



CHAPTERFIGHTPROTOKOLL

Datum:
Zeitschiene:

Ort:
Dauer:



Sieg	Chapter 1	Spielernamen	Chapter-ID	MFG	TT	Fr.Ch.	?	
<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	Remis	Chapter 2	Spielernamen	Chapter-ID	MFG	TT	Fr.Ch.	?
<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

ChF-Vereinbarungen

Floating Criticals?	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	Ja	<input type="checkbox"/>	Nein		
Munition verringern?	<input type="checkbox"/>	1. Nein / 2. Tonnenweise / 3. Beliebig	1.	<input type="checkbox"/>	2.	<input type="checkbox"/>	3.	<input type="checkbox"/>
Spielfeld verlassen?	<input type="checkbox"/>	1. Zerstört / 2. Rückzug / 3. Rückkehr	1.	<input type="checkbox"/>	2.	<input type="checkbox"/>	3.	<input type="checkbox"/>
Rückzug?	<input type="checkbox"/>	1. Nicht möglich / 2. eigene Seite / 3. alle Seiten	1.	<input type="checkbox"/>	2.	<input type="checkbox"/>	3.	<input type="checkbox"/>
Halbe Hexfelder?	<input type="checkbox"/>	1. Nicht nutzbar / 2. Nutzbar / 3. Kein Verbleib	1.	<input type="checkbox"/>	2.	<input type="checkbox"/>	3.	<input type="checkbox"/>
Siegbedingung?	<input type="checkbox"/>	Hamburger Punktwertung? Zeitlimit?	<input type="checkbox"/>	Ja	<input type="checkbox"/>	Uhrzeit		
Indirektes Feuer?	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	Ja	<input type="checkbox"/>	Nein		
Umwelteinflüsse?	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	Ja	<input type="checkbox"/>	Nein		

SpM = SpielerMech

Eingesetzte Einheiten Chapter 1

Mech	Typ	SpM	BV2.0	Spieler-/Mechwarrior-/Einheitsname	E	P	I	Z	B	RIP
1		<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2		<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3		<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4		<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5		<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6		<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

BV 2.0 insgesamt

SpM = SpielerMech

Eingesetzte Einheiten Chapter 2

Mech	Typ	SpM	BV2.0	Spieler-/Mechwarrior-/Einheitsname	E	P	I	Z	B	RIP
1		<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2		<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3		<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4		<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5		<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6		<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

BV 2.0 insgesamt

Absolvent:

Akademieantrag
(nur ankreuzen, wenn zutreffend)

Pünktlich erschienen 4

Korrekte Minis (keine Proxies) 4

Bemalte Minis 4

Chapter-ID: _____

Fraktion: _____

Zeitschiene: _____

BESTANDEN

Theorie (Fragebogen / Leistungen) 20/15

NICHT BESTANDEN

ChapterFight / Szenario gewonnen 30

& Vorteil-Nr.: ____

ChapterFight / Szenario verloren 12

GESAMT: _____



AKADEMIE-STUFE

Verbleib der Beute? Poolveränderungen? Ersatzzuteilungen? - Anmerkungen - Notizen

PROTOKOLL SENDEN AN CHAPTERFIGHTWERTUNG@MECHFÜRCE.DE



Hamburger Punktwertung

Mech m.ext.Schaden:	1 Punkt
Mech m.int.Schaden:	2 Punkte
Mech m.ext.+int.Schaden:	3 Punkte
Mechabschuss:	3 Pkte plus Mechtonnage/10 Pkte

Solange die erreichte Punktzahl der Parteien jeweils weniger als 10 beträgt, gilt die Partei als Sieger, die mindestens drei Punkte mehr als die andere hat. **Ansonsten liegt ein Remis vor.**

Sollte mindestens eine Partei mehr als 10 Punkte erreicht haben, gilt die Partei als Sieger, die 20 Prozent mehr Punkte als die andere hat. **Ansonsten liegt ein Remis vor.**

Der jeweilige Verlierer darf sich mit seinen (theoretisch) noch bewegungsfähigen Einheiten zurückziehen. Sind am Ende des Spiels kampfunfähige, bewusstlose oder abgeschaltete Einheiten des Verlierers im Feld, gelten diese als Abschuss.

Sie können aber - solange dies theoretisch möglich wäre - vom Feld gezogen werden, gelten also **nicht** als Beute.