

# Gefechtsformular der Griffins

Gegner: \_\_\_\_\_

## Allgemeines:

Techlevel:  Level 1  Level 2  Level 3  
Zeitschiene:  3025/31  3050  3055  3060  \_\_\_\_\_

Ausgehandelte max.  Tonnage: \_\_\_\_\_  BV: \_\_\_\_\_ je Seite

Ausgehandelte max. Inieinheiten pro Seite: \_\_\_\_\_

Varianten  ja  nein

Anzahl: \_\_\_\_\_

Fahrzeuge  ja  nein

Anzahl: \_\_\_\_\_, 1 Inieinheit  $\triangleq$  \_\_\_\_\_ Fahrzeug(en)

VTOL  ja  nein

Anzahl: \_\_\_\_\_, 1 Inieinheit  $\triangleq$  \_\_\_\_\_ VTOL('s)

Infanteriezug  ja  nein

Anzahl: \_\_\_\_\_, 1 Inieinheit  $\triangleq$  \_\_\_\_\_ Infanteriezug/züge

Gelände:

Kartenanzahl: \_\_\_\_\_

Zufallskarten  ja  nein

Anzahl: \_\_\_\_\_

Kartenwahl  ja  nein

Anzahl: \_\_\_\_\_ je Seite

Karten ausschliesen  ja  nein

Ausgeschlossene Karten: siehe Blatt 3:

Zusammengesetzte Felder zählen als:

das teurere Gelände

das günstigere Gelände

Aufstellung:

Reinziehen  Am Rand

3 Felder vom Rand

Rückzug:

nicht möglich  eigener Rand

überall

Iniative:

Gruppen-Ini.  Einzel-Ini.

Karteninitiative

Halbe Felder:

nicht betreten  durchbewegen

stehenbleiben

Von der Karte gestoßen:

Außer Gefecht

zurück nach \_\_\_\_\_ Runden

Inieinheiten:

- Einheiten, die nicht in der Lage sind aufzustehen und aus dem Liegen zu feuern, zählen nicht zu den Initiativeinheiten.  ja  nein
  - Bewusstlose Piloten sind Inieinheiten  ja  nein
  - Abgeschaltete Mechs sind Inieinheiten  ja  nein
- Jede Inieinheit ist ein legitimes Ziel.

Szenario:  ja  nein  
spezielle Siegbedingung  ja  nein  
spezielle Szenarioregeln  ja  nein

Weitere Regeln bitte am Ende vermerken!

## Optionale Regeln:

- |                                       |                             |                               |                                |
|---------------------------------------|-----------------------------|-------------------------------|--------------------------------|
| Roden                                 | <input type="checkbox"/> ja | <input type="checkbox"/> nein |                                |
| Feuer & Rauch                         | <input type="checkbox"/> ja | <input type="checkbox"/> nein |                                |
| Umweltbedingungen                     | <input type="checkbox"/> ja | <input type="checkbox"/> nein | Bedingungen am Ende vermerken! |
| Munition:                             |                             |                               |                                |
| Munition einstellen                   | <input type="checkbox"/> ja | <input type="checkbox"/> nein |                                |
| Munition auswerfen                    | <input type="checkbox"/> ja | <input type="checkbox"/> nein |                                |
| Inferno                               | <input type="checkbox"/> ja | <input type="checkbox"/> nein |                                |
| Stadtkampf:                           |                             |                               |                                |
| Rutschen auf Straßen                  | <input type="checkbox"/> ja | <input type="checkbox"/> nein |                                |
| Keller                                | <input type="checkbox"/> ja | <input type="checkbox"/> nein |                                |
| Versteckte Einheiten                  | <input type="checkbox"/> ja | <input type="checkbox"/> nein |                                |
| Kollisionen nach Rutschen             | <input type="checkbox"/> ja | <input type="checkbox"/> nein |                                |
| Anti-BattleMech Infantry (BMR, S. 67) | <input type="checkbox"/> ja | <input type="checkbox"/> nein |                                |
| Artillery (BMR; S. 68ff)              | <input type="checkbox"/> ja | <input type="checkbox"/> nein |                                |
| Four-Legged BattleMechs (BMR S. 75ff) | <input type="checkbox"/> ja | <input type="checkbox"/> nein |                                |
| Ejecting (BMR S. 73)                  | <input type="checkbox"/> ja | <input type="checkbox"/> nein |                                |
| LRM Indirect Fire (BMR S.80)          | <input type="checkbox"/> ja | <input type="checkbox"/> nein |                                |
| Reversing Arms (BMR. S.81)            | <input type="checkbox"/> ja | <input type="checkbox"/> nein |                                |
| Underwater Operations (BMR S.88)      | <input type="checkbox"/> ja | <input type="checkbox"/> nein |                                |

## Level 3 Regeln:

- |                                  |                             |                               |
|----------------------------------|-----------------------------|-------------------------------|
| Anrecht Kritisch bei doppel eins | <input type="checkbox"/> ja | <input type="checkbox"/> nein |
| Variierende Kritische Treffer    | <input type="checkbox"/> ja | <input type="checkbox"/> nein |

Weitere vereinbarte Änderungen:

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

**Unterschrift:**  
**Verhandlungsführer der Griffins**

---

**Unterschrift:**  
**Verhandlungsführer des Gegners**

---

### Battletech Karten

Battletech Karten			
<b>Ausgeschlossen</b>	<b>Map Set #2</b>	<b>Ausgeschlossen</b>	<b>Map Set #3</b>
<input type="checkbox"/> ja <input type="checkbox"/> nein	Scattered Woods	<input type="checkbox"/> ja <input type="checkbox"/> nein	Desert Mountain #1
<input type="checkbox"/> ja <input type="checkbox"/> nein	City Ruins	<input type="checkbox"/> ja <input type="checkbox"/> nein	Desert Mountain #2
<input type="checkbox"/> ja <input type="checkbox"/> nein	Desert Hills	<input type="checkbox"/> ja <input type="checkbox"/> nein	Desert Sinkhole #1
<input type="checkbox"/> ja <input type="checkbox"/> nein	Mountain Lake	<input type="checkbox"/> ja <input type="checkbox"/> nein	Desert Sinkhole #2
<input type="checkbox"/> ja <input type="checkbox"/> nein	River Valley	<input type="checkbox"/> ja <input type="checkbox"/> nein	Rolling Hills #1
<input type="checkbox"/> ja <input type="checkbox"/> nein	Lake Area	<input type="checkbox"/> ja <input type="checkbox"/> nein	Rolling Hills #2
<input type="checkbox"/> ja <input type="checkbox"/> nein	Battletech	<input type="checkbox"/> ja <input type="checkbox"/> nein	City (Hills / Residential) #1
<input type="checkbox"/> ja <input type="checkbox"/> nein	Citytech	<input type="checkbox"/> ja <input type="checkbox"/> nein	City (Hills / Residential) #2
<b>Ausgeschlossen</b>	<b>Map Set #4</b>	<b>Ausgeschlossen</b>	<b>Map Set #5</b>
<input type="checkbox"/> ja <input type="checkbox"/> nein	Heavy Forest #1	<input type="checkbox"/> ja <input type="checkbox"/> nein	Deep Canyon #1
<input type="checkbox"/> ja <input type="checkbox"/> nein	Heavy Forest #2	<input type="checkbox"/> ja <input type="checkbox"/> nein	Deep Canyon #2
<input type="checkbox"/> ja <input type="checkbox"/> nein	City Street Grid / Park #1	<input type="checkbox"/> ja <input type="checkbox"/> nein	Large Mountain #1
<input type="checkbox"/> ja <input type="checkbox"/> nein	City Street Grid / Park #2	<input type="checkbox"/> ja <input type="checkbox"/> nein	Large Mountain #2
<input type="checkbox"/> ja <input type="checkbox"/> nein	Large Lakes #1	<input type="checkbox"/> ja <input type="checkbox"/> nein	Moonscape #1
<input type="checkbox"/> ja <input type="checkbox"/> nein	Large Lakes #2	<input type="checkbox"/> ja <input type="checkbox"/> nein	Moonscape #2
<input type="checkbox"/> ja <input type="checkbox"/> nein	River Delta / Drainage Basin #1	<input type="checkbox"/> ja <input type="checkbox"/> nein	Open Terrain #1
<input type="checkbox"/> ja <input type="checkbox"/> nein	River Delta / Drainage Basin #2	<input type="checkbox"/> ja <input type="checkbox"/> nein	Open Terrain #2
<b>Ausgeschlossen</b>	<b>Map Set #6</b>	<b>Ausgeschlossen</b>	<b>Map Set #7</b>
<input type="checkbox"/> ja <input type="checkbox"/> nein	City (Downtown)	<input type="checkbox"/> ja <input type="checkbox"/> nein	Dropport #1
<input type="checkbox"/> ja <input type="checkbox"/> nein	City (Residential)	<input type="checkbox"/> ja <input type="checkbox"/> nein	Dropport #2
<input type="checkbox"/> ja <input type="checkbox"/> nein	City (Skyscraper)	<input type="checkbox"/> ja <input type="checkbox"/> nein	Archipelago #1
<input type="checkbox"/> ja <input type="checkbox"/> nein	City (Suburbs)	<input type="checkbox"/> ja <input type="checkbox"/> nein	Archipelago #2
<input type="checkbox"/> ja <input type="checkbox"/> nein	Wide River	<input type="checkbox"/> ja <input type="checkbox"/> nein	Military Base #1
<input type="checkbox"/> ja <input type="checkbox"/> nein	Woodland	<input type="checkbox"/> ja <input type="checkbox"/> nein	Military Base #2
<input type="checkbox"/> ja <input type="checkbox"/> nein	Box Canyon	<input type="checkbox"/> ja <input type="checkbox"/> nein	Coast #1
<input type="checkbox"/> ja <input type="checkbox"/> nein	Battleforce 2	<input type="checkbox"/> ja <input type="checkbox"/> nein	Coast #2
		<input type="checkbox"/> ja <input type="checkbox"/> nein	Seaport
<b>Ausgeschlossen</b>	<b>Talassia Map Set</b>		
<input type="checkbox"/> ja <input type="checkbox"/> nein	See mit 7 Bergen		
<input type="checkbox"/> ja <input type="checkbox"/> nein	Straße mit See		
<input type="checkbox"/> ja <input type="checkbox"/> nein	Berge		
<input type="checkbox"/> ja <input type="checkbox"/> nein	2 Seen mit Berg		
<input type="checkbox"/> ja <input type="checkbox"/> nein	Straße mit Bergen		
<input type="checkbox"/> ja <input type="checkbox"/> nein	2 Seen mit 3 Bergen		
<input type="checkbox"/> ja <input type="checkbox"/> nein	Großer Berg		
<input type="checkbox"/> ja <input type="checkbox"/> nein	Straße mit Sumpf		
<input type="checkbox"/> ja <input type="checkbox"/> nein	See mit 3 Bergen		