ERWEITERTER ME	CH-DATENBOGEN	
MECH-DATEN	KRIEGEDATEN	
Тур:	Name:	
Bewegungspunkte: Tonnage:	Schützenwert: Mechpilotenwert:	
Gehen: Technologieniveau: Rennen: Clan	Erlittene Treffer 1 2 3 4 5 6 Bewusstseinswurf 3 5 7 10 11 Tot	
Sprinten: Innere Sphäre	Name:	
Springen: Vermischt	Schützenwert: Pilotenwert:	
UME:	Erlittene Treffer 1 2 3 4 5 6	
Waffen- & Ausrüstungsinventar (Hex	felder) Bewusstseinswurf 3 5 7 10 11 Tot	
Anz. Typ Zone Wärme Sch Min Kur M		Linker Arm
	Klein	Mitte Con Rechter Arm
	NOTIZEN Panzerungs-Typ	\
	Interner Strukturtyp Standard (S) Standard (S) Ferrofibrit (FF)	Toren   1000
	Endostahl (ES) Ferrolamellar (FL)	Bein ( OOO ) Bein
	Endo-Komposit (EK) Leichtes Ferrofibrit (LF)  Verstärkt (V) Schweres Ferrofibrit (SF)	
	Komposit (K) Tarnkappen (T)	
	Industriell (I) Gehärtet (G)	
	Gyroskop-Typ Reaktor (R)  Standard Leserreflektiv (LR)	(SSS) (SSS)
	Kompakt	
LED Status Standard D. Sabari adada	Robust   Industriell (1)   XL   Kommerziell (K)	Linker Rechter Torso
LSR-Status: Standard Scharf gelade	Wärmetauschertyp:	Rücken Rücken
Kosten: KW:	Einzel   Kompokt   Doppel   Laser   D	
BAUTEILE		INTERNE STRUKTUR Wärme-
Kopf	Geschützturm Rechter Arm	Kopf A (Sentrary
LINKER ARM 1.0 Lebense 1.0 Schulter 2.0 Sensore		Linker Torso ()
2.0 Oberarmaktivator 3.0 Cockpit	2.0 Oberarmaktivator	1
1-3 3.0 Unterarmaktivator 4.0 4.0 Handaktivator 5.0 Sensore	1-3 3.0 Unterarmaktivator	\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\
5.0 6.0 Lebense	erhaltung 5.0	
Toren-	swurfsystem 6.0	
1.0 1.0 Reaktor	1.0	Linker O Rechter 43' Arm 42'
4.6 3.0 2.0 Heakton	4.5 <sup>3.0</sup> ————	
1-3 4.0 Gyrosko		Arm 41 40 40 38 38 38 38
6.0 Gyraska 6.0 Gyraska	P 6.0	Mitte 37'
		∫ ( '-' ) ( <del>35'</del> <del>34'</del>
Linkon Tonco turm 2.0 Reaktor	T turm	Linkes C Rechtes 33'
1.0 4-6 4 0 Benkton	1.0	Bein 31'
2.0	2.0	
1-3 4.0 6.0	1-3 3.0 <u></u>	WÄRMEDATEN 27
5.0	5.0 6.0	1 20
	" 000	
2.0 Sensorentre	ffer <b>OO</b> 2.0	Wärme- 000000000 21
4-6 3.0 Lebenserhalt	4-6 3.0	niveau* Effekt niveau* Effekt (Forta.) 33 Modifictor+5 für Feuer 50 STLLLESUNG 32 Pitturschiden, 49-9 Bewegungspricte 18"
5.0	~ ~ ~ ~ · · · · · · · · · · · · · · · ·	Vermoiten Bt 48 ModReton +7 for Force 17
6.0	\$ <del>\$1</del> \(\frac{1}{4}\) \( \frac{1}{3}\) \( \frac{6.0}{\cdot} \)	30 Stillegen, Vermeidung 12+ 28 Munitonsesptosion, Verm. 8+ 48 Stillegen, Vermeidung 20+ 14*
	/ / <del>] + +</del> [	25 Streight Vermedung 10+ 45 MUNITURES/HUSUN 13* 25 Streight und 10+ 44 Systemversogen, 12
Linkes Bein CATAVST	Rechtes Bein	23 Munitonseptosion Verm 8+ 43 -8 Bowegugspurites 11 22 Stillegen Vermeidung 8+ 32 Stillegen Vermeidung 18+ 10*
1.0 Fidite	1.0 Hüftgelenk	18 MUNICIPARION VERTICAL 40 MUNICIPARION CONT. 12+ 8.
2.0 Oberschenkelaktivator 3.0 Unterschenkelaktivator	2.0 Oberschenkelaktivator 3.0 Unterschenkelaktivator	18 Sallegen, Vermeidung 6+ 39 Piotenscheden, 7
4.0 Fußaktivator	4.0 Fußaktivator	14 Sullegen Vermeidung 3+ 37 -7 Bewegugspunkte 5- 13 Modificator +2 für Fauer 36 Setempersone 4
5.0 S	chadenstransfer- 5.0 6.0	10 -2 Bewegugspunkte Vermeidung 8+ 3 8 Modifietor +1 für Feuer 35 Munitonsegiosion Verm 10+ 2
`	alagranini	5 -1 Bewegugspunkte 34 Stillegen, Vermeidung 14+

	2020 OUTSEE 200	' < *****
ERWEITERTER DATENBOGEN	VIERBEINIGER MECH	2 0000 Com 1 0000 5
MECH-DATEN	KRIEGEDATEN	\ 00000 \ 00 \ 00000
Typ:	Name:	
Bewegungspunkte: Tonnage:	Schützenwert: Mechpilotenwert:	Linker Torso OOOOO OOOOO OOOOO Rechter Torso
Gehen: Technologieniveau:	Erlittene Treffer 1 2 3 4 5 6	
Rennen: Clan	Bewusstseinswurf 3 5 7 10 11 Tot	
Sprinten: Innere Sphäre Springe: Vermischt	Name:   Schützenwert: Pilotenwert:	
UME:	Erlittene Treffer 1 2 3 4 5 6	
Waffen- & Ausrüstungsinventar (Hexfelder)	Bewusstseinswurf 3 5 7 10 11 Tot	Compared to the compared to
	Cockpittyp:	) 00 (00   Torso- 00 ) 00 (
Anz. Typ Zone Wärme Sch Min Kur Mi Wei	Standard Kommadokonsole Klein Torsomontiert	
	Auto-Auswurf	
	NOTIZEN	
	Panzerungs-1yp	
	Interner Strukturtyp Standard (S) Standard (S) Ferrofibrit (FF)	
	Endostahl (ES) Ferrolamellar (FL)	
	Endo-Komposit (EK) Leichtes Ferrofibrit (LF)  Verstärkt (V) Schweres Ferrofibrit (SF)	2 9
	Verstärkt [V] Schweres Ferrofibrit (SF) Komposit [K] Tarnkappen (T)	Linkes Rechtes Linkes Hinterbein Hinterbein Rechtes
	Industriell (I) Gehärtet (G)	Vorderbein Vorderbein
	Gyroskop-Typ Reaktor (R)  Standard Laserreflektiv (LR)	
	Kompakt Schwerindustriell (SI)	20000000000000000000000000000000000000
	Robust   Industriell (I)	Linker COOCO COOCO Rechter Torse Torse
LSR-Status: Standard Scharf geladen	XL Kommerziell (K) Wärmetauschertyp:	Linker Torso  Rücken  (1)
Kosten: KW:	Einzel Kompakt	000000
	Doppel Loser	Torso-Mitte Rücken () Wärme
BAUTEILE Kopf	Geschützturm	INTERNE STRUKTUR Maßstall
1.0 Lebenserhaltun	. 🗆	Kopf
2.0 Sensoren	9	Linker Torso Rechter Torso
3.0 Cockpit		
Linkes vorderbein 5.0 Sensoren	Rechtes Vorderbein	
1.0 Hüfte 6.0 Lebenserhaltun 2.0 Oberschenkelaktivator Ganzkopf-Auswurfsy		0000 0000 0000 48° 46° 0000 0000 0000 46°
3.0 Unterschenkelaktivator Torso-Mitte	3.0 Unterschenkelaktivator	A 100000 A 144 A 1
4.0 Fußaktivator 5.0 1.0 Reaktor	4.0 Fußaktivator 5.0	Vorderbein
6.0 2.0 Reaktor	6.0	Vorderbein ( ) ( ) ( ) ( ) ( ) ( ) ( ) ( ) ( ) (
1-3 4.0 Gyroskop		
5.0 Gyroskop		(°)(°) Mitte(°)(°)
6.0 Gyroskop	Rechter Geschütz	Linkes (o) (o) Hechtes 35
Geschütz- 1.0 Gyroskop	turm	
Linker Torso 3.0 Reaktor	Torso	
1.0 4-6 3.0 Reaktor	1.0	(0)(0) (0) (0)
2.0	2.0	204 - 20
2.0	1-3 3.0	28'
1-3 4.0 5.0 6.0 6.0	1-3 4.0	WÄRMEDATEN 28°
1-3 4.0 5.0 6.0 Reaktortreffer O (	1-3 <sup>3.0</sup> 5.0 6.0	WÄRMEDATEN  Wärmetauscher: 000000000000000000000000000000000000
1-3 4.0 5.0 6.0 Reaktortreffer O	1-3 <sup>3.0</sup>	WÄRMEDATEN Wärmetauscher: 000000000000000000000000000000000000
1-3 3.0 5.0 6.0 6.0 Reaktortreffer O ( Gyroskoptreffer O ( Sensorentreffer O (	1-3 <sup>3.0</sup>	WÄRMEDATEN Wärmetauscher: 000000000000000000000000000000000000
1-3 3.0 5.0 6.0 Feaktortreffer O ( 1.0 2.0 Sensorentreffer O ( 4-6 3.0 4.0 Lebenserhaltung O	1-3 <sup>3.0</sup>	WÄRMEDATEN Wärmetauscher: 000000000000000000000000000000000000
1-3 3.0 5.0 6.0 Feaktortreffer O ( 1.0 2.0 Sensorentreffer O ( 4-6 3.0 4.0 Lebenserhaltung O	1-3 <sup>3.0</sup> 5.0 6.0 1.0 2.0 4-6 <sup>3.0</sup> 4-6 <sup>4.0</sup>	28'   28'
1-3 3.0 5.0 6.0 6.0 Reaktortreffer O ( Gyroskoptreffer O ( Sensorentreffer O (	1-3 <sup>3.0</sup>	WARMEDATEN   28'   27'   26'   25'   25'   26'   25'   26'
1-3 4.0 5.0 6.0 Reaktortreffer O ( 1.0 2.0 Sensorentreffer O ( 4-6 4.0 Lebenserhaltung O	1-3 <sup>3.0</sup> 5.0 6.0 1.0 2.0 4-6 <sup>3.0</sup> 4-6 <sup>4.0</sup>	28'   28'   26'
2.0 3.0 5.0 6.0 1.0 2.0 4-6 4.0 5.0 6.0  Reaktortreffer O (Gyroskoptreffer O (Sensorentreffer O (Lebenserhaltung O (Sensorentreffer O (Sensorentre	1-3 3.0 5.0 6.0 1.0 2.0 4-6 3.0 5.0 6.0	28'   28'   26'
1-3 4.0 5.0 6.0 Reaktortreffer O ( 1.0 2.0 Sensorentreffer O ( 4-6 4.0 Lebenserhaltung O	1-3 <sup>3.0</sup> 5.0 6.0 1.0 2.0 4-6 <sup>3.0</sup> 4-6 <sup>4.0</sup>	28'   28'   26'
1-3 3.0  1-3 4.0  5.0  6.0  Reaktortreffer O Gyroskoptreffer O Gyroskoptreffer O Gyroskoptreffer O Gensorentreffer O Gensorentreffer O Lebenserhaltung O  Linkes Hinterbein  1.0 Hüfte  2.0 Oberschenkelaktivator	1-3 3.0 5.0 6.0 1.0 2.0 4-6 4.0 5.0 6.0 Rechtes Hinterbein 1.0 Hüftgelenk 2.0 Oberschenkelsktivator	Wärmetauscher:
2.0 3.0 5.0 6.0  1.0 2.0 3.0 4-6 3.0 4-6 4.0 5.0 6.0  Linkes Hinterbein 1.0 Hüfte 2.0 Oberschenkelaktivator 3.0 Unterschenkelaktivator 4.0 Fußaktivator 4.0 Fußaktivator	1-3 3.0	Wärmetauscher:
2.0 3.0 5.0 6.0  Reaktortreffer O Gyroskoptreffer O Gyroskoptreffer O Gyroskoptreffer O Gyroskoptreffer O Gensorentreffer O Lebenserhaltung O  Linkes Hinterbein 1.0 Hüfte 2.0 Oberschenkelaktivator 3.0 Unterschenkelaktivator 4.0 Fußaktivator	1-3 3.0	Wärmetauscher: OOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOO

#### ERWEITERTER BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN	
Тур:	
Bewegungspunkte:	Tonnage: Technologieniveau:
Bewegungsart:	Innere Sphäre
Bewaffnung & Ausrüstung	g (Hexfelder)
Anz. Typ Zone	Sch Min Kur Mi Wei
	. — – – – –
	. — – – –
	· —
Kosten:	kw:

Besatzung: Schützenwert:	_ Fahrenwert:
Kommandeurs- Treffer Modifikator für alle Fertigkeitswürfe	Fahrer-Treffer +: Modifikator für Fahren-Würfe
KRITISCHER SI Vorderer Geschützturm blockiert Hinterer Geschützturm blockiert Sensortreffer Antriebssystemstreffer Stabilisatoren Front Links Heck Vor. Ges.	Resident reffer

Hintere Panzerung

**PANZERUNG** 

Vordere Panzerung

O DITIESES



#### TREFFERZONENTABELLE

		ANGRIFFSRICHTUNG	
2W6 WURF	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	Geschützturm	Geschützturm	Geschützturm
11	Geschützturm	Geschützturm	Geschützturm
12*	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 joder 2 oder 12 (oder 8 bei Seitentzreffern) füge der Panzerung in der Trefferzone auf die normale Weise Schaden zu. Denn würfelt der angreitlende Spieler einmal auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodengefechtsfehrzeuge unten (siehe Kampf, Seite 192, in Total Warfene für mehr informationen).

Ein Ergebnis von 12 auf der Tabelle Kritische Treffer Bodergefechtsfahrzauge kann einen kritischen Treffer ge Geschützturm darstellen, wenn das Fahrzaug keinen Turm besitzt, dann ist die 12 ein Kritischer Treffer an de sprechend des Angriffs.

TDas Fahrzeug kann einen Antriebssystems Schaden erleiden, selbst wenn die Panzerung intakt bleibt. Füge der Panzerung in der Zone den normalen Schaden zu, doch wurfelt der angreifende Spieler einmal auf der Antriebsschäden-Tableit errochts [siehe Kampf], Seite 192 in Total Werfane, für mehr Informationen], Füge den Schaden am Ende der Phase zu, in der das Fehrzeug beschädigt wird.

Seitantreffer treffen die Seite, die von der Angriffsrichtung beschmtt ist. Trifft ein Angriff beispielsweise die rechte Seite, dann treffen alle Seiten-Ergebnisse die rechte Seitanpanzerung. Wenn das Fehrzeug keinen Geschützturm hat, dann treffer Jaschützturm-Treffer die Penzerung auf der angegriffenen Seite.

#### ANTRIEBSSCHÄDEN-TABELLE

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

Angriffsrichtungs-Modifikator Fahrzeugtyp-Modifikator Treffer von hinten Kette, Schiff Treffer von der Seite +2 Rad + 2 + 3 Luftkissen, Tragflügelboot Bodeneffekt

\*Alle Bewegungs- und Fahrenwürfe Modifikatoren sind kumulativ. Allerdings kann jede Fehrenwurf-Modifikator nur einmal eingerechnet werden. Wird beispielsweise eine 6-7 gewürfelt, was einen Modifikator von +1 bedeutet, können diese +1 nur dieses Mai anfeller ein weiterer Wurf von 6-7 hat keinen Effekt. Das bedeutet, dass der maximale Fahrenwurf-Modifikator durch die Antriebsschilden Tabelle bei +8 liegt. Sinkan die Reisegeschwindigkeits BP einer Einheit auf C. kann sie sich für den Risst des Spiels nicht mehr bewegen, ist aber kein immobiles Ziel. Außerdem treten elle Antriebssystems-Schilden am Ende der Phase in Kraft, in der es zu der Beschädigung kom. Greifen beispielsweise zwei Einheiten dosseibe Gefechtsfahrzeug während der Waffeneinsstrehassen, und die erste erzielt einen Antrickssystems Scheden und wartet, eine 12, dann git der Modifikater von 4 für Immobiles Ziel für den zweiten Angreifer nicht. Der Modifikator wurde allerdings in der Nichtkampliphase derselben Runde anfallen. Wird ein Luftkissenfahrzeug über Wasser mit Tiefe 1 oder tiefer obilisiert, dann versinkt es und wird zerstört.

#### KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENGEFECHTSFAHRZEUGE

#### 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 verklemmt 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 Geschützturm abgerissen Besatzung getötet Treibstofftank\* Treibstofftank\*

- 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 Walfe zerstört.

#### ERWEITERTER SENKECHTSTARTER-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN  Typ:  Bewegungspunkte:  Einsatz-8P:  Höchst-8P:  Höchst-8P:  Clan  Antrieb:  Innere Sphäre	BESATZUNGSDATEN  Besatzung: Fahrenwert: Co-Piloten- Treffer	Vordere Panzerung  Rotor-Panzerung
Bewaffnung & Ausrüstung (Hexfelder)  Anz. Typ Zone Sch Min Kur Mi Wei	KRITISCHER SCHADEN  Flugstabilisator*	Panzerung rechte Seite  Panzerung rechte Seite  Hintere Panzerung

#### TREFFERZONENTABELLE

		ANGRIFFSRICHTUNG	
2W6 WURF	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (Kritisch)	Heck (Kritisch)	Seite (Kritisch)
3	Front†	Heck †	Seite†
4	Geschützturm‡	Geschützturm‡	Geschützturm‡
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)†

\* Ein Ergebnis von 2 oder 12 (oder eine 8, wenn der Angriff die Seite triftt) kann einen Kritischen Treffer verursschen. Bei jedem solichen Angriff füge der Panzerung in der Trefferzone auf die normale Weise Schaden zu. Dann würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tebelle Kritische Treffer gegen Gefechtsserkrechtstarter unten (siehe Kampf, Seite 192, in Total Warfare für mehr informationen).

† Schedenswert / 10 (eufgerundet): siehe Rotortreffer, Seite 197, Total Werfere, Außerdem verlangsemt Scheden gegen den Rotor den Senkrechtstarter. Jeder Treffer verningert die Reisegeschwindigkeite BP um 1, was heißt, dess der Spieler auch die Höchstgeschindigkeite-BP neu berechnen muss; multiplidere die neuen Reisegeschwindigkeite-BP mit 1,5 und runde auf. Wie bei allen Beschädigungen gelten diese Bewegungsabzüge erst em Ende der Phase, in der der Schaden

Wenn der Senkrechtstarter keinen Geschützturm hat, trifft der Angriff den Rotor.†

#### SENKRECHTSTARTER-BEWEGUNGSHÖHENSKALA

**PANZERUNG** 

SPW:

Geschützturm Panzerung

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Bewegungshöhe															D
Runde	16	17	18	19	20	21	55	23	24	25	26	27	28	29	30)
Bewegungshöhe															

#### NAHKAMPFATTACKEN GEGEN SENKRECHTSTARTER

HÖHENUNTERSCHIED

IN LEVELN 1 oder weniger

0 1-2

3 4+

#### **ERLAUBTE** NAHKAMPFATTACKEN

Keine Alle außer Schlag Alle außer Tritt

Nur Keule und Nahkampfwaffen

#### KRITISCHE TREFFER GEGEN SENKRECHTSTARTER

			GETROFFENE ZONE		
2W6 WURF	FRONT	SEITEN	HECK	ROTOR	GESCHÜTZTURM
2-5	Kein Kritischer Treffer	Kein Kritischer Treffer	Kein Kritischer Treffer	Kein Kritischer Treffer	Kein Kritischer Treffer
6	Copiloten-Treffer	Waffenfehlfunktion	Fracht-Infanterietreffer	Rotorschaden	Stabilisator
7	Waffenfehlfunktion	Fracht-Infanterietreffer	Waffenfehlfunktion	Rotorschaden	Geschützturm verklemmt
8	Stabilisator	Stabilisator	Stabilisator	Rotorschaden	Waffenfehlfunktion
9	Sensoren	Waffe zerstört	Waffe zerstört	Flugstabilisator-Treffer	Geschützturm blockiert
10	Pilotentreffer	Reaktortreffer	Sensoren	Flugstabilisator-Treffer	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Munition * *	Reaktortreffer	Rotor zerstört	Munition * *
12	Besatzung getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Rotor zerstört	Geschützturm abgerissen

- Nur wenn der Senkrechtstarter einen Verbrennungsmotor hat. Bei Senkrechtstartern mit Fusionsreaktor behandle dieses Ergebnis als Reaktortreffer. Wenn der Senkrechtstarter keine Munition trägt, behandle dieses Ergebnis als Waffe zerstört.

		PANZERUNG		SPW:Vo	Vordere Panzerung
. 1.3		88			
DATENBOGEN GROSSES SCHIFF				00000	5555 6000 0000
Typ:				000000	00000000000000000000000000000000000000
Bewegungspunkte: Tonnage:	2000 2000 2000 2000 2000 2000 2000 200	10000 10000	1000 1000 1000 1000 1000 1000 1000 100		X
Technologie:			66K	00000	
Antrieb: Clan Clan Antrieb:				1	
Waffen- & Ausrüstungsinventar (Hexfelder)	$\infty$	00	8		000
Anz. Typ Zone Sch Min Kur Mi Wei	Geschützturm 4 Panzerung	Geschützturm 5 Panzerung	Geschützturm 6 Panzerung	3888	
		(	(	inks F	888
	1000		000	88	
				Fn	
				0000	
	0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000	0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000	0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000	000000000000000000000000000000000000000	
	000 000 000 000 000 000 000		000 000 000 000 000 000 000	0000	
	)000 )000 )000 )000 )000 )000	200 200 200 200 200 200 200 200 200	)000 )000 )000 )000 )000 )000	000	00
					00
	Geschützturm 7 Panzerung	Geschützturm 8 Panzerung	Geschützturm 9 Penzerung		
		(	(		
Kosten: KW:	0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000			0000	
KRITISCHER SCHADEN BESATZUNGSDATEN	0000			0000 0000 0000 0000 0000 0000	
Reaktortreffer					
	000	200	8		<u> </u>
Gesch. 7 blockert Gesch. 8 blockert Modifikator [+1] +2] +3] +4] +5] z	0000				],
Stabilisatoren	0000000000		lŏ	\	
TIEFENSKALA			raia <u>×</u> iei	88888	
Gesch 1   Gesch 2   Gesch 3	10 11 12 13 14 15 16	02 81 81 71	oll cliffy of c		
Gesch 7 Gesch 8 Gesch 9 D			® irrisses	I	Hintere Panzerung

Heck/Rechts Panzerung (\_\_\_\_

Front/Rechts Panzerung (

© 2014 The Topps Company, Inc. 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 © 2014 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten.

#### DATENBOGEN EXTREM SCHWERES FAHRZEUG

<b>FAHRZEUGDATE</b>	<i>N</i>											
Typ:  Bewegungspunkte: Einsetz-BP:  Höchet-BP:	Tonnage: Technologieniveau:											
Bewegungsart:	Clan	o Cobino										
Maschinentyp:	inner	e Sphäre	Ш									
Bewaffnung & Aus	srüstung	(1	lexfelder)									
Anz. Typ	Zone Sch	Min Kur	Mi Wei									
Kosten:	KW:		/									

BESATZUNGSDATEN
Besatzung:
Schützenwert: Fahrenwert:
Kommandeurs- Co. Fotooo Too (Go.)
Treffer Till Fahrer-Treffer (2)
Modifikator für alle Modifikator für Fertigkeitswürfe Fahren-Würfe
KRITISCHER SCHADEN
Vorderer Geschützturm Reektortreffer
Hinterer Geschützturm Diockiert
Sensortreffer +1+2+3 D
Antriebssystemstreffer +1+2+3
Stabilisatoren Dantus Dantus D
Front Links Rechts Heck Vor. Ges. Hin, Ges.
Heck Vor. Ges. Hin. Ges.
NOTIZEN
1
(

	voruere Panzerung	Geschützturm
^		<del>(</del> _)
Front,/Links Panzerung []		Front/Rechts Panzerung []
Front, Rechts Panzerung [		HEck/Rachts Panzerung []
	Hintere Panzerung	
Hinterer Geschützturm		CATAMIST

**PANZERUNG** 

Vordere Panzerung

Vorderer

#### TREFFERZONENTABELLE

		ANGRIFFSRICHTUNG						
2W6 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	Scite				
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 verursschen. Bei jeder 2 oder 12 (oder 8 bei Soltentreffern) füge der Penzerung in der Trefferzene auf die normale Weise Schaden zu. Denn würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodengefechhafenbrzeuge unten (siehe Kampt, Seite 192, in Total Warfare für mehr informationen). Ein Ergebnis von 12 auf der Tabelle Kritische Treffer Bodengefechtsfehrzeuge kann einen kritischen Treffer gegen den Geschützumm denstellere, wenn des Fehrzeug keinen Turm besitzt, denn ist die 12 ein Kritischer Treffer en der Seite entsprechend des Angriffs.

Tibes Fahrzeug kann einen Antriebssystems-Scheden erleiden, selbst wenn die Panzerung intakt bleibt. Füge der Panzerung in der Zone den normsien Schaden zu, doch würfelt der engreifende Spieler einmal auf der Antriebsschäden 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.

SSeitantreffer treffen die Seite, die von der Angriffsrichtung bestimmt ist. Trifft ein Angriff beispielsweise die rechte Seite, dann treffen alle Seiten-Ergebnisse die rechte Seitenpenzerung. Wenn das Fehrzoug keinen Geschützturm hat, dann treffe 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 Fahrenwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; -1 Reisegeschwindigkeits-BP,
	+2 Modifikator auf alle Fahrenwürfe
10-11	Schwerer Schaden; nur halbe Reisegeschwindigkeits-BP
	(aufrunden), +3 Modifikator auf alle Fahrenwürfe
12+	Schwerwiegender Schaden; keine Bewegung für den
	Rest des Spiels. Das Fahrzeug ist immobil.

Angriffsrichtungs-Modifika	itor	Fahrzeugtyp-Modifikator	
Treffer von hinten	+ 1	Kette, Schiff	+ 0
Treffer von der Seite	+ 2	Rod	+ 5
		Luftkissen, Tragflügelboot	+ 3
		Padapaffekt	+ 4

\*Alle Bewegungs- und Fehrenwürfe-Modifikatoren sind kumulativ. Allerdings kann jeder Fehrenwurf-Modifikator nur einmal eingerechnet werden. Wird beispielsweise eine B-7 gewürfelt, was einen Modifikator von +1 bedeutet, können diese +1 nur dieses Mel anfallen; ein weiterer Wurf von 6-7 het keinen Effekt. Das bedeutet, dass der maximale Fehrenwurfein weiterer Wurf von 6-7 het keinen Effekt. Das bedeutet, dass der maximale FehrerwurfModfilktard durch die Antriebsschädern-Tabelle bei +6 liegt. Sinien die Reisegeschwindigkeits
BP einer Einheit auf O. kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, ist aber
kein immobiles Ziel. Außerdem traten elle Antriebssystems-Schäden am Ende der Phase in
Kraft, in der es zu der Beschädigung kom. Greiten beispielsweise zwei Einheiten desselbe
Gefachtsfahrzeug wehrend der Waffeneinsetzphase an, und die erste erzielt einen
Antziebssystems-Schäden und wirfelt eine 12, dann gilt der Modfiktator von 4 für Immobiles
Ziel für den zweiten Angreifer nicht. Der Modfiktator würde allerdings in der Nehkampfphase
derselben Flunde anfalten. Wird ein Luftkissenfahrzeug über Wesser mit Tiefe 1 oder Liefer
immobilisiert, denn versicht, es und wirdt zurstärt.

#### 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 verklemmt
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 des Gefechtsfahrzeug einen Verbrennungsmotor besitzt. Hat es einen Fusionsreektor, behandle dies wie einen Reaktortreffer. Wenn das Gefechtsfahrzeug keine Munition mit sich führt, behandle dies wie Walfe zerstört.



#### **ERWEITERTER** DATENBOGEN KONVENTIONELLER INFANTERIE

KONVENTIONELLE I	NE	ΔΝΙ	TER	NE:	ZUI	G/	ST	RΔI	HL	1	<b>/</b>																	$\overline{}$
_		-11					<u>.</u>	117	-	•	P	nze	rung	gsty	/p:										Div	isor	·:	`
	30	29	28	27	26	25	24	23	55	21 2	0 19	18	17	16	15 14	1 1:	3 12	11	10	9	8	7	6	5	4	3 3	2 1	П
Schützenwert:	ě.	ě.	ě.	ě.	ě.	ě.	ě.	ě.	ě.	ě. 1	i d	ě.	ě.	ě.	ě. ě	. 4	L d	ě.	ě.	ě.	ě.	ě.	ě.	ě.	ě.	ě.	ĕ.   å	١.
Mechabwehrkampf-	ĬĹ.	W.	W	W	W.	W.	ĬĹ.	W.	Ņ	N.	A I	JW.	W.	ĬĹ.	V.		ĹŴ		W.	W.	W	ĬĹ.	W.	W.	W.	ĬĹ.	i l	ŗ.
Fertigkeit:	_	1	1	1	1	1		1	-	1	1	1	1	-	1, 1	+	4	1	1	1	1	1	1	1	-	<del>- 1</del>	<del>'   '</del>	H
Max. Waffenschaden*	L	L	L	L	Ш	Ш		Ш		Ш	丄	$\perp$	Ш		$\perp$	$\perp$	丄		<u> </u>	$\perp$			$\bot$	Ш			丄	┙
Notizen:															ERN (TF													1
		tfernu tfernu		And.	0	1	2	3		4	5 6	7	8	9	10	11	1 18	2 13	3 1	4 1	15	16	17	18	19	20	21	-
	ı		-		_								_	_		_						_			-	–		-
																									_ Mi	inition		1
*Scheden wird immer in 2-Punkt-	(w	egwer	fwaff	e:								Munit	ion: _		Weg	werfv	waffe: _								_ M	inition		)
Schadenswertgruppen verursacht.	_										$\overline{}$	Rev	ean	ınaı	s-BP:			Τ\	'n.									٠.
											√,	DC#1	ogu	····g·	<i>.</i>			<u> </u>	/P· -									_
KONVENTIONELLE I	NF.	AN'	TER	NE:	ZU	G/	ST	RAI	HL	2	) n	n70		ach	ın:	_			_	_	_	_	_	_	Div	icor		$\overline{}$
Enfaharran							ST	RAI	HL	2	P	inzei	_	_	/p:	_	_	_						_	Div	isor	·:	_
Erfahrung:					<b>ZU</b> (		ST 24	23	SS II	2 21 8	Pa 0 19	nzei	_	_	/p:	_	3 12	_	10	9	8	7	6	5	Div	isor	: :	<u>_</u>
Erfahrung: Schützenwert:							24 ••••	23	22 <b>Ç</b> -	21 2	P:	18	_	_		_	_	_	10	9	8	7	6	5	Div	isor	:	
Erfahrung: Schützenwert: Mechabwehrkampf-							24 **	₽.A.	22	21 2	P:	18	_	_		_	_	_	10	9	8	7	6	5	Div	isor	:	\ \{
Erfahrung: Schützenwert: Mechabwehrkampf- Fertigkeit:							24 1	23 **	22 <b>1</b>	21 21	P:	18	_	_		_	_	_	10	9	**************************************	7	6	5 <b>K</b>	Div	isor	· ·	<u> </u>
Erfahrung: Schützenwert: Mechabwehrkampf- Fertigkeit: Max. Waffenschaden*							24 1	₽A 23 1	22	21 <b>K</b>	19	18	17 **	1B **	15 14	- 1	3 12	† †	10	Ť	*	7	Ř	5 <b>*</b>	Div	isor	:	
Erfahrung: Schützenwert: Mechabwehrkampf- Fertigkeit:	30 <b>K</b>	29	28 <b>*</b>		26 <b>*</b>	25 <b>*</b>	24 <b>*</b>	23 <b>*</b>	22 <b>*</b>	21 2 <b>*</b>	ICHW	18	17 **	16	15 14	REFFF	3 12	IRFMO	10			7	6 <b>*</b>	5	Div	isor	:	
Erfahrung: Schützenwert: Mechabwehrkampf- Fertigkeit: Max. Waffenschaden*	30 **		28 <b>*</b>	27	26 <b>*</b>		24 <b>*</b>	23 <b>*</b>	22 <b>*</b>	21 a	19	18	17	1B **	15 14	REFFF	3 12	IRFMO	10	9 KATOF		7	17	18	Div	3 ***	* 1	
Erfahrung: Schützenwert: Mechabwehrkampf- Fertigkeit: Max. Waffenschaden*	30 K	29 K	28 K	27 <b>K</b>	26	25	24 ** **	23 ***	?2 <b>*</b>	21 2 <b>*</b>	190 19	18	HEXE 8	FELD	15 14 <b>K</b>	REFFE	3 12 ERWU	IRFMO	DIFIK	4 1	15	_		18	19	3 <b>K</b>	21	
Erfahrung: Schützenwert: Mechabwehrkampf- Fertigkeit: Max. Waffenschaden* Notizen:	30 Fr Em Em	29 tfernu tfernu ldgeso	28 ing ings-N	27	26 **	25	24	23 **	22 <b>K</b>	21 2 <b>1</b> 2	EICHW 6 6	18 EITE IN 7 Munit	HEXE 8	FELD S	15 14 FRN (TF	REFFE 11	ERWU 1 12	IRFMO	DIFIK	4 1	15	_	_		19 Mt	20 Inition	21	
Erfahrung:	30 Fr Em Em	29 tfernu tfernu ldgeso	28 ing ings-N	27	26 **	25	24	23 **	22 <b>K</b>	21 2 <b>K</b>	EICHW 6 6	18 EITE IN 7 Munit	HEXE B cion:	FELD:	ERN (TE) 10 Weg	REFFI 11 werfw	ERWU 1 12 waffe: _	IRFMO	DIFIK	4 1	15		_		19 Mt	3 <b>K</b>	21	
Erfahrung: Schützenwert: Mechabwehrkampf- Fertigkeit: Max. Waffenschaden* Notizen:	30 Fr Em Em	29 tfernu tfernu ldgeso	28 ing ings-N	27	26 **	25	24	23 **	22 <b>K</b>	21 2 <b>1</b> 2	EICHW 6 6	18 EITE IN 7 Munit	HEXE B cion:	FELD:	15 14 FRN (TF	REFFI 11 werfw	ERWU 1 12 waffe: _	IRFMO	DIFIK	4 1	15		_		19 Mt	20 Inition	21	

#### 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-Impulslaser (L-/Mi-Laser	·) 2W6
Flammer	4W6

#### GEFECHTSRÜSTUNGEN

OEFECTTONOD TO TOET	
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	IRG) 2W6
Schweres rückstoßfreies Gewehr [S-RG]	2W6
Leichter Mörser	1W6
Schwerer Mörser	1W6
Auto-Granatwerfer	1W6/2 (aufrunden)
Schwerer Granatwerfer	1W6

#### INFANTERIESCHADEN DURCH NICHT-INFANTERIEWAFEN

WAFFENART*	ANZAHL GETROFFENER INFANTERISTEN†
Direktfeuer (Ballistisch oder Energie)	Schadenswert/10
Streu (Bellistisch)	Schadenswert/10+1
Impuls * *	Schadenswert/10+2
Streu (Raketen)	Schedenswert/5
Flächeneffekt (AE)	Schadenswert/0,5
Feuerstoß	Siehe Feuerstoßwaffen
Hitzewaffen	Siehe Hitzeweffen

- \* Zur Erklärung der Terminologie, siehe Kampf, S. 113, Total Warfare, \*\* Mit Ausnahme leichter und Mikro-Impulsieser, die eis Feuerstoßwaffen behandelt werden. † Die Anzahl getroffener und eilminierter konventioneller infanteristen ungeachtet der Schutzpanzerung, Angriffe
- rch Nicht-infanterlewaffen gegen Panzergrenadiere eliminieren die doppelte Anzahl Soldaten. Alle Brüche
- †† Wenn die Nahkampfwaffe keinen einen Infanterieabwehr-Wert angegeben hat (wie der Mähdrescher), behandele
- Nahkampfangriffe als Schadenswert / 10.
   Jode Pfizewalfe hat einen festen Schadenswert gegen konventionelle Infantorie,
  angegeben auf der entsprechenden Walfen und Ausrüstungstabelle oder unter Andere Walfen und Ausrüstung. S. 129, Total Warfare.

м	o	R	A	LT	Ά	В	Е	Ц	E	V
---	---	---	---	----	---	---	---	---	---	---

\		WICHALIAB	ELLEIV	
Erfahrungs- stufe*	Battlemech- Moralzielwert†	Gefechtsfahrzeug- Moralzielwert‡	Infanterie- Moralzielwert§	Hilfsfahrzeug- Moralzielwert§§
Unerfahren	4	6	8	10
Normal	2	4	6	7
Veteranen	-88	5	5	5
Elite	-99	-99	2	2

- Inklusive ProtoMechs und Luft-/Raumjägern.
- Inklusive militärische konventionelle Jäger, Raumboote, Landungsschiffe und Kriegsschiffe. Inklusive militärischer Hilfsfahrzeuge, Sprungschiffe und Raumstationen.
- Inklusive IndustrieMechs (es sei denn, sie sind von einem MechKrieger gesteuert, dann werdens sie wie ein Gefechtsfahrzeug behandelt) und alle zivlien Luft-/Raumeinheiten.
- §§ Siehe Infernos und Marschflugkörper (siehe Seite 211).

#### MODIFIKATOR FÜR SPEZIELLE AUSLÖSER (ALLE) ZIELWERT-MODIFIKATOR +1/+3\*

Marschflugkörper

 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

BattleMech in Sichtlinie Artillerie +2 +3 Flammer oder Feuer -66

ANDERE MODIFIKATOREN (NUR INFANTERIE) ZIELWERT-MODIFIKATOR

Kumulativa Modifikatoren

Leichte oder Mittelschwere Gefechtsrüstungs-Einheit Schwere oder Überschwere Gefechtsrüstungs-Einheit -2 Mechabwehrfertigkeit von 5 oder weniger -1

Konventionelle Infanterie mit Rüstung (siehe Seite 317) Einheit in Gebäude -5

Eingegrabene Einheit

#### SAMMELN-TABELLE

ANMERKUNG: Diese Modifikatoren gelten nur, wenn eine verbündete Einheit / Kommandeur sich innerhalb von

\* Gilt nur, wenn Kommandeure [siehe Seite 191] verwendet werden

Streitmachtskommandeur in Sichtlinie

#### KOMMANDEUR\* ZIELWERT-MODIFIKATOR Unterkommandeur in Sichtlinie

NUR INFANTERIE ZIELWERT-MODIFIKATOR

Verbündete Nicht-Mech- und Nicht-Infanterieeinheit in Sichtlinie Verbündeter Mech in Sichtlinie -5 Andere Aufgelöste Infanterieeinheit in Sichtlinie +1

Andere Aufgelöste Nicht-Infanterieeinheit in Sichtlinie +2 +3 Aufgelöste Einheit



-2



#### **PANZERUNG**

Standard-Maßstab

SPW: \_\_\_\_

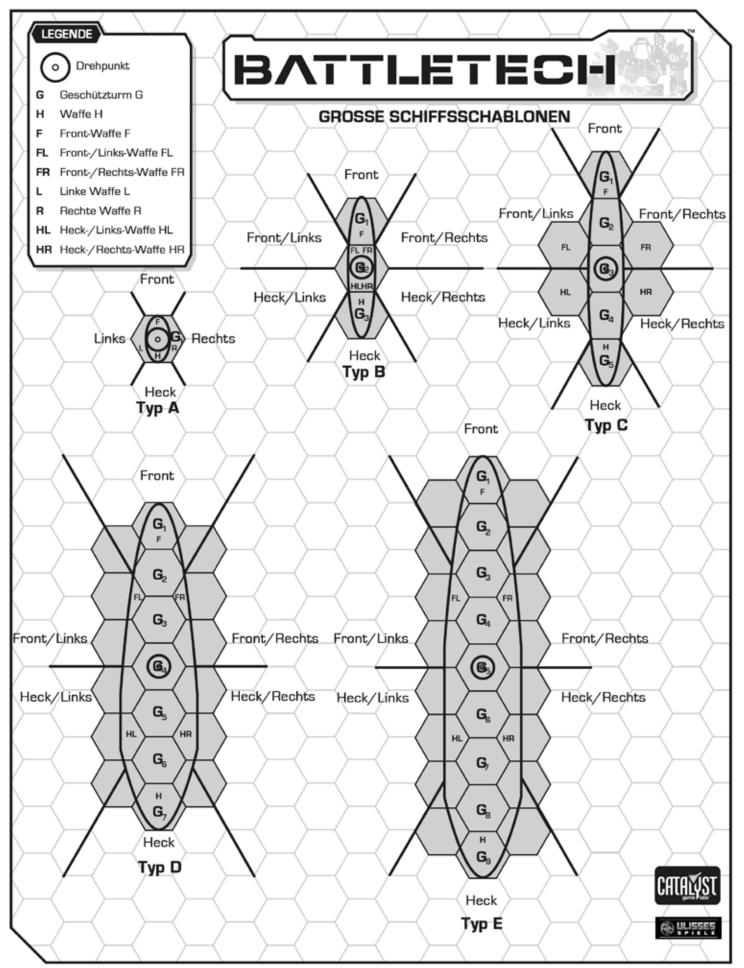
SATELLITEN-DATENB	OGEN
DATENBOGEN	Schadensgrenzwert Bug (Gesamtpanzerung)
Тур:	(Gesampanzerung)
Schub: Tonnage:  Nur zum Halten der Position Technologieniveau:  Clan   Innere Sphäre	000000000
Weffer C Asserting and a second	\coccccccco}
Waffen- & Ausrüstungsinventar  Standard Maßbrath Anz. Typ  Zone Wärme K  W  E	0000000000   0000000000   0000000000
	Sebadanagaan waat Linka
	Schadensgrenzwert Links OCCOCCOCCO Schadensgrenzwert Rechts (Gesamtpanzerung) (Gesamtpanzerung)
	_(_) 000000000
	0000000000
	Schadensgrenzwert Heck
	CATALOST (Gesamtpanzerung)
	_[_]
	BESATZUNGSDATEN KRITISCHER SCHADEN
	Schützenwert: Fahrenwert: Computer +1 +2 +5
	Erlittene 123456
	Treffer 1 2 3 4 5 6 OZ +2 +4 D  Modifikator +1 +2 +3 +4 +5
Munition:	Besstrung: Marines: Sensoren +1 +2 +5
	Passagiere: Elementare: Lebenserhalbung +2  Andere: Gelechtsrüssunger: Lebenserhalbung +2
Kosten: KW:	Rettungsboote / Rettungskapset:/
NOTIZEN	Schubdüsen
NOTIZEN	Links (+1) (+2) (+3) D  Rechts (+1) (+2) (+3) D  WÄRMEDATEN  Wärmetauscher () Gesamthitze nach Bereich

#### MOBILE BAUTENSCHABLONE

CATRIXIST
Hex # Hex #
Hex # Hex # Hex #
Hex # Hex # Hex #
Hex # Hex # Hex #
Hex # Hex #
Hex # Hex #
Hex # Hex #
Hex # Hex # Hex #
Hex # Hex # Hex #
Hex # Hex # Hex #
Hex # Hex # Hex #
Hex # Hex # Hex #
Hex # Hex # Hex #

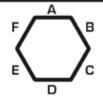


#### **BAUTENKARTE** BAUTENDATENBOGEN DATENBOGEN Beschreibung: \_ Level: Technologieniveau: Antriebsart: Clan Innere Sphäre Reaktortyp: Waffen- & Ausrüstungsinventar (Hexfelder) 0107 0507 Hex/Zone Schaden Min Kur Mi Wei Anz. Typ 0107 0507 070 0105 0106 0906 0107 Kosten: KW: **KF & PANZERUNG** Hex Panzerung Panzerung 0104 0109 0107 0907 0507 0304 0105 0106 0506 09060107 0109 0106 0506 BESATZUNGSDATEN 0107 0907 Besatzung: Schützenwert:





Einheit-Ausrichtungs-Kompass



#### DATENBOGEN GLEICHZEITIGE BEWEGUNG

BEWEGUNGSVERZEICHN	5						
Einheitenkennung	Start- S Hexfeld Aus	start- richtung	Bewegung	End- Hexfeld A	End- usrichtung	Torso- Ausrichtung	Bewegung g # Hexfelder

#### Bewegungsschlüssel

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 = Gelegenheitsbeschuss (siehe Seite 86)





# SICHTLINIEN-TABELLE

Einheitshöhen

Stehender Mech: 2 Lavel Liegender Mech: 1 Levelhock Liegender Mech: 1 Levelhock ProtoMochs, Fahrzeuge und Infantorio: 1 Level ProtoMochs, Fahrzeuge und Infantorio: 1 Level Filegende Nicht-Luft-/ Raumeninheiten: Senkrechsstarter und Bodenelfekt-fahrzeuge, oder andere Einheiten die derertige BP ausgeben (wie Gefachtsrüstungen, die Senkrechtsstart-BP ausgeben) addieren ihre Bewegungshöhe +1 zum Level des derunter Begenenden Heafelds; fliegende Große Hillsfahrzeuge

addieren ihre Bewegungshöhe +2. Unterseeboote (ohne Schablone): Ein Schiff auf der Charfläche ragt 1 Level über dem Lavel des Hadelds auf.

Mobile Bodenbeuten: Addieren 2 Level für "Fehrwerk"

Hitstehrzeug Scheiblone E. 3 Level über der Obertliche / 3 Level unzer der Obertliche Große Hitstehrzeuge: 2 Level Hillsfahrzaug Schabkona A.O. Lavel über der Oberfleche / 1 Lavel unzer der Oberfleche Hillsfahrzaug Schabkona B. 1 Lavel über der Oberfleche / 1 Lavel unzer der Oberfleche Hillsfahrzaug Schabkona C. 1 Lavel über der Oberfleche / 2 Lavel unzer der Oberfleche Hillsfahrzaug Schabkona D. 2 Lavel über der Oberfleche / 2 Lavel unzer der Oberfleche Hillsfahrzaug Schabkona D. 2 Lavel über der Oberfleche / 2 Lavel unzer der Oberfleche )

Gelandetar Jäger: 1 Level Gelandetae Raumboot: 2 Level

Gelandetae Stromlinienförmiges Luftschiff: 5 Laxd Gelandetae Kugelförmiges Luftschiff: 10 Laxd

			LEVEL LEVEL HÖHE
<u> </u>   5-	4 6 6 6 7 8 9 8 9 7 8 9 8 9 7 8 9 8 9 7 8 9 9 7 8 9 9 7 8 9 9 7 8 9 9 9 9		4 6 0 8 0 4 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
•	.;;;;[]]		- ; ; ; ; ]
∥ 、			- i i i i <b>i i</b>
6-	<del></del>	-	·
			_ ' ' ' ' <b> </b>
13-		l n	» <u>                                     </u>
∥ `	:::::::::::::::::::::::::::::::::::::::		_
║、			- ; ; ; ; ]
8-	<del></del>	۱ ۵	» — — — — — — — — — — — — — — — — — — —
			_
19-	<u> </u>	4	
ਁ	!!!!!		_ ! ! ! ! <b>!</b>
_,			
_8-	<del>````</del>	_°	" <del></del>
Ef	i i i i	l Ef	- i i i i <b>i l</b>
em 23_		120	<u>,                                    </u>
gur	1111	Bur	_
<u>≘</u>		<u>₹</u>	_!!!!!
21 22 2: Entfernung (in Hexfeldern)	<del>-::::</del>	Entfernung (in Hexfeldern)	· <del></del>
elde	:::::::::::::::::::::::::::::::::::::::	elde	_ ; ; ; ; ]
∄ <sub>ಔ −</sub>		3 <sub>a</sub>	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
∥ ‴	i i i i i		- i i i i <b>i  </b>
ll	1111		_
24	<del></del>	۳	° <del></del>
	!!!!!		_ ! ! ! ! <b>!</b>
양-	<u> </u>	\	<u> </u>
ا^ " \		\\ `	° ;;;; <b>!</b>
			. iiiii
8-	<del></del>		
			_ ' ' ' ' <b> </b>
27		_	<u> </u>
"		₹	· !!!!
8-	<del></del>	[	\$ <del>-;;;;<b> </b>                                </del>
29-		=	<u>,                                      </u>
ص ا		•	, 1111
မြ		5	n
//		JĮ.	
1/-		_ \	