (freie Bewegung eines springenden Mechs)
DR = Rechts drehen (freie Bewegung eines springenden Mechs)
LA x = Landen x Hexfelder (fliegende Luft-/Raumeinheiten)
AH x = Abheben x Hexfelder (gelandete Luft-/Raumeinheiten)
AS x = Aufsteigen um x Level / Flughöhen / Tiefenleveln
SE x = Senken um x Level / Flughöhen / Tiefenleveln
G = Gelegenheitsbeschluss (siehe Seite 86)

BATTLEMECH



SICHTLINIEN-TABELLE

Einheitshöhen

Stehender Mech: 1 Level
Liegender Mech: 1 Level
ProcoMecha, Fahrzeuge und Infanterie: 1 Level
Fliegende Nicht-Luft-/Raumeinheiten: Größtes Ausmaß und Bodeneffektivität, oder andere Einheiten (die den geringsten BP ausgeben (wie Gefechtsunterstützungen, die Stützpunkt-BP ausgeben) addieren ihre Bewegungshöhe +1 zum Level des darunter liegenden Hexfelds; fliegende Große Hilfsfahrzeuge addieren ihre Bewegungshöhe +2.
Unterseeboote (ohne Schiffe): Ein Schiff auf der Oberfläche trägt 1 Level über dem Level des Hexfelds auf.
Mobile Bodenbauten: Addieren 2 Level für „Fahrwerk“.

Hilfsfahrzeug Schablone A: 0 Level über der Oberfläche / 1 Level unter der Oberfläche
Hilfsfahrzeug Schablone B: 1 Level über der Oberfläche / 1 Level unter der Oberfläche
Hilfsfahrzeug Schablone C: 1 Level über der Oberfläche / 2 Level unter der Oberfläche
Hilfsfahrzeug Schablone D: 2 Level über der Oberfläche / 2 Level unter der Oberfläche
Hilfsfahrzeug Schablone E: 3 Level über der Oberfläche / 3 Level unter der Oberfläche
Große Hilfsfahrzeuge: 2 Level
Geldeser-Jäger: 1 Level
Geldeser Raumboote: 2 Level
Geldeser Sturmflammingen: Luftschiff: 5 Level
Geldeser Kugelsturm: 10 Level



Entfernung (in Hexfeldern)

LEVEL oder BEWEGUNGSHÖHE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
11															
10															
9															
8															
7															
6															
5															
4															
3															
2															
1															
0															
-1															
-2															
-3															
-4															

Entfernung (in Hexfeldern)

LEVEL oder BEWEGUNGSHÖHE	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
11																
10																
9																
8																
7																
6																
5																
4																
3																
2																
1																
0																
-1																
-2																
-3																
-4																