

Datum: Ort: Zeitschiene: Dauer:

Ergebnis	Fraktion -A-	Chaptername	Spielername	Chapter - ID	MFG	T.T.	FrCh	
Sieg A <input type="checkbox"/>	Spieler A-1				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	Spieler A-2				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	Spieler A-3				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	Spieler A-4				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	Spieler A-5				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Remis <input type="checkbox"/>	Fraktion -B-	Chaptername	Spielername	Chapter - ID	MFG	T.T.	FrCh	
	Spieler B-1				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	Spieler B-2				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	Sieg B <input type="checkbox"/>	Spieler B-3				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Spieler B-4				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	Spieler B-5				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

ChF - Vereinbarungen

- Floating Criticals ? Ja Nein
- Munition verringern ? 1 2 3 4 1 =Nein / 2 =halbe Tonne / 3 =ganze Tonne / 4 =beliebig
- Spielfeld verlassen ? 1 2 3 1 =wird zerstört / 2 =zieht sich zurück / 3 =kann nach Runde x zurückkehren
- Rückzug ? 1 2 3 1 =kein Rückzug / 2 =nur über die eigene Seite / 3 =generell gestattet
- Halbe Hexfelder ? 1 2 3 1 =existieren nicht / 2 =vollwertig nutzbar / 3 =Bewegung: Ja, Verbleib: Nein
- Siegbedingungen ? Ja Nein ggf. vereinbarte Spielzeit
- Art der Siegbedingungen:
- Indirektes Feuer ? Ja Nein Umwelteinflüsse ? Ja Nein

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

Absolvent: <input type="text"/>	Chapter-ID: <input type="text"/>	Fraktion: <input type="text"/>		Akademiewertung	
 pünktlich erschienen: (4)			erreichte Punktzahl: <input type="text"/>	Neu erworbene Akademie-Stufe: <input type="text"/>	
korrekte Minis (keine Proxies): (4)				Bestanden: <input type="text"/>	Neu erworbene Fähigkeits-Nr.: <input type="text"/>
bemalte Minis: (4)				nicht Bestanden: <input type="text"/>	
Theorie (Fragebogen / Leistungen): (20/15)					
ChapterFight / Szenario gewonnen: (30)					
ChapterFight / Szenario verloren: (15)					

Gefechtsaufstellung Fraktion -A-						Gefechtsaufstellung Fraktion -B-					
Einheit	Typ	SpM	Spieler/ID	Z	B	Einheit	Typ	SpM	Spieler/ID	Z	B
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					

Z = Zerstört B = wird als Beute beansprucht