BATTLETECH™

DATENBÖGEN 3039 KOMPLETT



CATALYST game labs

ULISSES SPIELE

ANMERKUNG

Ältere Datenbögen-Sammlungen fassten alle Einheitstypen zusammen und ordneten sie dann nach Tonnage. Um Verwirrungen für Leser der Hardware-Handbücher zu vermeiden, sind diese Datenbogen-Sammlungen nach der Reihenfolge der Hardware-Handbücher sortiert. Zusätzlich sind alle Einheiten schnell über das Inhaltsvereichnis des PDFs zu finden und auszuwählen.

Silhouetten: Seit 1996 konnten einige Bilder von Mechs des **BattleTech**-Universums aus verschiedenen Gründen nicht mehr verwendet werden, auch wenn ihre Namen und Spielwerte erhalten blieben. Wie auf Seite 280 des *Hardware-Handbuchs 3039* beim Projekt Phönix innerhalb der Spielwelt erklärt wird, wurden viele klassische Designs modernisiert, um verwendet werden zu können. Auch wenn einige der alten Designs wieder genutzt werden, ist das bei den Mechs mit einer Silhouette als Illustration nicht der Fall.

Zusatzinformationen: Bei den BattleMechs und Luft-/Raumjägern finden sich ergänzend zur englischsprachigen Originalausgabe noch einige zusätzliche Informationen unterhalb des Waffenkastens. Gesamtpanzerung gibt die Summe aller Panzerungspunkte der Einheit an. Waffenhitze die Gesamthitzentwicklung, wenn der Mech alle Waffen abfeuert (ohne Wärme durch Bewegung oder externe Quellen) und Ableitung die Zahl der Wärmepunkte, die der Mech pro Runde abführt.

FAHRZEUGE

- Ferret Light Scout VTOL
- Savannah Master Hovercraft
- Swift Wind Scout Car
- Armored Personnel Carriers
- J-27 Ordnance Transport
- Mobile Army Surgical Hospital
- Packrat LRPV PKR-T5
- Skulker Wheeled Scout Tank
- Warrior H-7
- Harasser Missile Platform
- J. Edgar Light Hover Tank
- Mobile Headquarters
- Scorpion Light Tank
- Coolant Truck
- Karnov UR Transport
- Hunter Light Support Tank
- Pegasus Scout Hovertank
- Saladin Assault Hover Tank
- Saracen Medium Hover Tank
- Scimitar Medium Hover Tank
- Striker Light Tank
- Engineering Vehicle
- Hetzer Wheeled Assault Gun
- Goblin Medium Tank
- Condor Heavy Hover Tank
- Drillson Heavy Hover Tank
- Maxim Heavy Hover Transport
- Vedette Medium Tank
- Bulldog Medium Tank
- Hi-Scout Drone Carrier
- LRM/SRM Carrier
- Manticore Heavy Tank
- Pike Support Vehicle
- Mobile Long Tom Artillery
- Rommel/Patton Tank
- Von Luckner Heavy Tank
- Demolisher Heavy Tank
- Partisan Heavy Tank
- Schrek PPC Carrier
- Sturmfeur Heavy Tank
- Ontos Heavy Tank
- Behemoth Heavy Tank

BATTLEMECHS

- Commando
- Javelin
- Spider
- UrbanMech
- Firestarter
- Jenner
- Panther
- Assassin
- Cicada
- Clint
- Hermes II
- Vulcan
- Whitworth
- Blackjack
- Vindicator
- Centurion
- Enforcer
- Hunchback
- Trebuchet
- Dervish
- Dragon
- Quickdraw
- Catapult
- JagerMech
- Grasshopper
- Orion
- Awesome
- Charger
- Victor
- Zeus
- Stalker
- Cyclops
- Banshee
- Atlas

KONVENTIONELLLE JÄGER

- Light Strike Fighter
- Boeing Jump Bomber
- Guardian Fighter
- Medium Strike Fighter
- Heavy Strike Fighter
- 'Mechbuster
- Planetlifter Air Transport

LUFT-/RAUMJÄGER

- Seydlitz
- Cheetah
- Thrush
- Sparrowhawk
- Sholagar
- Corsair
- Samurai
- Transit
- Stingray
- Lucifer
- Shilone
- Transgressor
- Slayer
- Chippewa
- Riever
- Stuka

DIE ERSTEN SEIT JAHRHUNDERTEN...

- Raven
- Wolfhound
- Hatchetman
- Cataphract
- Hatamoto-Chi
- Daboku
- Sai

STERNENBUND

- Thorn
- Flea
- Hornet
- Mongoose
- Falcon
- Hermes
- Hussar
- Sentinel
- Wyvern

INHALT

Crab
Kintaro
Champion
Lancelot
Bombardier
Guillotine
Black Knight
Flashman
Thug
Highlander
King Crab

PROJEKT PHÖNIX
Locust
Stinger
Wasp
Valkyrie
Ostscout
Phoenix Hawk
Griffin
Scorpion
Shadow Hawk
Wolverine

Ostroc
Ostsol
Rifleman
Crusader
Thunderbolt
Archer
Warhammer
Marauder
Goliath
BattleMaster
Longbow
Marauder II

STANDARDREGELN

Für diese Einheiten gelten die Standardregeln (siehe S. 10, *Total Warfare*) und sind für Turnierspiele zugelassen, ebenso wie alle anderen turnierlegalen Datenbögen, die von Catalyst Game Labs, Fanpro oder FASA veröffentlich wurden.

EPOCHEN

Die Datenbögen in diesem Produkt geben auch die Epoche an, in dem die Einheit das erste Mal auftauchte. Die Epochen werden auf Seite 4 erläutert.

Fortschrittliche und experimentelle Regeln:
Falls auf einem Datenbogen die Worte „Fortschrittlich" oder „Experimentel" auftauchen, bedeutet dies, dass diese Einheit Ausrüstung aus *Tactical Operations* verwendet und das diese Datenbögen sich nicht für Turnierspiele eignen. Bei Turnieren wird speziell darauf hingewiesen werden, ob diese Einheiten genutzt werden dürfen oder nicht.

IMPRESSUM

Datenbögenumsetzung
Jason Tighe

Projektkonzeption
Randall N. Bills

Dateneingabe
Peter Smith

BattleTech-Line Developer
Herbert A. Beas II

Produktion
Art-Direktion
Brent Evans
Coverillustration
Franz Vowhinkel
Coverdesign
David M. Stansel-Garner
Zusätzliches Design
Matt Heerdt

Illustrationen
Doug Chaffee
David R. Deitrick
Dana Knutson
Chris Lewis
Kevin Long
Duane Loose
Mike Nielson

Deutsche Ausgabe
Redaktion
Michael Mingers
Korrektorat
Matthias Heß
Leif Maser
Björn Postler
Produktion
Mario Truant

www.ulisses-spiele.de

Korrektorat der Originalausgabe
Joel Bancroft-Conner, Roland M. „Colbosh" Boshnack, Sebastian „BeeRockxs" Brocks, Rich Cencarik, Johannes Heidler, Luke „Jellico" Robertson, Chris Smith, Peter Smith, Jason Tighte, Chris Wheeler

©2006-2012 The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. BattleTech, Total Warfare, TechManual, Tactical Operations, Strategic Operations Interstellar Operations, A Time of War: The Battle-Tech RPG, MechWarrior, Mech, BattleMech, BattleForce und Record Sheets Unabridged: 3039 sind eingetragene Warenzeichen bzw. Warenzeichen der Topps Company, Inc. in den United States und/oder anderen Ländern. Kein Teil dieser Arbeit darf repliziert, in einem Informationssystem gespeichert oder in jeglicher Form übertragen werden oder in einer anderen Form als in der hier publizierten weitergegeben werden ohne die ausdrückliche schriftliche Genehmigung des Copyright-Eigentümers.

Herausgegegeben durch Catalyst Game Labs, ein Unternehmen der InMediasRes Productions, LLC. PMB 202 • 303 91st Ave NE • E502 • Lake Stevens, WA 98258.

©2012 Deutsche Ausgabe Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten.

BATTLETECH

BATTLETECH-EPOCHEN

Das **BattleTech**-Universum ist eine lebendige Welt, die jedes Jahr durch Veröffentlichung weiterer Quellenbücher und Geschichten weiter wächst. Ein dynamisches Universum mit einer Kulisse und Figuren, die sich im Laufe der Zeit, eingebettet in die umfangreiche Rahmenhandlung, weiterentwickeln und die Spielwelt auf eine Art und Weise zum Leben erwecken, wie es kein statisches Spiel vermag.

Diese dynamische Energie, die **BattleTech** so fesselnd macht, kann einen Spieler mit der Menge der über die Jahre erschienenen Quellenbücher jedoch etwas überfordern. Wenn ein Spieler **BattleTech** für sich entdeckt, sich dafür begeistert und anfängt sich Quellenbücher zu kaufen, muss er wissen wo sich ein entsprechendes Quellenbuch in die Zeitleiste von **BattleTech** einreihen lässt.

Um dem Spieler ein Gefühl für diese Zeitleiste zu geben – und ihm zu ermöglichen ein Quellenbuch entsprechend einzureihen – haben wir uns entschlossen, **BattleTech** in fünf Hauptepochen zu unterteilen (Für Besitzer der *BattleTech-Einsteigerbox*: die Jahreszahlen neben der Bezeichnung des jeweiligen Zeitalters entsprechen denen der Karten im Quellenbuch *Die Innere Sphäre auf einen Blick*).



STERNENBUND (2570)

Ian Cameron, Herrscher der terranischen Allianz, gelingt nach Jahrzehnten unermüdlichen Strebens die Erschaffung des Sternenbunds, eines politischen und militärischen Bündnisses zwischen allen Großen Häusern und der terranischen Allianz. Unmittelbar danach beginnen die Streitkräfte des Sternenbunds den Wiedervereinigungskrieg und zwingen die Reiche der Peripherie dem Bündnis beizutreten. Für die nächsten zwei Jahrhunderte erfährt die Menschheit ein goldenes Zeitalter im tausende Lichtjahre umspannenden von Menschen besiedelten Weltraum, bekannt als die Innere Sphäre. Daneben entsteht zu dieser Zeit das größte Heer seit Menschengedenken.



NACHFOLGEKRIEGE (3025, 3030, 3040)

Bei einem Staatsstreich durch Stefan Amaris werden alle Mitglieder der Familie des Ersten Lords Richard Cameron ermordet. Nach den dreizehn Jahren, die nötig waren, um ihn wieder abzusetzen, verlassen alle fünf Großen Häuser den Sternenbund. General Aleksandr Kerensky verlässt mit achtzig Prozent der Sternenbundarmee den bekannten Raum und die Innere Sphäre stürzt in einen Jahrhunderte andauernden Konflikt, bekannt als Nachfolgekriege, der auf den meisten Welten schlussendlich zu einem gewaltigen Verlust von Technologie führt.



CLAN-INVASION (3052, 3057)

Eine geheimnisvolle, einfallende Streitmacht greift das kernwärtige Gebiet der Inneren Sphäre an. Die Clans, so der Name für die Angreifer, sind Nachkommen der ehemaligen Sternenbundtruppen unter General Kerensky, die zu einer Gesellschaft geschmiedet wurden, deren Bestimmung es ist, die mächtigste Streitmacht der Geschichte zu werden. Mit weit überlegener Technologie und herausragenden Kriegern erobern die Clans Welt für Welt. Schlussendlich führt diese Bedrohung zur Gründung eines neuen Sternenbunds, etwas, das hunderte Jahre Krieg zuvor nicht geschafft haben. Darüber hinaus leitet die Invasion der Clans eine technologische Renaissance ein.



BÜRGERKRIEG (3062, 3067)

Die Bedrohung durch die Clans kann letztendlich durch die Zerstörung eines vollständigen Clans abgeschwächt werden. Mit der offensichtlichen Ausschaltung dieser mächtigen Bedrohung von außen, branden innere Konfikte in der Inneren Sphäre auf. Haus Liao erobert seine ehemalige Kommunalität St. Ives, die Rebellion einer abtrünnigen Militäreinheit von Haus Kurita führt zum Krieg mit ihrem mächtigen Grenzfeind Clan Geisterbär und das sagenhaft mächtige Vereinigte Commonwealth von Haus Steiner und Haus Davion zerfällt in einem fünf Jahre langen, bitteren Bürgerkrieg.



JIHAD (3067, GEGENWART)

Nach dem Bürgerkrieg im Vereinigten Commonwealth treffen sich die Herrscher der fünf Großen Häuser, erklären den neuen Sternenbund als Heuchelei und lösen ihn wieder auf. Die pseudoreligiösen Anhänger von Blakes Wort – einer Splittergruppe von ComStar, den Hütern und Herrschern der interstellaren Kommunikation – leiten den Jihad ein. Ein interstellarer Heiliger Krieg, der letzten Endes jede Fraktion gegen die andere und sogar untereinander aufwiegelt. Das erste Mal seit hunderten von Jahren werden wieder Massenvernichtungswaffen eingesetzt, während gleichzeitig neue und furchteinflößende Technologien entfesselt werden.



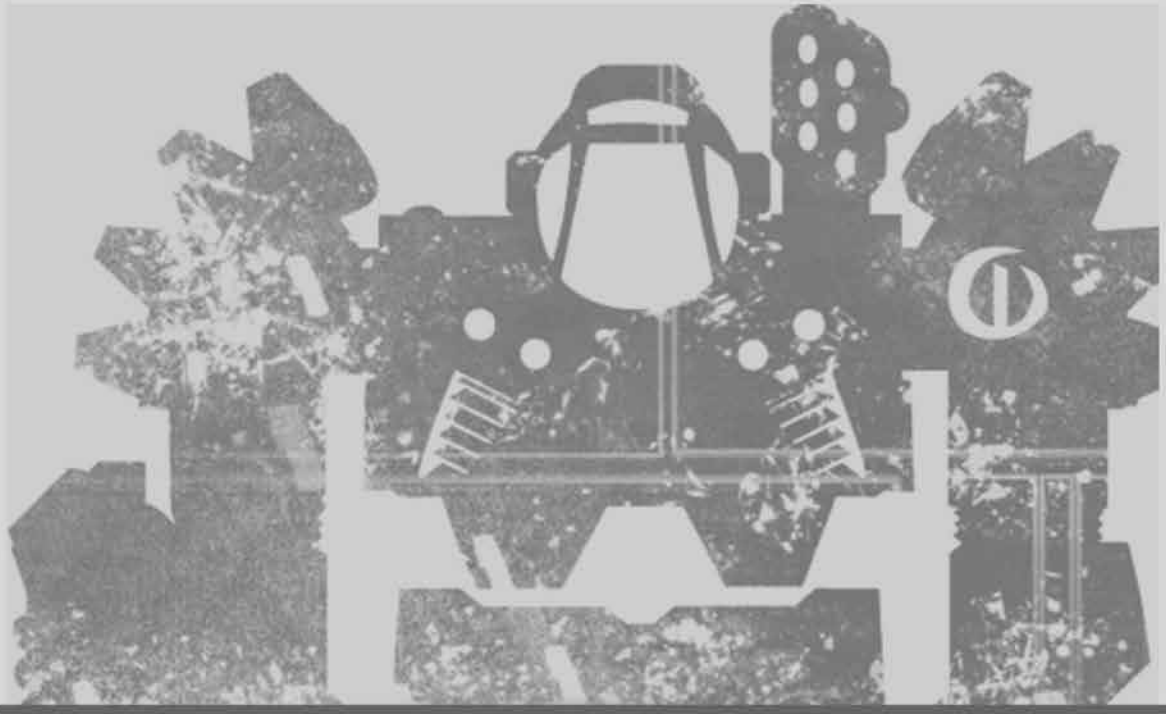
DARK AGE (3132+)

Unter der Anleitung von Devlin Stone wird nach dem Jihad im Herzen der Inneren Sphäre die Republik der Sphäre geboren. Eine der längeren Phasen des Friedens leitet das noch junge 32. Jahrhundert ein. Alle Parteien beginnen mehr oder weniger mit der Abrüstung, die riesigen Streitkräfte der Nachfolgekriege beginnen sich aufzulösen. Als jedoch im Jahre 3132 achtzig Prozent der interstellaren Kommunikation zusammenbrechen, stürzt das Universum ins Chaos. Es brechen beinahe auf der Stelle Kriege aus und die Fraktionen beginnen ihre Armeen wieder aufzurüsten.

QUELLENBÜCHER

Während Ulisses Spiele neue **BattleTech**-Produkte auf den Markt bringt (und alte neu auflegt), werden Referenzlogos – entsprechend denen auf dieser Seite – auf den Rückendeckel aufgedruckt, damit Einzelhändler und Spieler auf den ersten Blick sehen können, welches Zeitalter von dem entsprechenden Produkt abgedeckt wird. Um einen einfachen Bezug herstellen zu können, werden die Logos auch auf Verkaufsblättern, Online-Produktseiten u. ä. erscheinen.

Wenn ein **BattleTech**-Produkt kein solches Logo trägt, handelt es sich um ein Hauptregelbuch oder eine Regelerweiterung und kann für jedes Zeitalter verwendet werden, z. B. die *BattleTech-Einsteigerbox* oder *Total Warfare*.



FAHRZEUGE

BATTLETECH

SENKRECHTSTARTER-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Leichter Aufklärungshubschrauber Ferret

Bewegungspunkte:
Einsatz-BP: 15
Höchst-BP: 23
Antrieb: Verbrennungsmotor

Tonnage: 5
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
1	Maschinengewehr	F	2 (DB,AI)	–	1	2	3

Frachtraum: Infanterie (1 Tonne)
Munition: (Maschinengewehr) 100

KW: 59 **Gesamtpanzerung:** 8

MANNSCHAFT

Anzahl:

Schützenwert: _____ **Pilotenwert:** ____

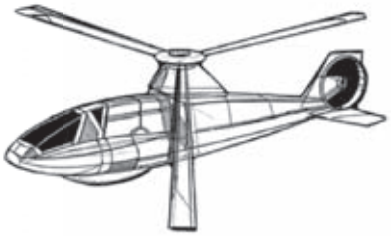
Kopilot getroffen: +1 Modifikator für alle Trefferwürfe

Pilot getroffen: +2 Modifikator für alle Fahrerwürfe

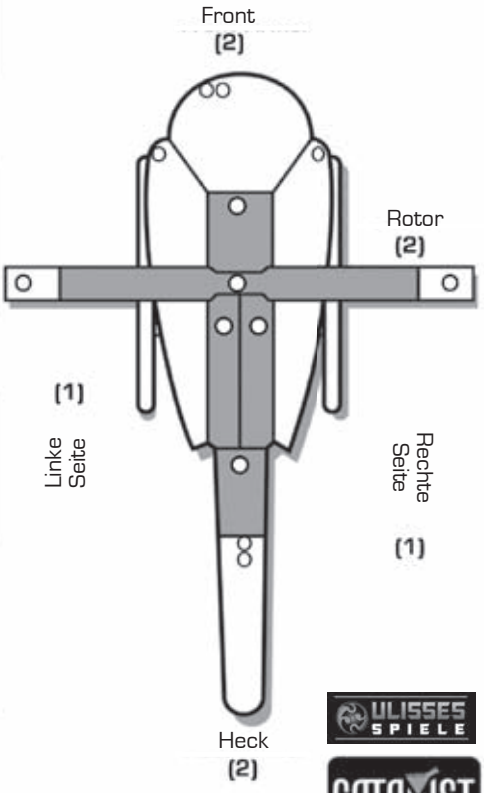
KRITISCHER SCHADEN

Flugstabilisator* +3 Reaktor/Motor ☐
Sensorentreffer +1 +2 +3 ☐
Stabilisatoren
Front ☐ Links ☐ Rechts ☐ Heck ☐

*Nur Einsatz-BP möglich



PANZERUNG



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

SENKRECHTSTARTER-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	Front	Heck	Seite
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Rotor†	Rotor†	Rotor†
4	Rotor†	Rotor†	Rotor†
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 beziehungsweise 8 bei einem Angriff von der Seite kann einen kritischen Treffer zur Folge haben. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Sofort anschließend würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle *Kritische Treffer für Senkrechtstarter*.

† Schadenswert/10 (aufgerundet), siehe *Rotortreffer*, S. 197. Zusätzlich bremst ein Rotorschaden den Senkrechtstarter. Jeder Treffer senkt die BP Reisegeschwindigkeit um 1 Punkt mit den entsprechenden Auswirkungen auf die Höchstgeschwindigkeit (gleich BP Reisegeschwindigkeit x1,5 und aufgerundet). Wie alle Schäden wird auch diese Bewegungseinschränkung erst am Ende der Phase wirksam, in der es zum Schaden kommt.

SENKRECHTSTARTER-BEWEGUNGSHÖHE

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Höhe															

Runde	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Höhe															

NAHKAMPFATTACKEN GEGEN SENKRECHTSTARTER

Höhenunterschied in Leveln	Erlaubte Nahkampfattacke
–1 oder weniger	—
0	Alle außer Schlag
1–2	Alle außer Tritt
3	Nur Keule und Nahkampfwaffen
4+	—

KRITISCHE TREFFER GEGEN SENKRECHTSTARTER

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	ROTOR
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Kopilot getroffen	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Rotorschaden
7	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Rotorschaden
8	Stabilisator	Stabilisator	Stabilisator	Rotorschaden
9	Sensoren	Waffe zerstört	Waffe zerstört	Heckrotor getroffen
10	Pilot getroffen	Antrieb getroffen	Sensoren	Heckrotor getroffen
11	Waffe zerstört	Munition**	Antrieb getroffen	Heckrotor zerstört
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Heckrotor zerstört

*Nur bei Senkrechtstartern mit Verbrennungsmotor. Bei Senkrechtstartern mit Fusionsreaktor als Reaktortreffer behandelt.
**Hat das Fahrzeug keine Munition an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

SENKRECHTSTARTER-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Leichter Aufklärungshubschrauber Ferret (Gepanzert) "Wildes Wiesel"

Bewegungspunkte: **Tonnage:** 5
Einsatz-BP: 15 **Technologie:**
Höchst-BP: 23 Innere Sphäre

Antrieb: Verbrennungsmotor **Epoche:** Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
1	Maschinengewehr	F	2 (DB,AI)	–	1	2	3

Munition: (Maschinengewehr) 100

KW: 103 **Gesamtpanzerung:** 24

MANNSCHAFT

Anzahl:

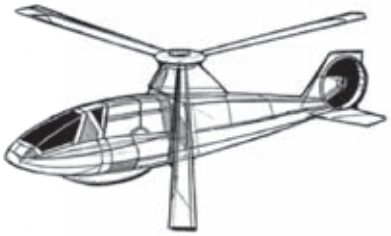
Schützenwert: _____ **Pilotenwert:** ____

Kopilot getroffen: +1 Modifikator für alle Trefferwürfe

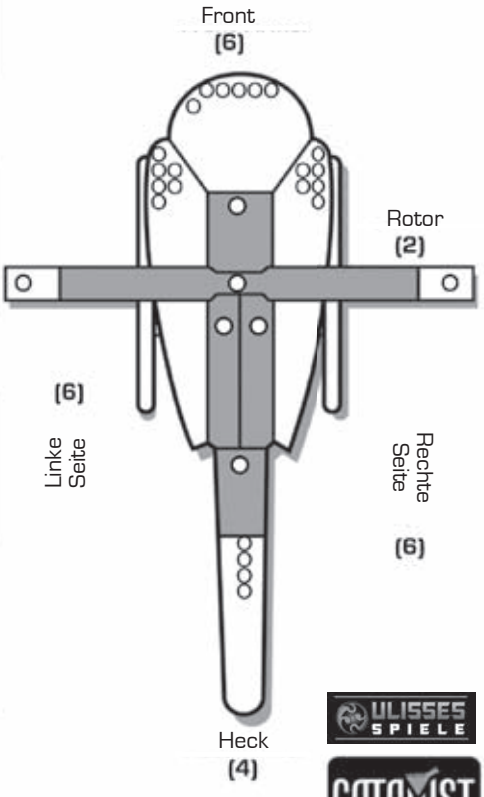
Pilot getroffen: +2 Modifikator für alle Fahrerwürfe

KRITISCHER SCHADEN

Flugstabilisator* +3 Reaktor/Motor ☐
Sensorentreffer +1 +2 +3 ☐
Stabilisatoren
Front ☐ Links ☐ Rechts ☐ Heck ☐
*Nur Einsatz-BP möglich



PANZERUNG



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

SENKRECHTSTARTER-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	Front	Heck	Seite
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Rotor†	Rotor†	Rotor†
4	Rotor†	Rotor†	Rotor†
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 beziehungsweise 8 bei einem Angriff von der Seite kann einen kritischen Treffer zur Folge haben. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Sofort anschließend würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle *Kritische Treffer für Senkrechtstarter*.

† Schadenswert/10 (aufgerundet), siehe *Rotortreffer*, S. 197. Zusätzlich bremst ein Rotorschaden den Senkrechtstarter. Jeder Treffer senkt die BP Reisegeschwindigkeit um 1 Punkt mit den entsprechenden Auswirkungen auf die Höchstgeschwindigkeit (gleich BP Reisegeschwindigkeit x1,5 und aufgerundet). Wie alle Schäden wird auch diese Bewegungseinschränkung erst am Ende der Phase wirksam, in der es zum Schaden kommt.

SENKRECHTSTARTER-BEWEGUNGSHÖHE

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Höhe															

Runde	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Höhe															

NAHKAMPFATTACKEN GEGEN SENKRECHTSTARTER

Höhenunterschied in Leveln	Erlaubte Nahkampfattacke
–1 oder weniger	—
0	Alle außer Schlag
1–2	Alle außer Tritt
3	Nur Keule und Nahkampfwaffen
4+	—

KRITISCHE TREFFER GEGEN SENKRECHTSTARTER

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	ROTOR
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Kopilot getroffen	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Rotorschaden
7	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Rotorschaden
8	Stabilisator	Stabilisator	Stabilisator	Rotorschaden
9	Sensoren	Waffe zerstört	Waffe zerstört	Heckrotor getroffen
10	Pilot getroffen	Antrieb getroffen	Sensoren	Heckrotor getroffen
11	Waffe zerstört	Munition**	Antrieb getroffen	Heckrotor zerstört
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Heckrotor zerstört

*Nur bei Senkrechtstartern mit Verbrennungsmotor. Bei Senkrechtstartern mit Fusionsreaktor als Reaktortreffer behandelt.
**Hat das Fahrzeug keine Munition an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

SENKRECHTSTARTER-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Leichter Aufklärungshubschrauber Ferret (Fracht)
Bewegungspunkte:
Einsatz-BP: 15
Höchst-BP: 23
Tonnage: 5
Technologie: Innere Sphäre
Antrieb: Verbrennungsmotor **Epoche:** Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.

Frachtraum (2,5 Tonnen)

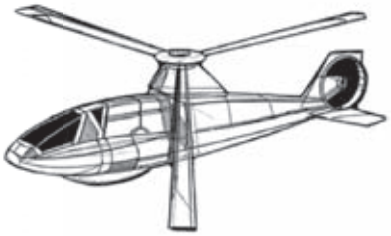
KW: 17 **Gesamtpanzerung:** 0

MANNSCHAFT

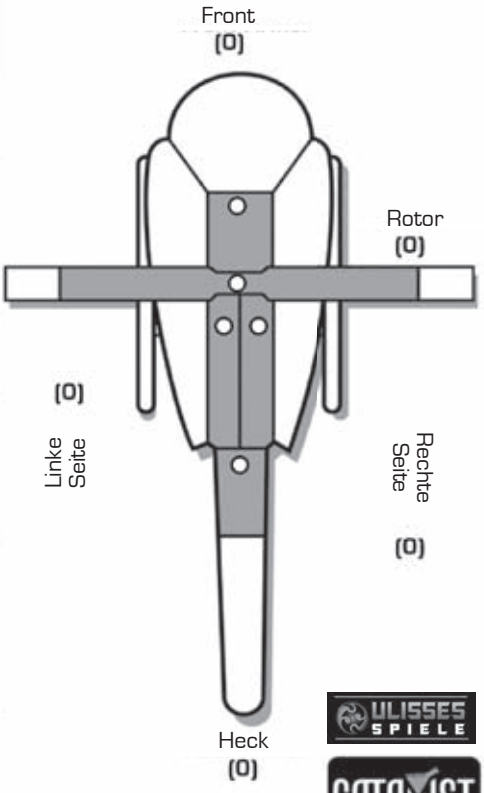
Anzahl:
Schützenwert: _____ **Pilotenwert:** ____
Kopilot getroffen: +1 Modifikator für alle Trefferwürfe
Pilot getroffen: +2 Modifikator für alle Fahrerwürfe

KRITISCHER SCHADEN

Flugstabilisator* +3 Reaktor/Motor ☐
Sensorentreffer +1 +2 +3 D
Stabilisatoren
Front ☐ Links ☐ Rechts ☐ Heck ☐
*Nur Einsatz-BP möglich



PANZERUNG



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

SENKRECHTSTARTER-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	Front	Heck	Seite
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Rotor†	Rotor†	Rotor†
4	Rotor†	Rotor†	Rotor†
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 beziehungsweise 8 bei einem Angriff von der Seite kann einen kritischen Treffer zur Folge haben. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Sofort anschließend würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle *Kritische Treffer für Senkrechtstarter*.
† Schadenswert/10 (aufgerundet), siehe *Rotortreffer*, S. 197. Zusätzlich bremst ein Rotorschaden den Senkrechtstarter. Jeder Treffer senkt die BP Reisegeschwindigkeit um 1 Punkt mit den entsprechenden Auswirkungen auf die Höchstgeschwindigkeit (gleich BP Reisegeschwindigkeit x1,5 und aufgerundet). Wie alle Schäden wird auch diese Bewegungseinschränkung erst am Ende der Phase wirksam, in der es zum Schaden kommt.

SENKRECHTSTARTER-BEWEGUNGSHÖHE

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Höhe															

Runde	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Höhe															

NAHKAMPFATTACKEN GEGEN SENKRECHTSTARTER

Höhenunterschied in Leveln	Erlaubte Nahkampfattacke
–1 oder weniger	—
0	Alle außer Schlag
1–2	Alle außer Tritt
3	Nur Keule und Nahkampfwaffen
4+	—

KRITISCHE TREFFER GEGEN SENKRECHTSTARTER

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	ROTOR
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Kopilot getroffen	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Rotorschaden
7	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Rotorschaden
8	Stabilisator	Stabilisator	Stabilisator	Rotorschaden
9	Sensoren	Waffe zerstört	Waffe zerstört	Heckrotor getroffen
10	Pilot getroffen	Antrieb getroffen	Sensoren	Heckrotor getroffen
11	Waffe zerstört	Munition**	Antrieb getroffen	Heckrotor zerstört
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Heckrotor zerstört

*Nur bei Senkrechtstartern mit Verbrennungsmotor. Bei Senkrechtstartern mit Fusionsreaktor als Reaktortreffer behandelt.
**Hat das Fahrzeug keine Munition an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Hovercraft Savannah Master

Bewegungspunkte: **Tonnage:** 5
Einsatz-BP: 13 **Technologie:**
Höchst-BP: 20 Innere Sphäre
Bewegungsart: Luftkissen **Epoche:** Nachfolgekriege
Antrieb: Reaktor

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
1	Mittelschwerer Laser	F	5 (DE)	–	3	6	9

KW: 215 **Gesamtpanzerung:** 24

MANNSCHAFT

Anzahl:

Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

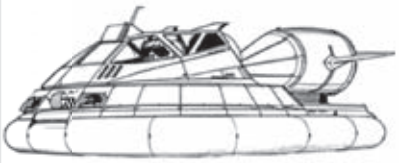
Kommandant getroffen: +1
Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2
Modifikator für alle Fahrerwürfe

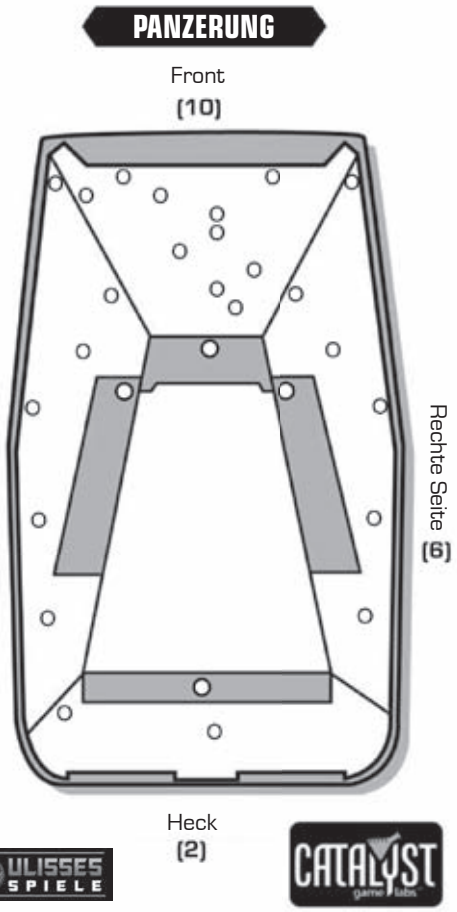
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐
Sensorentreffer +1 +2 +3 D
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐
Heck ☐



PANZERUNG



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Hovercraft Savannah Master (SL)

Bewegungspunkte: **Tonnage:** 5
Einsatz-BP: 13 **Technologie:**
Höchst-BP: 20 Innere Sphäre
Bewegungsart: Luftkissen **Epoche:** Nachfolgekriege
Antrieb: Reaktor

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
2	Leichte Laser	F	3 (DE)	–	1	2	3

KW: 131 **Gesamtpanzerung:** 24

MANNSCHAFT

Anzahl:

Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

Kommandant getroffen: +1 Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2 Modifikator für alle Fahrerwürfe

KRITISCHER SCHADEN

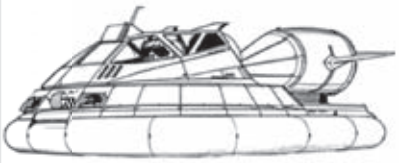
Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐

Sensorentreffer +1 +2 +3 D

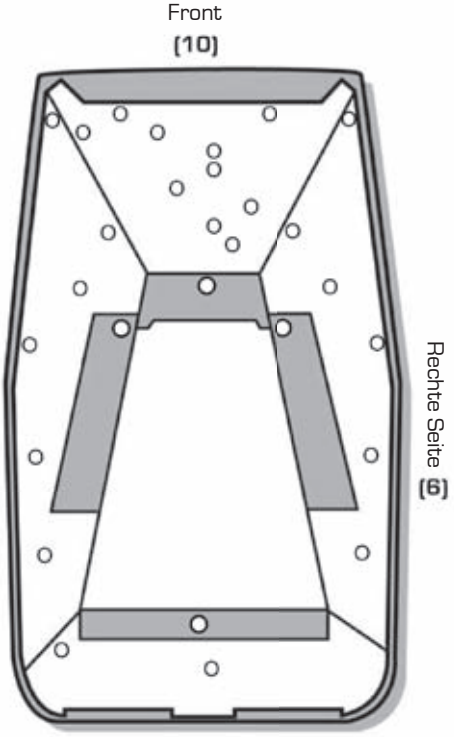
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐

Heck ☐



PANZERUNG



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Swift Wind Spähwagen

Bewegungspunkte:
Einsatz-BP: 10
Höchst-BP: 15
Bewegungsart: Rad
Antrieb: Reaktor

Tonnage: 8
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	Kommunikationsausrüstung (2 Tonnen)	R	[E]	0	–	–	–

Frachtraum (0,5 Tonnen)

KW: 83 **Gesamtpanzerung:** 24

MANNSCHAFT

Anzahl:

Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

Kommandant getroffen: +1 Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2 Modifikator für alle Fahrerwürfe

KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐

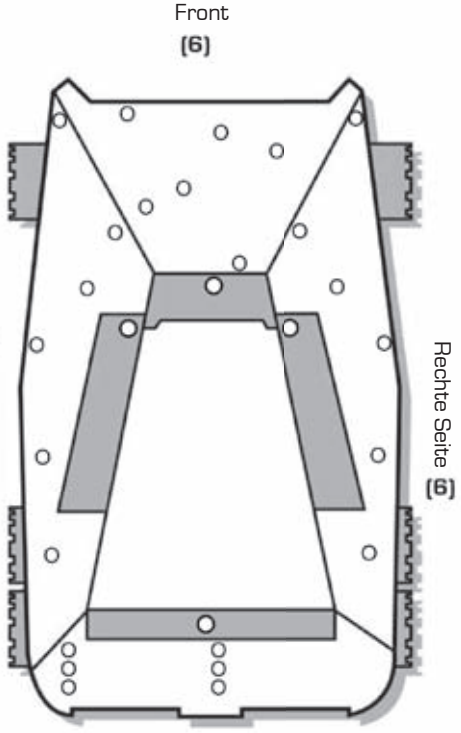
Sensorentreffer +1 +2 +3 D

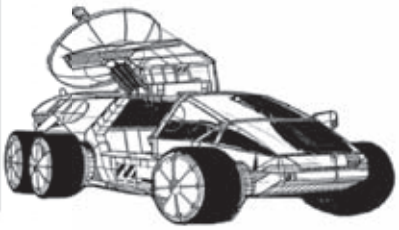
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐

Heck ☐

PANZERUNG





© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.

† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.

§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.

**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Swift Wind Spähwagen (Fracht)

Bewegungspunkte:
Einsatz-BP: 8
Höchst-BP: 12
Bewegungsart: Rad

Tonnage: 8
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.

Frachtraum (3 Tonnen)

KW: 81 **Gesamtpanzerung:** 24

MANNSCHAFT

Anzahl:

Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

Kommandant getroffen: +1
Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2
Modifikator für alle Fahrerwürfe

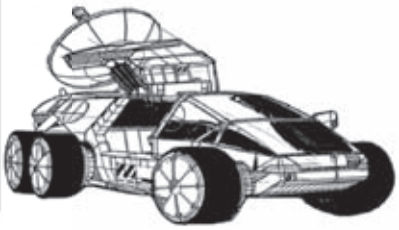
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐

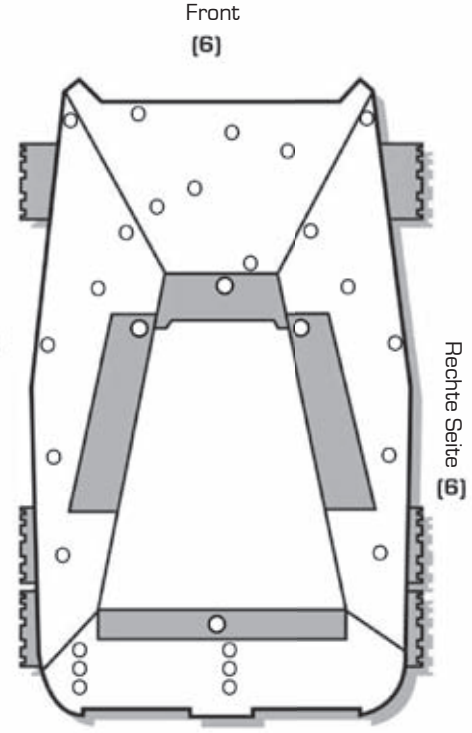
Sensorentreffer +1 +2 +3 D

Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐
Heck ☐



PANZERUNG



ULISSES SPIELE

CATALYST game labs

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Swift Wind Spähwagen (Geschwindigkeit)

Bewegungspunkte: **Tonnage:** 8
Einsatz-BP: 11 **Technologie:**
Höchst-BP: 17 Innere Sphäre
Bewegungsart: Rad **Epoche:** Nachfolgekriege

Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.

Frachtraum (2 Tonnen)

KW: 39 **Gesamtpanzerung:** 8

MANNSCHAFT

Anzahl:

Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

Kommandant getroffen: +1 Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2 Modifikator für alle Fahrerwürfe

KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐

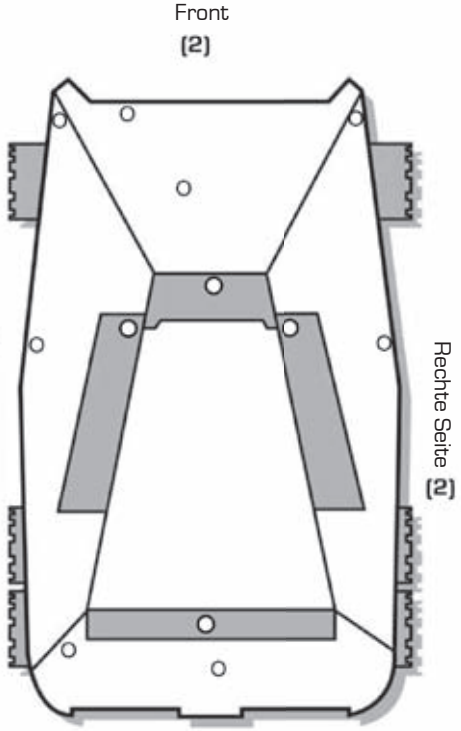
Sensorentreffer +1 +2 +3 D

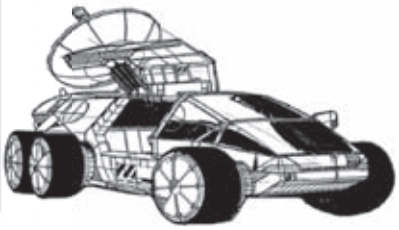
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐

Heck ☐

PANZERUNG





ULISSES SPIELE

CATALYST game labs

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Swift Wind Spähwagen (Verbrennungsmotor)

Bewegungspunkte:
Einsatz-BP: 10
Höchst-BP: 15

Tonnage: 8

Technologie: Innere Sphäre

Bewegungsart: Rad

Epoche: Nachfolgekriege

Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
1	Kommunikationsausrüstung (2 Tonnen)	R	[E]	0	–	–	–

KW: 83 **Gesamtpanzerung:** 24

MANNSCHAFT

Anzahl:

Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

Kommandant getroffen: +1
Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2
Modifikator für alle Fahrerwürfe

KRITISCHER SCHADEN

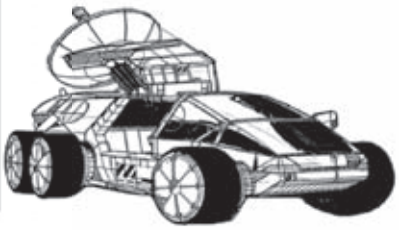
Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐

Sensorentreffer +1 +2 +3 D

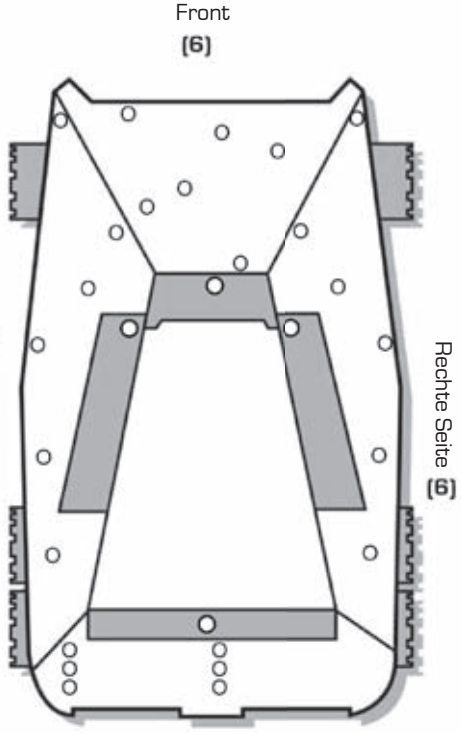
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐

Heck ☐



PANZERUNG



ULISSES SPIELE

CATALYST game labs

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Transportpanzer (Luftkissen)

Bewegungspunkte: **Tonnage:** 10
Einsatz-BP: 10 **Technologie:**
Höchst-BP: 15 Innere Sphäre
Bewegungsart: Luftkissen **Epoche:** Sternenbund
Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
2	Maschinengewehre	T	2	0	1	2	3
		(DB,AI)					

Munition: (Maschinengewehr) 100

KW: 102 **Gesamtpanzerung:** 24

MANNSCHAFT

Anzahl:
Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

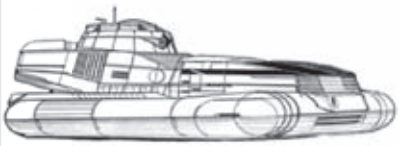
Kommandant getroffen: +1
Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2
Modifikator für alle Fahrerwürfe

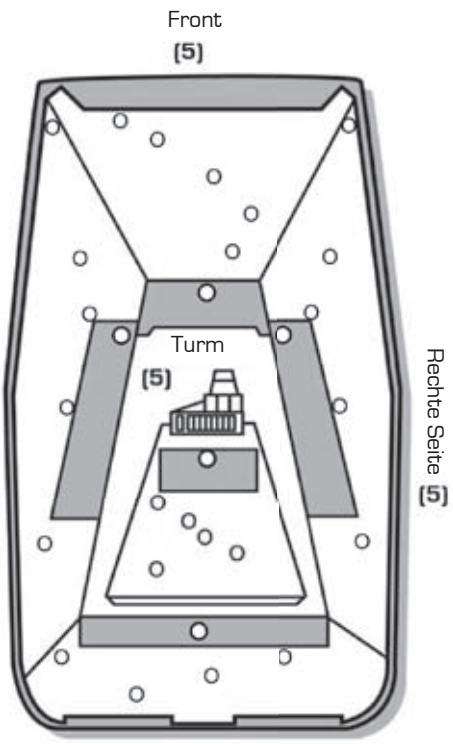
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐
Sensorentreffer +1 +2 +3 D
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐
Heck ☐ Turm ☐



PANZERUNG



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Transportpanzer (Luftkissen-LSR)

Bewegungspunkte: **Tonnage:** 10
Einsatz-BP: 10 **Technologie:**
Höchst-BP: 15 Innere Sphäre
Bewegungsart: Luftkissen **Epoche:** Sternenbund
Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
1	LSR-5	F	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21

Munition: (LSR) 24

KW: 193 **Gesamtpanzerung:** 24

MANNSCHAFT

Anzahl:
Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

Kommandant getroffen: +1 Modifikator für alle Trefferwürfe

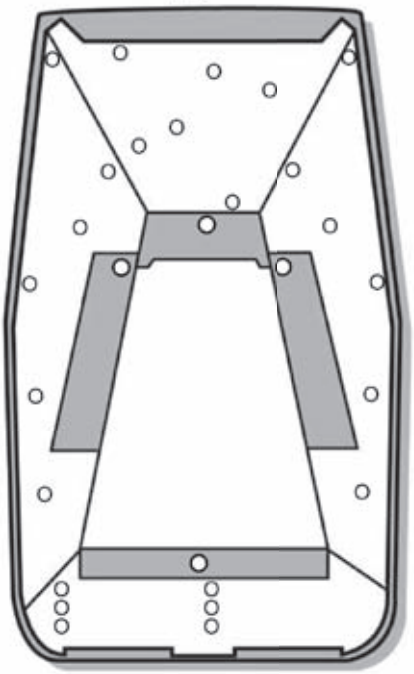
Fahrer getroffen: +2 Modifikator für alle Fahrerwürfe

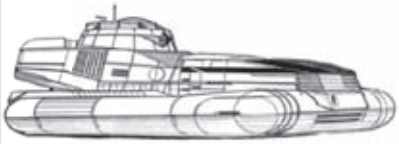
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐
Sensorentreffer +1 +2 +3 D
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐
Heck ☐

PANZERUNG





© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Transportpanzer (Luftkissen-MG)

Bewegungspunkte: **Tonnage:** 10
Einsatz-BP: 10 **Technologie:**
Höchst-BP: 15 Innere Sphäre
Bewegungsart: Luftkissen **Epoche:** Sternenbund
Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
3	Maschinengewehre	T	2 (DB,AI)	–	1	2	3

Munition: (Maschinengewehr) 100

KW: 114 **Gesamtpanzerung:** 24

MANNSCHAFT

Anzahl:
Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

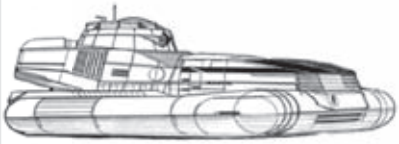
Kommandant getroffen: +1 Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2 Modifikator für alle Fahrerwürfe

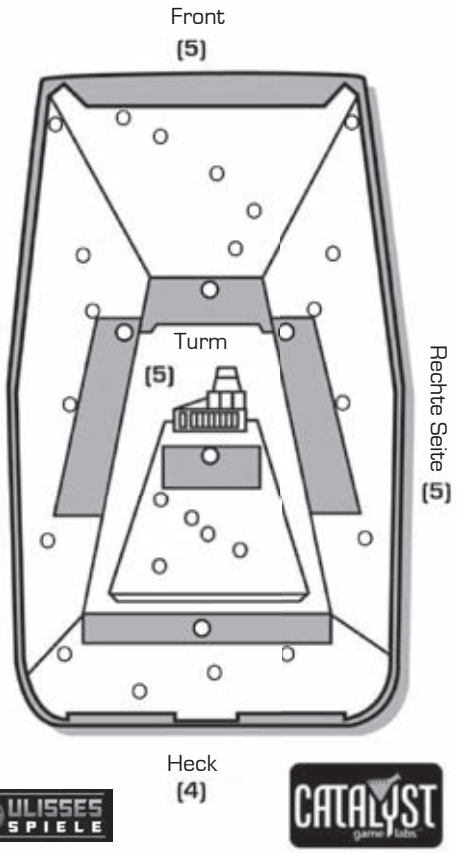
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐
Sensorentreffer +1 +2 +3 D
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐
Heck ☐ Turm ☐



PANZERUNG



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Transportpanzer (Luftkissen-Sensoren)
Bewegungspunkte: **Tonnage:** 10
Einsatz-BP: 10 **Technologie:**
Höchst-BP: 15 Innere Sphäre
Bewegungsart: Luftkissen **Epoche:** Sternenbund
Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	Verteiler fergesteuerter Sensoren	R	(E)	–	–	–	–

Munition: (Ferngesteuerte Sensoren) 30

KW: 78 **Gesamtpanzerung:** 24

MANNSCHAFT

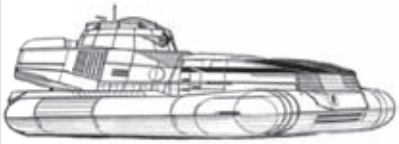
Anzahl:
Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

Kommandant getroffen: +1 Modifikator für alle Trefferwürfe
Fahrer getroffen: +2 Modifikator für alle Fahrerwürfe

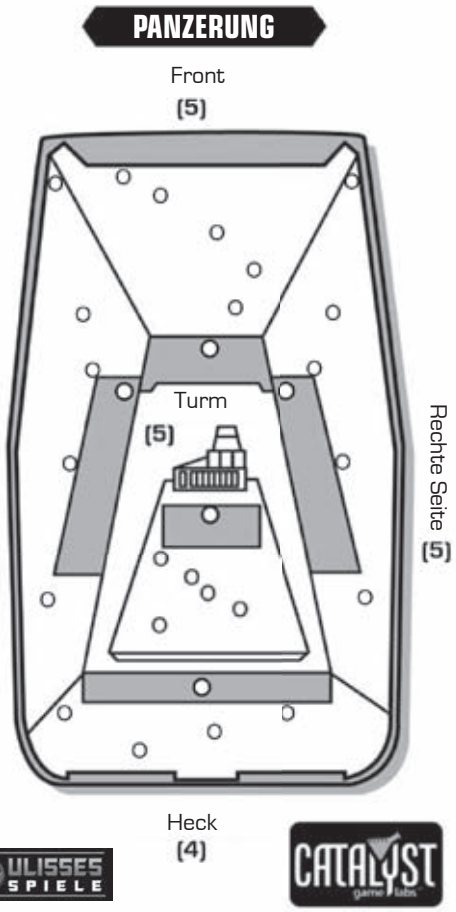
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐
Sensorentreffer +1 +2 +3 D
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐
Heck ☐ Turm ☐



PANZERUNG



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Transportpanzer (KSR)

Bewegungspunkte: **Tonnage:** 10
Einsatz-BP: 10 **Technologie:**
Höchst-BP: 15 Innere Sphäre
Bewegungsart: Luftkissen **Epoche:** Sternenbund
Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
1	KSR-2	F	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9

Frachtraum: Infanterie (1 Tonne)
Munition: (KSR-2) 50

KW: 131 **Gesamtpanzerung:** 24

MANNSCHAFT

Anzahl:
Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

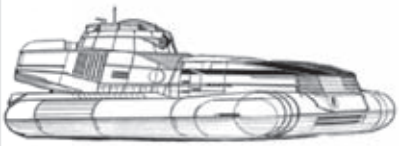
Kommandant getroffen: +1 Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2 Modifikator für alle Fahrerwürfe

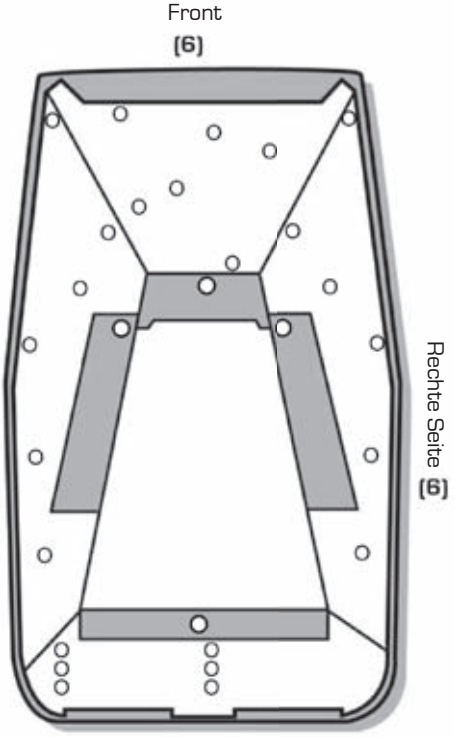
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐
Sensorentreffer +1 +2 +3 D
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐
Heck ☐



PANZERUNG



ULISSES SPIELE

CATALYST game labs

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Transportpanzer (Kette)

Bewegungspunkte:
Einsatz-BP: 6
Höchst-BP: 9
Bewegungsart: Kette

Tonnage: 10
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
1	Maschinengewehr	T	2	–	1	2	3
			(DB,AI)				

Munition: (Maschinengewehr) 200

KW: 142 **Gesamtpanzerung:** 40

MANNSCHAFT

Anzahl:

Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

Kommandant getroffen: +1
Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2
Modifikator für alle Fahrerwürfe

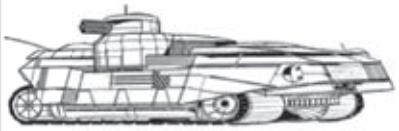
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐

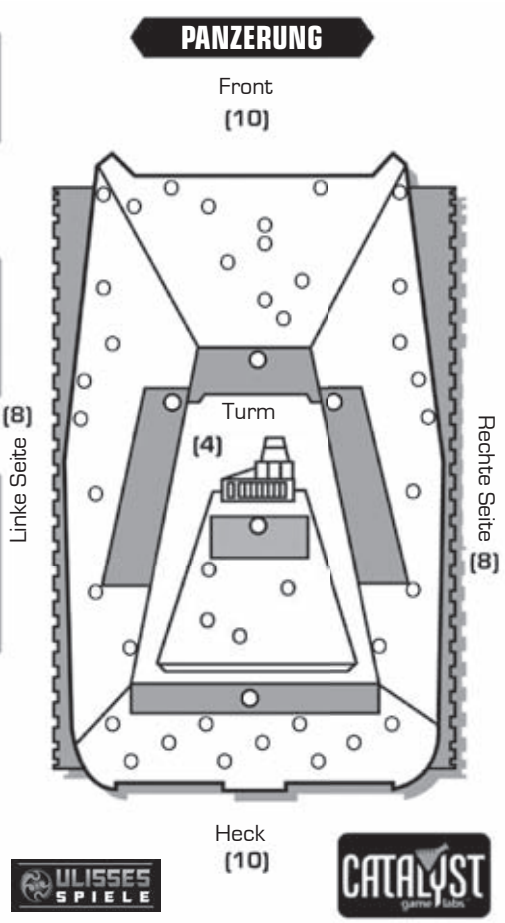
Sensorentreffer +1 +2 +3 D

Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐
Heck ☐ Turm ☐



PANZERUNG



ULISSES SPIELE

CATALYST game labs

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Transportpanzer (Kette-LSR)

Bewegungspunkte:
Einsatz-BP: 6
Höchst-BP: 9
Bewegungsart: Kette

Tonnage: 10
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
1	LSR-5	F	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21

Munition: (LSR-5) 24

KW: 208 **Gesamtpanzerung:** 40

MANNSCHAFT

Anzahl:

Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

Kommandant getroffen: +1
Modifikator für alle Trefferwürfe

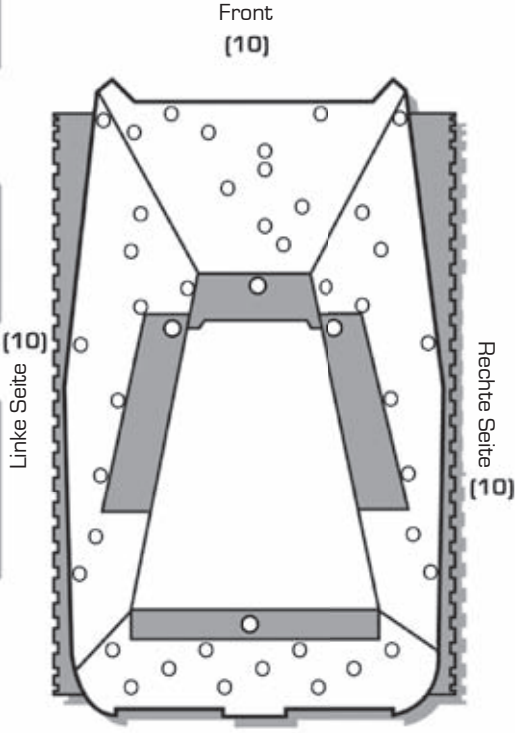
Fahrer getroffen: +2
Modifikator für alle Fahrerwürfe

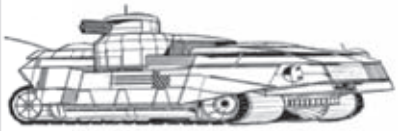
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐
Sensorentreffer +1 +2 +3 D
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐
Heck ☐

PANZERUNG





ULISSES SPIELE

CATALYST game labs

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Transportpanzer (Kette-MG)

Bewegungspunkte:
Einsatz-BP: 6
Höchst-BP: 9
Bewegungsart: Kette

Tonnage: 10
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
3	Maschinengewehre	T	2	–	1	2	3
			(DB,AI)				

Munition: (Maschinengewehr) 200

KW: 157 **Gesamtpanzerung:** 40

MANNSCHAFT

Anzahl:

Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

Kommandant getroffen: +1
Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2
Modifikator für alle Fahrerwürfe

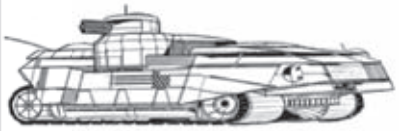
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐

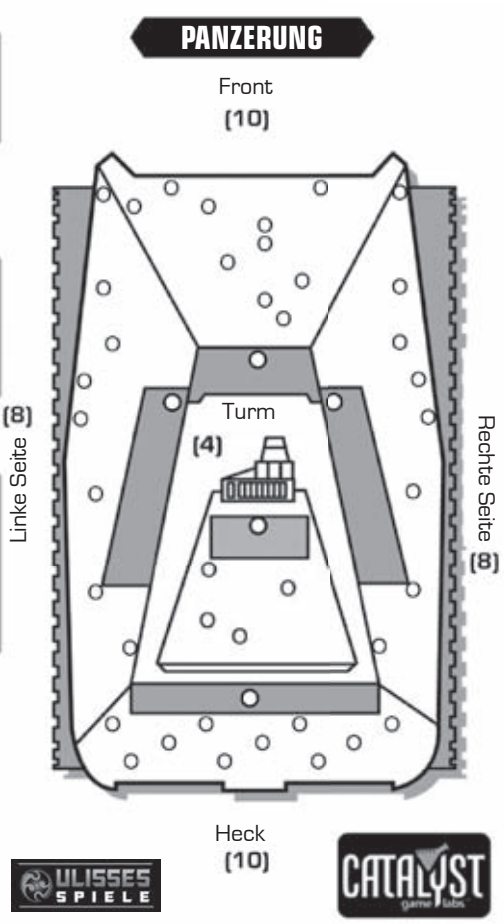
Sensorentreffer +1 +2 +3 D

Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐
Heck ☐ Turm ☐



PANZERUNG



ULISSES SPIELE

CATALYST game labs

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Transportpanzer (Kette-KSR)

Bewegungspunkte:
Einsatz-BP: 6
Höchst-BP: 9
Bewegungsart: Kette

Tonnage: 10
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
1	KSR-2	F	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9

Munition: (KSR-2) 50

KW: 168 **Gesamtpanzerung:** 40

MANNSCHAFT

Anzahl:

Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

Kommandant getroffen: +1
Modifikator für alle Trefferwürfe

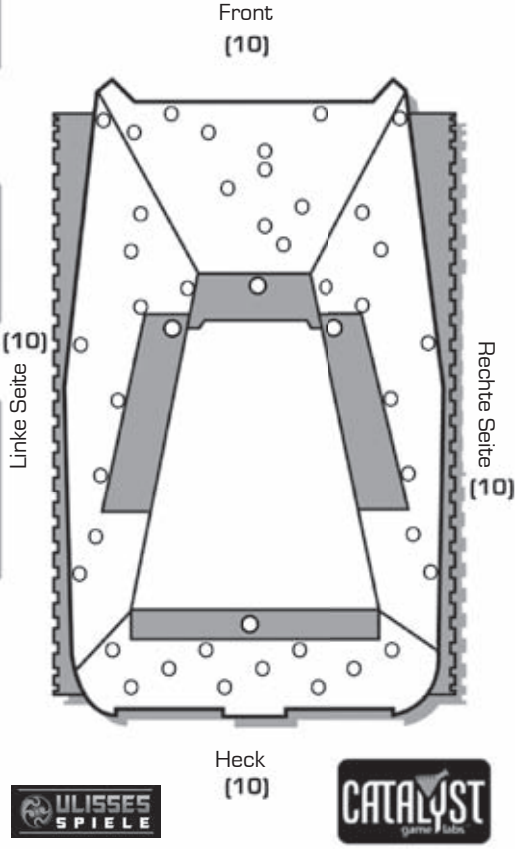
Fahrer getroffen: +2
Modifikator für alle Fahrerwürfe

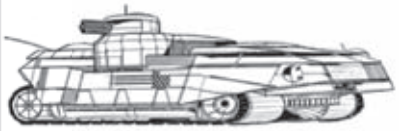
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐
Sensorentreffer +1 +2 +3 D
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐
Heck ☐

PANZERUNG





© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Transportpanzer (Rad)

Bewegungspunkte:
Einsatz-BP: 6
Höchst-BP: 9
Bewegungsart: Rad

Tonnage: 10
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
2	Maschinengewehre	T	2	–	1	2	3
			(DB,AI)				

Frachtraum: Infanterie (1 Tonne)
Munition: (Maschinengewehr) 200

KW: 157 **Gesamtpanzerung:** 48

MANNSCHAFT

Anzahl:

Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

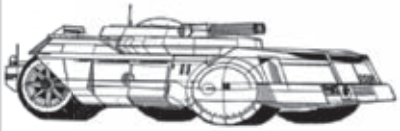
Kommandant getroffen: +1
Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2
Modifikator für alle Fahrerwürfe

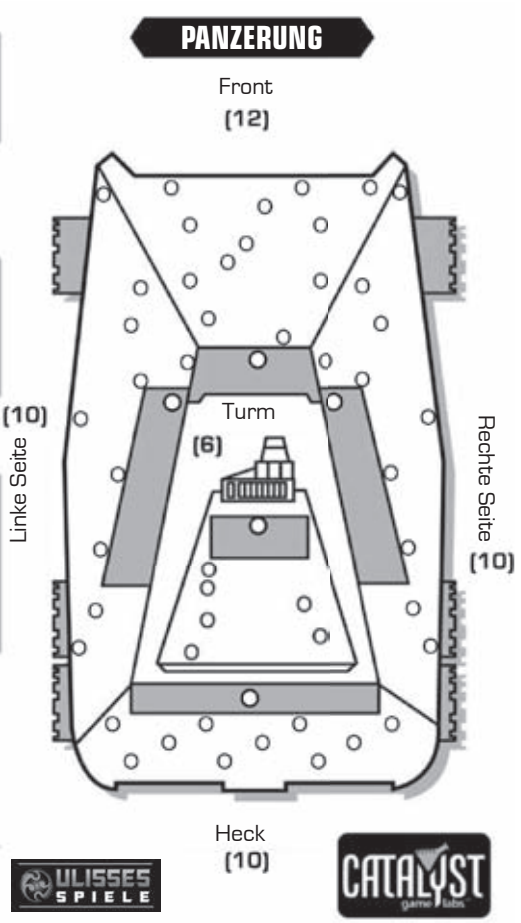
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐
Sensorentreffer +1 +2 +3 D
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐
Heck ☐ Turm ☐



PANZERUNG



ULISSES SPIELE

CATALYST game labs

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Transportpanzer (Rad-LSR)

Bewegungspunkte:
Einsatz-BP: 6
Höchst-BP: 9
Bewegungsart: Rad

Tonnage: 10
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
1	LSR-5	F	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21

Munition: (LSR-5) 24

KW: 194 **Gesamtpanzerung:** 40

MANNSCHAFT

Anzahl:

Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

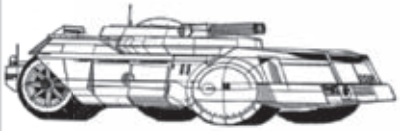
Kommandant getroffen: +1
Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2
Modifikator für alle Fahrerwürfe

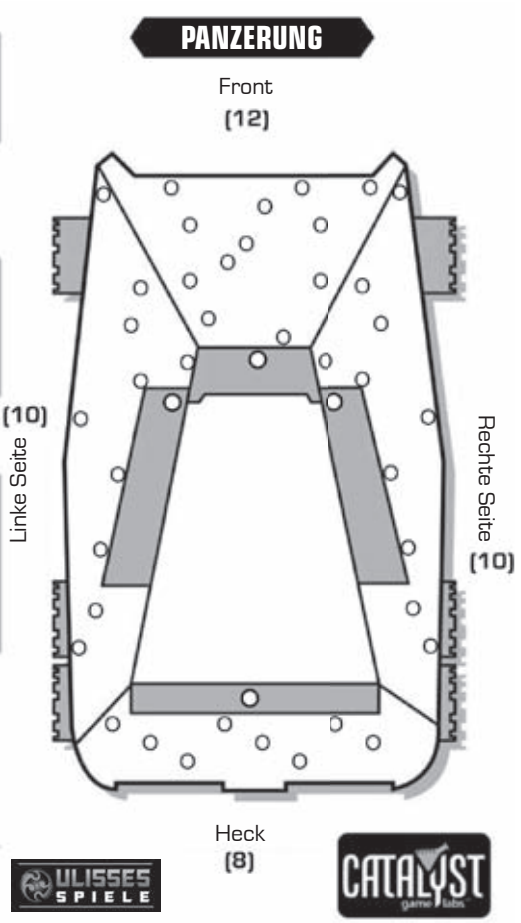
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐
Sensorentreffer +1 +2 +3 D
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐
Heck ☐



PANZERUNG



ULISSES SPIELE

CATALYST game labs

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Transportpanzer (Rad-MG)

Bewegungspunkte:
Einsatz-BP: 6
Höchst-BP: 9
Bewegungsart: Rad

Tonnage: 10
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
4	Maschinengewehre	T	2	–	1	2	3
			(DB,AI)				

Munition: (Maschinengewehr) 200

KW: 172 **Gesamtpanzerung:** 48

MANNSCHAFT

Anzahl:

Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

Kommandant getroffen: +1
Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2
Modifikator für alle Fahrerwürfe

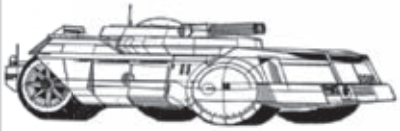
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐

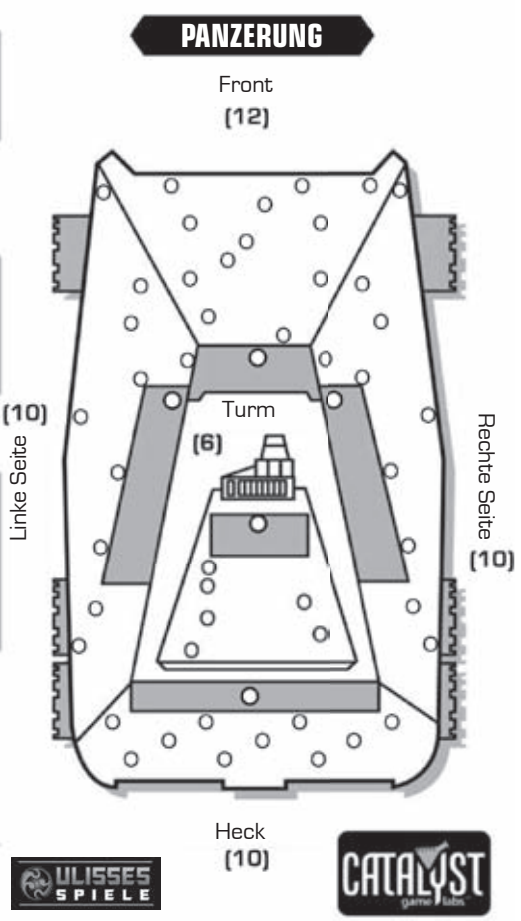
Sensorentreffer +1 +2 +3 D

Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐
Heck ☐ Turm ☐



PANZERUNG



ULISSES SPIELE

CATALYST game labs

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Transportpanzer (Rad-KSR)

Bewegungspunkte:
Einsatz-BP: 6
Höchst-BP: 9
Bewegungsart: Rad

Tonnage: 10
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
1	KSR-2	T	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9

Frachtraum: Infanterie (1 Tonne)
Munition: (KSR-2) 50

KW: 176 **Gesamtpanzerung:** 47

MANNSCHAFT

Anzahl:

Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

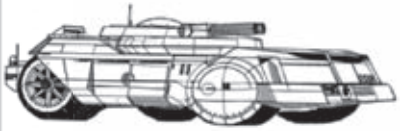
Kommandant getroffen: +1
Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2
Modifikator für alle Fahrerwürfe

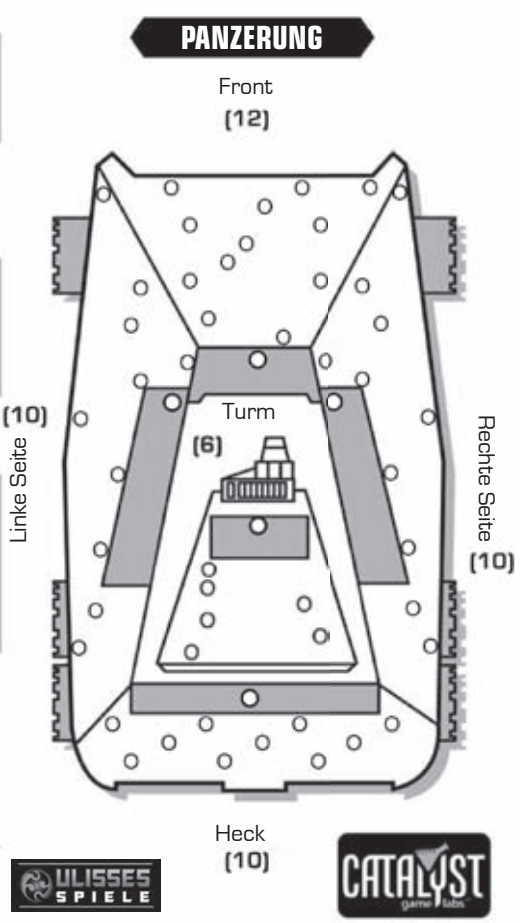
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐
Sensorentreffer +1 +2 +3 D
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐
Heck ☐ Turm ☐



PANZERUNG



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: J-27 Munitionstransporter

Bewegungspunkte:
Einsatz-BP: 5
Höchst-BP: 8
Bewegungsart: Kette

Tonnage: 10
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
1	Anhängerkupplung	H	(E)	–	–	–	–
1	Maschinengewehr	T	2 (DB,AI)	–	1	2	3

Frachtraum: (3 Tonnen)
Munition: (Maschinengewehr) 200

KW: 47 **Gesamtpanzerung:** 8

MANNSCHAFT

Anzahl:

Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

Kommandant getroffen: +1
Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2
Modifikator für alle Fahrerwürfe

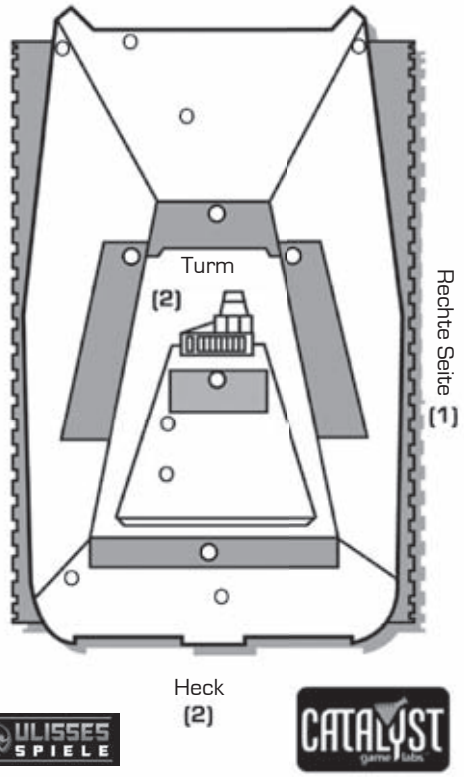
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐
Sensorentreffer +1 +2 +3 D
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐
Heck ☐ Turm ☐



PANZERUNG



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: J-27 Munitionstransporter (gepanzert)

Bewegungspunkte: **Tonnage:** 10
Einsatz-BP: 5 **Technologie:**
Höchst-BP: 8 Innere Sphäre
Bewegungsart: Kette **Epoche:** Nachfolgekriege

Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
1	Anhängerkupplung	H	(E)	–	–	–	–
1	Maschinengewehr	T	2 (DB,AI)	–	1	2	3

Frachtraum: (3 Tonnen)
Munition: (Maschinengewehr) 100

KW: 70 **Gesamtpanzerung:** 16

MANNSCHAFT

Anzahl:

Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

Kommandant getroffen: +1 Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2 Modifikator für alle Fahrerwürfe

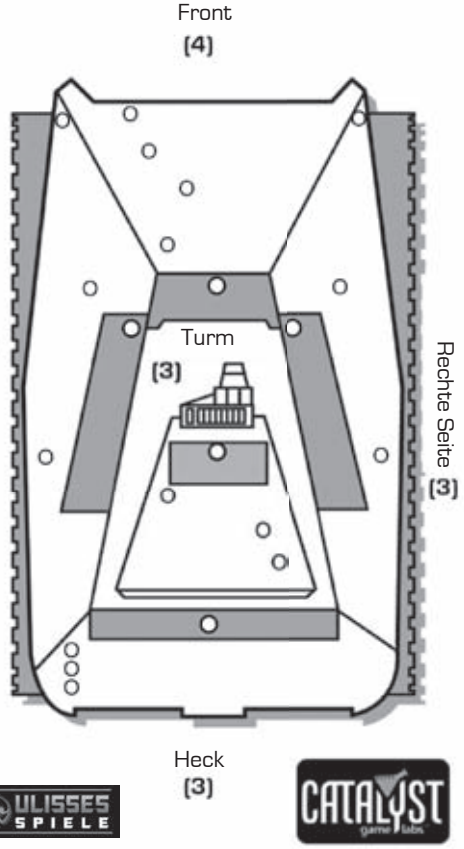
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐
Sensorentreffer +1 +2 +3 D
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechte ☐
Heck ☐ Turm ☐



PANZERUNG



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: J-27 Munitionstransporter (Reaktor)

Bewegungspunkte:
Einsatz-BP: 5
Höchst-BP: 8
Bewegungsart: Kette
Antrieb: Reaktor

Tonnage: 10
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
1	Anhängerkupplung	H	(E)	–	–	–	–
1	Maschinengewehr	T	2 (DB,AI)	–	1	2	3

Frachtraum: (3 Tonnen)
Munition: (Maschinengewehr) 200

KW: 70 **Gesamtpanzerung:** 8

MANNSCHAFT

Anzahl:

Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

Kommandant getroffen: +1 Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2 Modifikator für alle Fahrerwürfe

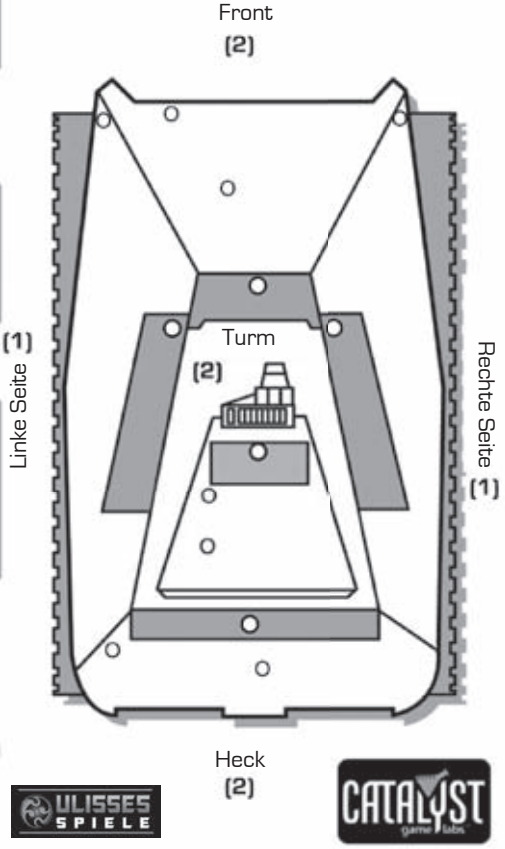
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐
Sensorentreffer +1 +2 +3 D
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐
Heck ☐ Turm ☐



PANZERUNG



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: J-27 Munitionstransporter (Anhänger)

Bewegungspunkte: **Tonnage:** 0
Einsatz-BP: 0 **Technologie:**
Höchst-BP: 0 Innere Sphäre
Bewegungsart: Kette **Epoche:** Sternenbund
Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
1	Anhängerkupplung	F	(E)	–	–	–	–

Frachtraum: (8 Tonnen)

KW: 36 **Gesamtpanzerung:** 16

MANNSCHAFT

Anzahl:

Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

Kommandant getroffen: +1
Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2
Modifikator für alle Fahrerwürfe

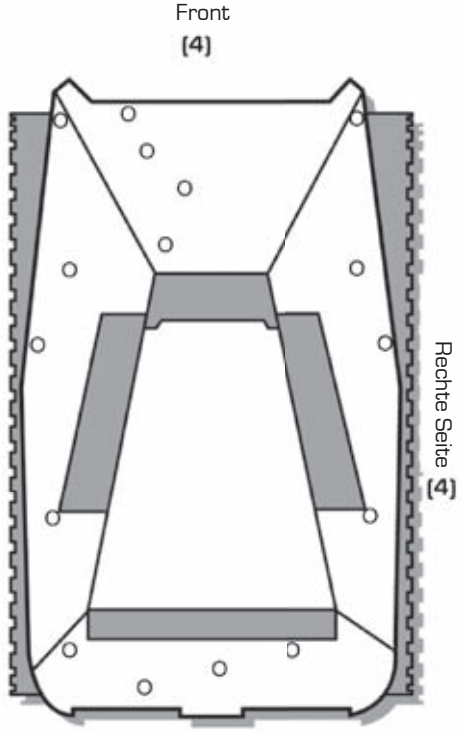
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐
Sensorentreffer +1 +2 +3 D
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐
Heck ☐



PANZERUNG



ULISSES SPIELE

CATALYST game labs

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: J-27 Munitionstransporter "Killjoy"

Bewegungspunkte:
Einsatz-BP: 5
Höchst-BP: 8
Bewegungsart: Kette

Tonnage: 10
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Antrieb: Reaktor

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
1	Anhängerkupplung	H	(E)	–	–	–	–
1	KSR-4	T	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9

Munition: (KSR-4) 25

KW: 170 **Gesamtpanzerung:** 32

MANNSCHAFT

Anzahl:

Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

Kommandant getroffen: +1
Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2
Modifikator für alle Fahrerwürfe

KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐

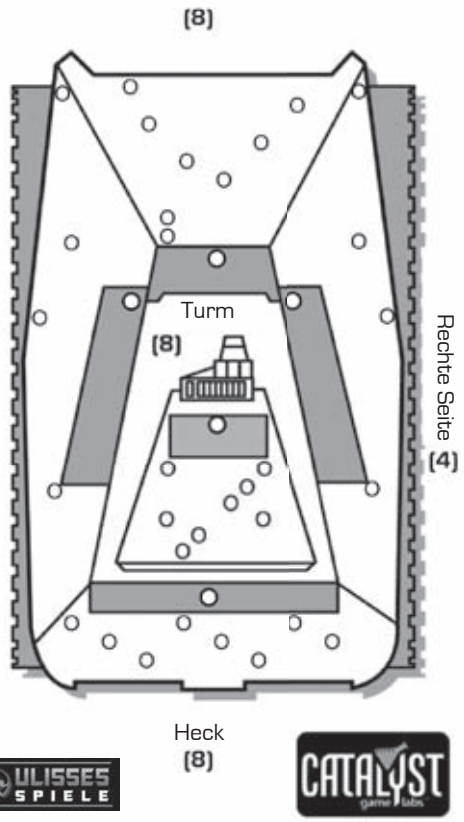
Sensorentreffer +1 +2 +3 D

Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐
Heck ☐ Turm ☐



PANZERUNG



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Mobiler Armee-Sanitätsposten/Hospital

Bewegungspunkte:
Einsatz-BP: 5
Höchst-BP: 8
Bewegungsart: Kette

Tonnage: 20
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

Antrieb: Reaktor

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min (Hexe)	N. (Hexe)	M. (Hexe)	W. (Hexe)
1	MASH-Ausrüstung (5 Einsatzgebiete)	R	(E)	–	–	–	–
2	Leichte Laser	T	3 (DE)	–	1	2	3

KW: 220 **Gesamtpanzerung:** 64

MANNSCHAFT

Anzahl:

Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

Kommandant getroffen: +1
Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2
Modifikator für alle Fahrerwürfe

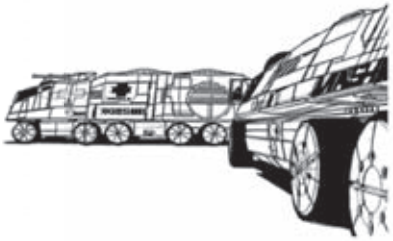
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐

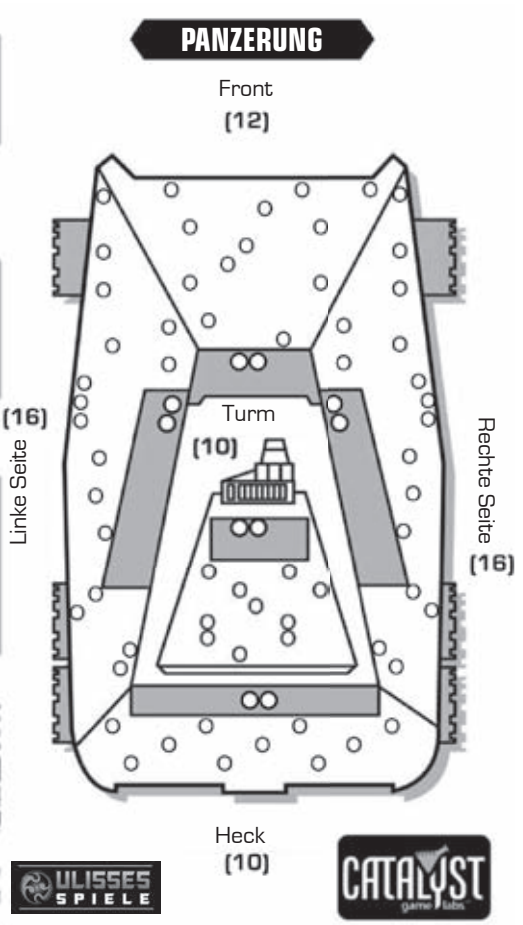
Sensorentreffer +1 +2 +3 D

Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐
Heck ☐ Turm ☐



PANZERUNG



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: M.A.S.H. (Verbrennungsmotor)

Bewegungspunkte: **Tonnage:** 20
Einsatz-BP: 5 **Technologie:**
Höchst-BP: 8 Innere Sphäre
Bewegungsart: Rad **Epoche:** Nachfolgekriege

Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min (Hexe)	N. (Hexe)	M. (Hexe)	W. (Hexe)
1	MASH-Ausrüstung (5 Einsatzgebiete)	R	(E)	–	–	–	–

KW: 213 **Gesamtpanzerung:** 64

MANNSCHAFT

Anzahl:

Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

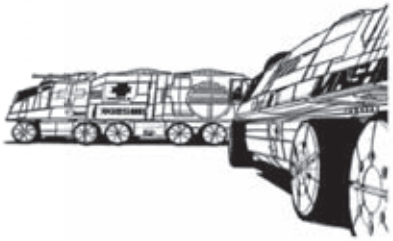
Kommandant getroffen: +1 Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2 Modifikator für alle Fahrerwürfe

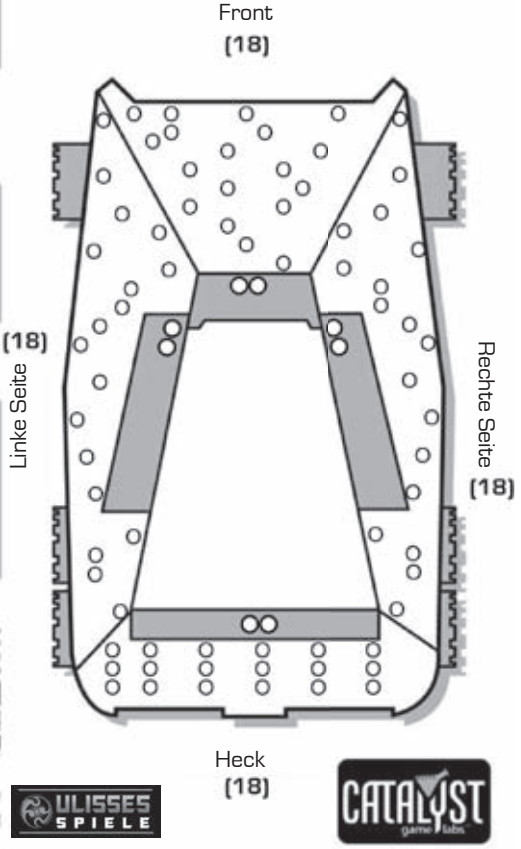
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐
Sensorentreffer +1 +2 +3 D
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐
Heck ☐



PANZERUNG



ULISSES SPIELE

CATALYST game labs

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: PKR-T5 Packrat Langstreckenfahrzeug

Bewegungspunkte:
Einsatz-BP: 7
Höchst-BP: 11
Bewegungsart: Rad
Antrieb: Reaktor

Tonnage: 20
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
1	KSR-6	F	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9
1	Flammer	H	2 (DE,H,AI)	–	1	2	3

Frachtraum: Infanterie (1 Tonne)
Munition: (KSR-6) 30

KW: 344 **Gesamtpanzerung:** 64

MANNSCHAFT

Anzahl:
Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

Kommandant getroffen: +1
Modifikator für alle Trefferwürfe

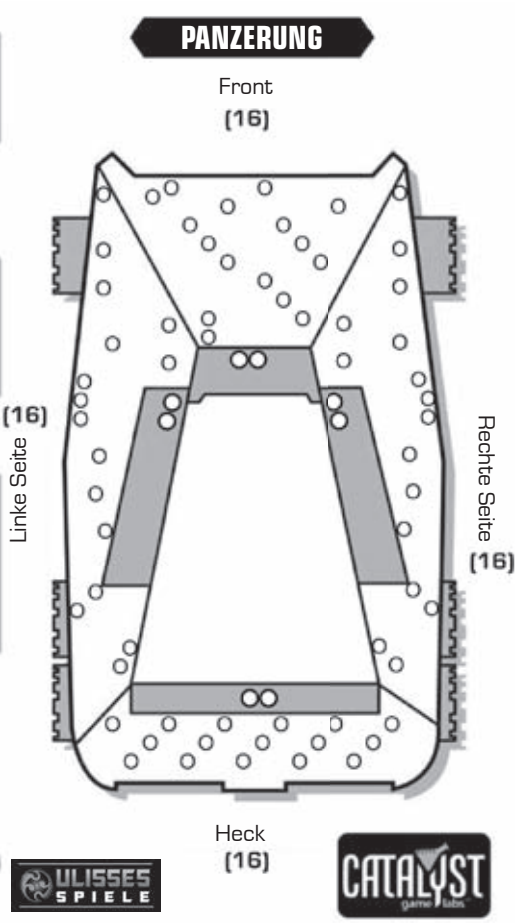
Fahrer getroffen: +2
Modifikator für alle Fahrerwürfe

KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐
Sensorentreffer +1 +2 +3 D
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3
Front ☐ Links ☐ Rechts ☐
Heck ☐



PANZERUNG



ULISSES SPIELE

CATALYST game labs

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: PKR-T5 Packrat LSFZ (Verbrennungsmotor)

Bewegungspunkte:
Einsatz-BP: 7
Höchst-BP: 11
Bewegungsart: Rad

Tonnage: 20
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Antrieb: Verbrennungsmotor (Jahr 2846)

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
1	KSR-6	F	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9

Frachtraum: Infanterie (1 Tonne)
Munition: (KSR-6) 30

KW: 344 **Gesamtpanzerung:** 48

MANNSCHAFT

Anzahl:

Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

Kommandant getroffen: +1
Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2
Modifikator für alle Fahrerwürfe

KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐

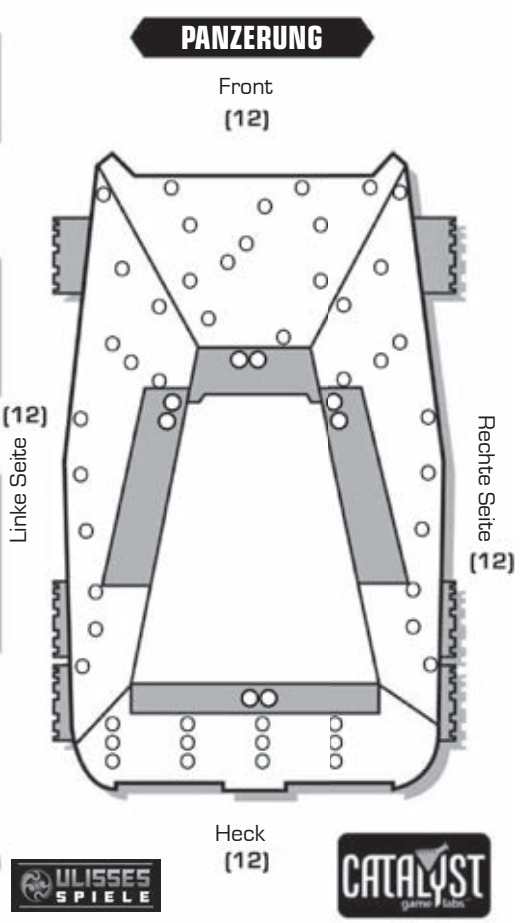
Sensorentreffer +1 +2 +3 D

Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐
Heck ☐



PANZERUNG



ULISSES SPIELE

CATALYST game labs

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: PKR-T5 Packrat LSFZ (ML)

Bewegungspunkte:
Einsatz-BP: 7
Höchst-BP: 11
Bewegungsart: Rad
Antrieb: Reaktor

Tonnage: 20
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
2	Mittelschwere Laser	F	5 (DE)		3	6	9
1	KSR-6	F	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9

Munition: (KSR-6) 30

KW: 501 **Gesamtpanzerung:** 48

MANNSCHAFT

Anzahl:

Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

Kommandant getroffen: +1
Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2
Modifikator für alle Fahrerwürfe

KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐

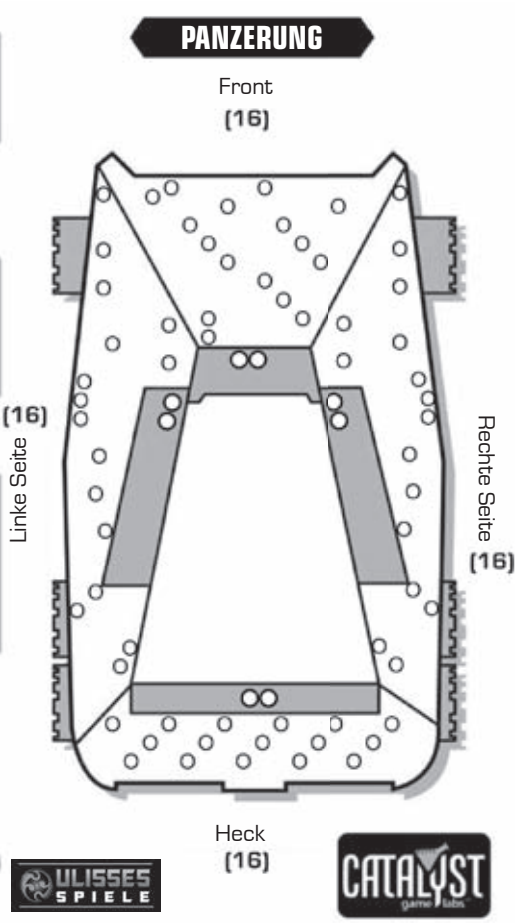
Sensorentreffer +1 +2 +3 D

Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐
Heck ☐



PANZERUNG



ULISSES SPIELE

CATALYST game labs

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: PKR-T5 Packrat LSFZ (KSR-2)

Bewegungspunkte:
Einsatz-BP: 7
Höchst-BP: 11
Bewegungsart: Rad
Antrieb: Reaktor

Tonnage: 20
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
1	KSR-2	F	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9
1	Flammer	H	2 (DE,H,AI)	–	1	2	3

Frachtraum: Infanterie (3 Tonnen)
Munition: (KSR-2) 100

KW: 263 **Gesamtpanzerung:** 64

MANNSCHAFT

Anzahl:

Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

Kommandant getroffen: +1
Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2
Modifikator für alle Fahrerwürfe

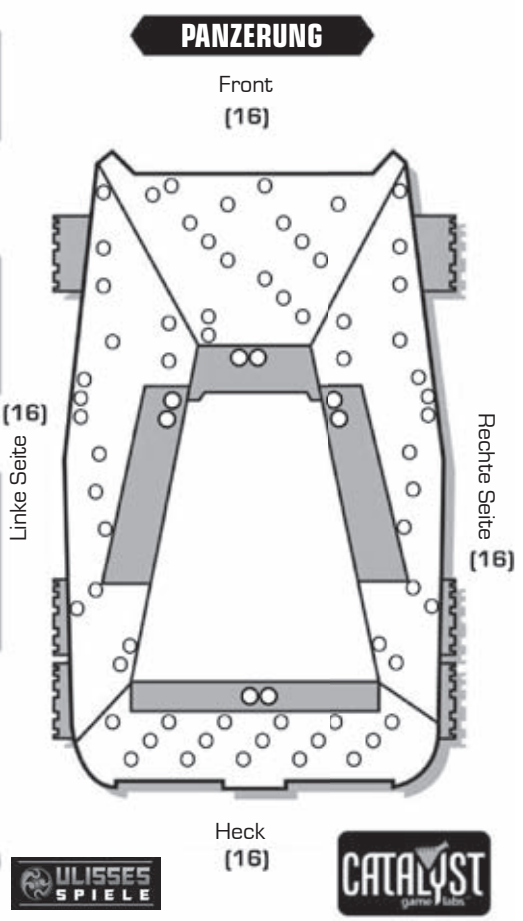
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐
Sensorentreffer +1 +2 +3 D
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐
Heck ☐



PANZERUNG



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Skulker Spähwagen

Bewegungspunkte:
Einsatz-BP: 7
Höchst-BP: 11
Bewegungsart: Rad

Tonnage: 20
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
1	Mittelschwerer Laser	F	5 (DE)	–	3	6	9

KW: 314 **Gesamtpanzerung:** 64

MANNSCHAFT

Anzahl:

Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

Kommandant getroffen: +1
Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2
Modifikator für alle Fahrerwürfe

KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐

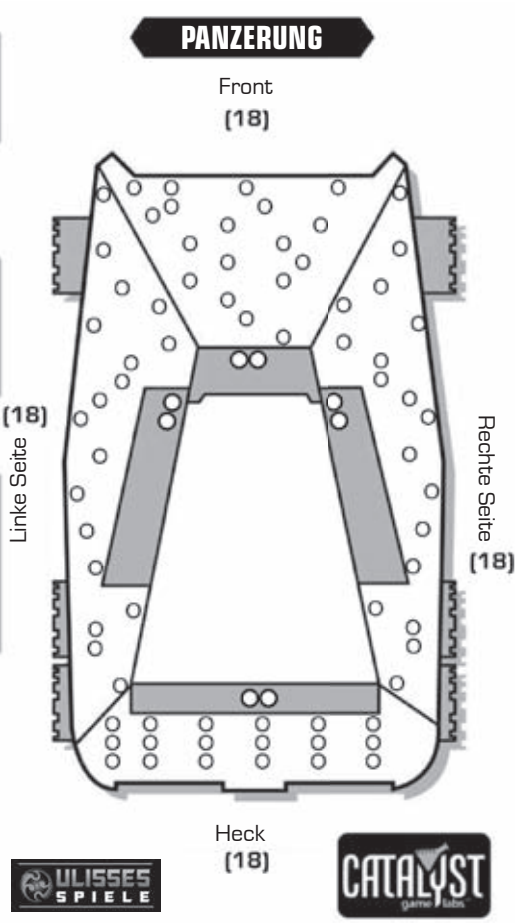
Sensorentreffer +1 +2 +3 D

Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐
Heck ☐



PANZERUNG



ULISSES SPIELE

CATALYST game labs

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Skulker Spähwagen (MG)

Bewegungspunkte:
Einsatz-BP: 7
Höchst-BP: 11
Bewegungsart: Rad

Tonnage: 20
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
2	Maschinengewehre	F	2 (DB,AI)	–	1	2	3

Frachtraum: Infanterie (2 Tonnen)
Munition: (Maschinengewehr) 200

KW: 252 **Gesamtpanzerung:** 64

MANNSCHAFT

Anzahl:

Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

Kommandant getroffen: +1
Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2
Modifikator für alle Fahrerwürfe

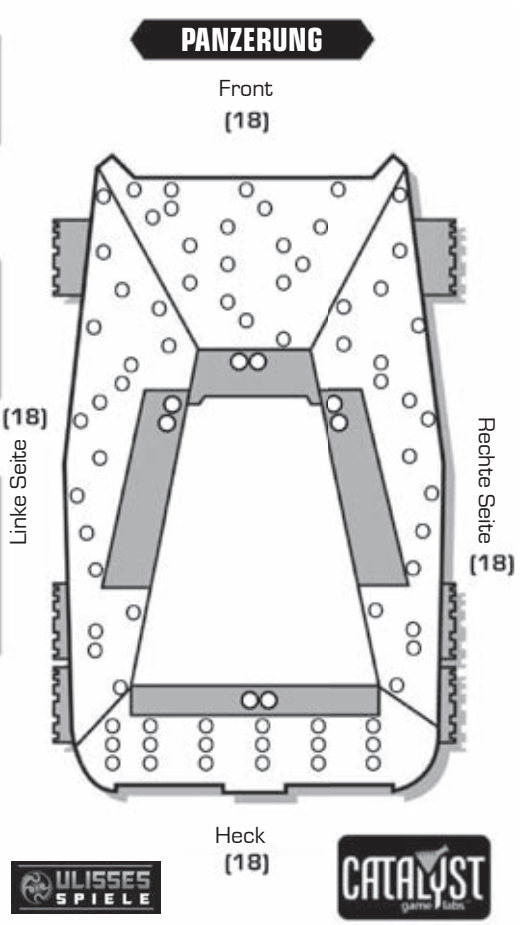
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐
Sensorentreffer +1 +2 +3 D
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐
Heck ☐



PANZERUNG



ULISSES SPIELE

CATALYST game labs

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Skulker Spähwagen (KSR)

Bewegungspunkte:
Einsatz-BP: 7
Höchst-BP: 11
Bewegungsart: Rad

Tonnage: 20
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
1	KSR-4	F	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9

Munition: (KSR-4) 50

KW: 319 **Gesamtpanzerung:** 64

MANNSCHAFT

Anzahl:

Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

Kommandant getroffen: +1
Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2
Modifikator für alle Fahrerwürfe

KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐

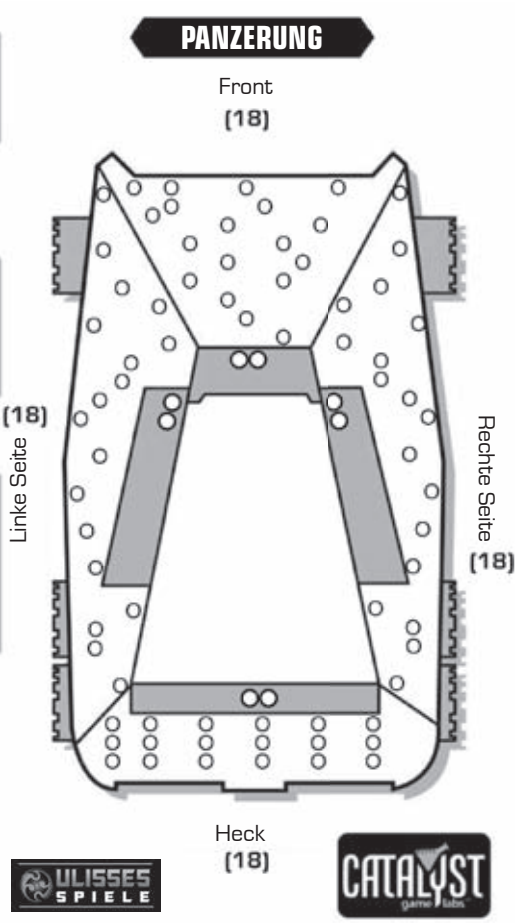
Sensorentreffer +1 +2 +3 D

Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐
Heck ☐



PANZERUNG



ULISSES SPIELE

CATALYST game labs

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

SENKRECHTSTARTER-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: H-7 Warrior

Bewegungspunkte:
Einsatz-BP: 9
Höchst-BP: 14
Antrieb: Verbrennungsmotor

Tonnage: 21
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
1	Autokanone/2	F	2 (DB,S)	4	8	16	24
1	KSR-4	F	2/Rak. (M,C)	–	3	6	9

Munition: (Autokanone/2) 45
(KSR-4) 25

KW: 295 **Gesamtpanzerung:** 24

MANNSCHAFT

Anzahl:

Schützenwert: _____ **Pilotenwert:** ____

Kopilot getroffen: +1 Modifikator für alle Trefferwürfe

Pilot getroffen: +2 Modifikator für alle Fahrerwürfe

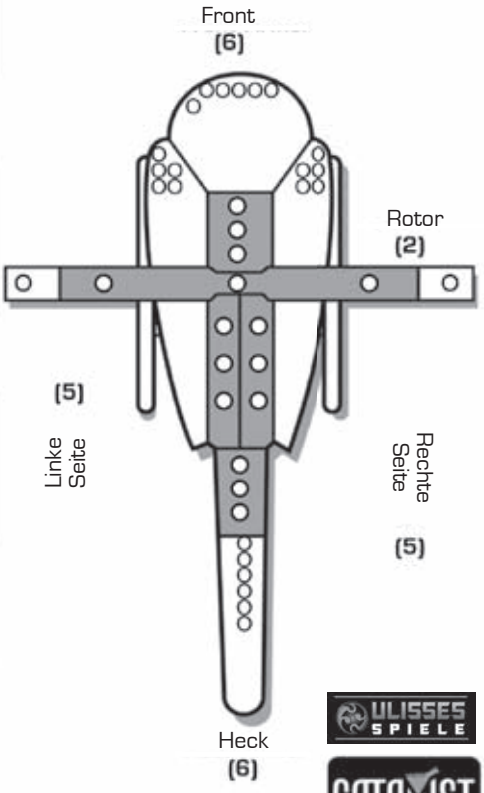
KRITISCHER SCHADEN

Flugstabilisator* +3 Reaktor/Motor ☐
Sensorentreffer +1 +2 +3 ☐
Stabilisatoren
Front ☐ Links ☐ Rechts ☐ Heck ☐

*Nur Einsatz-BP möglich



PANZERUNG



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

SENKRECHTSTARTER-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	Front	Heck	Seite
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Rotor†	Rotor†	Rotor†
4	Rotor†	Rotor†	Rotor†
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 beziehungsweise 8 bei einem Angriff von der Seite kann einen kritischen Treffer zur Folge haben. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Sofort anschließend würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle *Kritische Treffer für Senkrechtstarter*.

† Schadenswert/10 (aufgerundet), siehe *Rotortreffer*, S. 197. Zusätzlich bremst ein Rotorschaden den Senkrechtstarter. Jeder Treffer senkt die BP Reisegeschwindigkeit um 1 Punkt mit den entsprechenden Auswirkungen auf die Höchstgeschwindigkeit (gleich BP Reisegeschwindigkeit x1,5 und aufgerundet). Wie alle Schäden wird auch diese Bewegungseinschränkung erst am Ende der Phase wirksam, in der es zum Schaden kommt.

SENKRECHTSTARTER-BEWEGUNGSHÖHE

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Höhe															

Runde	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Höhe															

NAHKAMPFATTACKEN GEGEN SENKRECHTSTARTER

Höhenunterschied in Leveln	Erlaubte Nahkampfattacke
–1 oder weniger	—
0	Alle außer Schlag
1–2	Alle außer Tritt
3	Nur Keule und Nahkampfwaffen
4+	—

KRITISCHE TREFFER GEGEN SENKRECHTSTARTER

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	ROTOR
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Kopilot getroffen	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Rotorschaden
7	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Rotorschaden
8	Stabilisator	Stabilisator	Stabilisator	Rotorschaden
9	Sensoren	Waffe zerstört	Waffe zerstört	Heckrotor getroffen
10	Pilot getroffen	Antrieb getroffen	Sensoren	Heckrotor getroffen
11	Waffe zerstört	Munition**	Antrieb getroffen	Heckrotor zerstört
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Heckrotor zerstört

*Nur bei Senkrechtstartern mit Verbrennungsmotor. Bei Senkrechtstartern mit Fusionsreaktor als Reaktortreffer behandelt.
**Hat das Fahrzeug keine Munition an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

SENKRECHTSTARTER-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: H-7 A Warrior

Bewegungspunkte:
Einsatz-BP: 9
Höchst-BP: 14

Tonnage: 21
Technologie: Innere Sphäre

Antrieb: Verbrennungsmotor **Epoche:** Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
1	Autokanone/5	F	5 (DB,S)	3	6	12	18
1	Maschinengewehr	F	2 (DB,AI)	–	1	2	3

Munition: (Autokanone/2) 45
(Maschinengewehr) 100

KW: 292 **Gesamtpanzerung:** 24

MANNSCHAFT

Anzahl:

Schützenwert: _____ **Pilotenwert:** ____

Kopilot getroffen: +1 Modifikator für alle Trefferwürfe

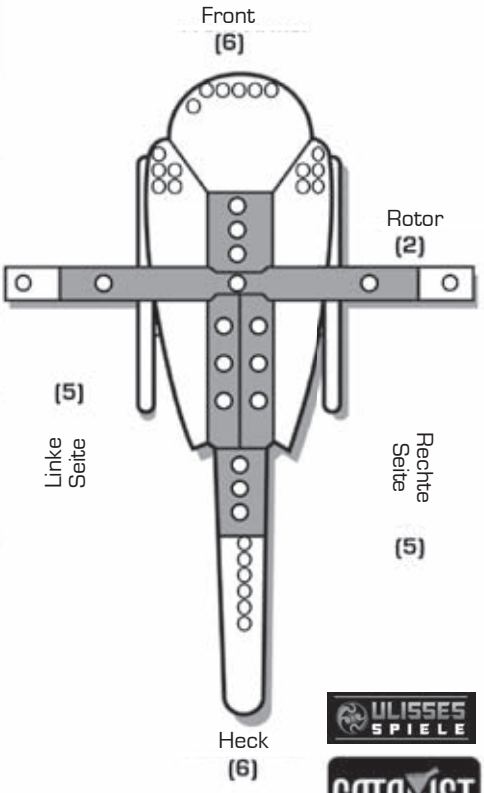
Pilot getroffen: +2 Modifikator für alle Fahrerwürfe

KRITISCHER SCHADEN

Flugstabilisator* +3 Reaktor/Motor ☐
Sensorentreffer +1 +2 +3 ☐
Stabilisatoren
Front ☐ Links ☐ Rechts ☐ Heck ☐
*Nur Einsatz-BP möglich



PANZERUNG



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

SENKRECHTSTARTER-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	Front	Heck	Seite
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Rotor†	Rotor†	Rotor†
4	Rotor†	Rotor†	Rotor†
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 beziehungsweise 8 bei einem Angriff von der Seite kann einen kritischen Treffer zur Folge haben. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Sofort anschließend würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle *Kritische Treffer für Senkrechtstarter*.

† Schadenswert/10 (aufgerundet), siehe *Rotortreffer*, S. 197. Zusätzlich bremst ein Rotorschaden den Senkrechtstarter. Jeder Treffer senkt die BP Reisegeschwindigkeit um 1 Punkt mit den entsprechenden Auswirkungen auf die Höchstgeschwindigkeit (gleich BP Reisegeschwindigkeit x1,5 und aufgerundet). Wie alle Schäden wird auch diese Bewegungseinschränkung erst am Ende der Phase wirksam, in der es zum Schaden kommt.

SENKRECHTSTARTER-BEWEGUNGSHÖHE

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Höhe															

Runde	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Höhe															

NAHKAMPFATTACKEN GEGEN SENKRECHTSTARTER

Höhenunterschied in Leveln	Erlaubte Nahkampfattacke
–1 oder weniger	—
0	Alle außer Schlag
1–2	Alle außer Tritt
3	Nur Keule und Nahkampfwaffen
4+	—

KRITISCHE TREFFER GEGEN SENKRECHTSTARTER

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	ROTOR
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Kopilot getroffen	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Rotorschaden
7	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Rotorschaden
8	Stabilisator	Stabilisator	Stabilisator	Rotorschaden
9	Sensoren	Waffe zerstört	Waffe zerstört	Heckrotor getroffen
10	Pilot getroffen	Antrieb getroffen	Sensoren	Heckrotor getroffen
11	Waffe zerstört	Munition**	Antrieb getroffen	Heckrotor zerstört
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Heckrotor zerstört

*Nur bei Senkrechtstartern mit Verbrennungsmotor. Bei Senkrechtstartern mit Fusionsreaktor als Reaktortreffer behandelt.
**Hat das Fahrzeug keine Munition an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

SENKRECHTSTARTER-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: H-7 C Warrior

Bewegungspunkte:
Einsatz-BP: 9
Höchst-BP: 14

Tonnage: 21
Technologie: Innere Sphäre
Antrieb: Verbrennungsmotor **Epoche:** Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
1	LSR-10	F	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
1	KSR-4	F	2/Rak. (M,C)	–	3	6	9

Munition: (LSR-10) 24
(KSR-4) 25

KW: 446 **Gesamtpanzerung:** 24

MANNSCHAFT

Anzahl:

Schützenwert: _____ **Pilotenwert:** ____

Kopilot getroffen: +1 Modifikator für alle Trefferwürfe

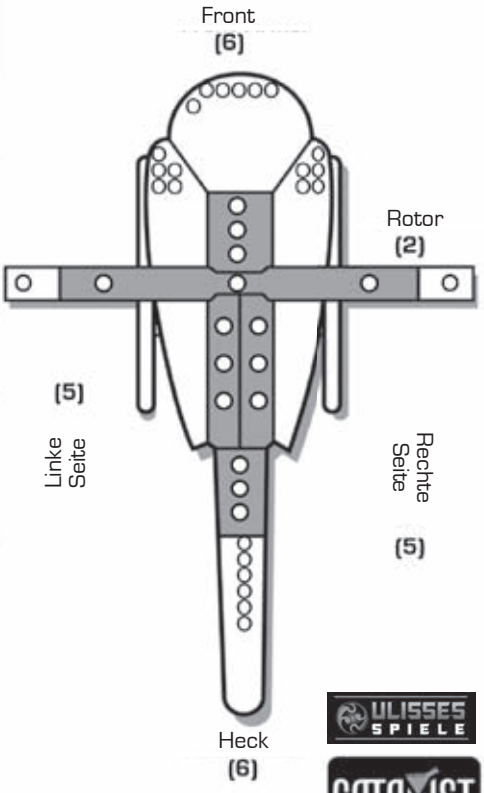
Pilot getroffen: +2 Modifikator für alle Fahrerwürfe

KRITISCHER SCHADEN

Flugstabilisator* +3 Reaktor/Motor ☐
Sensorentreffer +1 +2 +3 ☐
Stabilisatoren
Front ☐ Links ☐ Rechts ☐ Heck ☐
*Nur Einsatz-BP möglich



PANZERUNG



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

SENKRECHTSTARTER-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	Front	Heck	Seite
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Rotor†	Rotor†	Rotor†
4	Rotor†	Rotor†	Rotor†
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 beziehungsweise 8 bei einem Angriff von der Seite kann einen kritischen Treffer zur Folge haben. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Sofort anschließend würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle *Kritische Treffer für Senkrechtstarter*.

† Schadenswert/10 (aufgerundet), siehe *Rotortreffer*, S. 197. Zusätzlich bremst ein Rotorschaden den Senkrechtstarter. Jeder Treffer senkt die BP Reisegeschwindigkeit um 1 Punkt mit den entsprechenden Auswirkungen auf die Höchstgeschwindigkeit (gleich BP Reisegeschwindigkeit x1,5 und aufgerundet). Wie alle Schäden wird auch diese Bewegungseinschränkung erst am Ende der Phase wirksam, in der es zum Schaden kommt.

SENKRECHTSTARTER-BEWEGUNGSHÖHE

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Höhe															

Runde	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Höhe															

NAHKAMPFATTACKEN GEGEN SENKRECHTSTARTER

Höhenunterschied in Leveln	Erlaubte Nahkampfattacke
–1 oder weniger	—
0	Alle außer Schlag
1–2	Alle außer Tritt
3	Nur Keule und Nahkampfwaffen
4+	—

KRITISCHE TREFFER GEGEN SENKRECHTSTARTER

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	ROTOR
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Kopilot getroffen	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Rotorschaden
7	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Rotorschaden
8	Stabilisator	Stabilisator	Stabilisator	Rotorschaden
9	Sensoren	Waffe zerstört	Waffe zerstört	Heckrotor getroffen
10	Pilot getroffen	Antrieb getroffen	Sensoren	Heckrotor getroffen
11	Waffe zerstört	Munition**	Antrieb getroffen	Heckrotor zerstört
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Heckrotor zerstört

*Nur bei Senkrechtstartern mit Verbrennungsmotor. Bei Senkrechtstartern mit Fusionsreaktor als Reaktortreffer behandelt.
**Hat das Fahrzeug keine Munition an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Fahrbare Raketenlafette Harasser

Bewegungspunkte: **Tonnage:** 25
Einsatz-BP: 10 **Technologie:**
Höchst-BP: 15 Innere Sphäre
Bewegungsart: Luftkissen **Epoche:** Nachfolgekriege
Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
2	Mittelschwere Laser	T	5 (DE)	–	3	6	9

KW: 321 **Gesamtpanzerung:** 24

MANNSCHAFT

Anzahl:
Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

Kommandant getroffen: +1 Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2 Modifikator für alle Fahrerwürfe

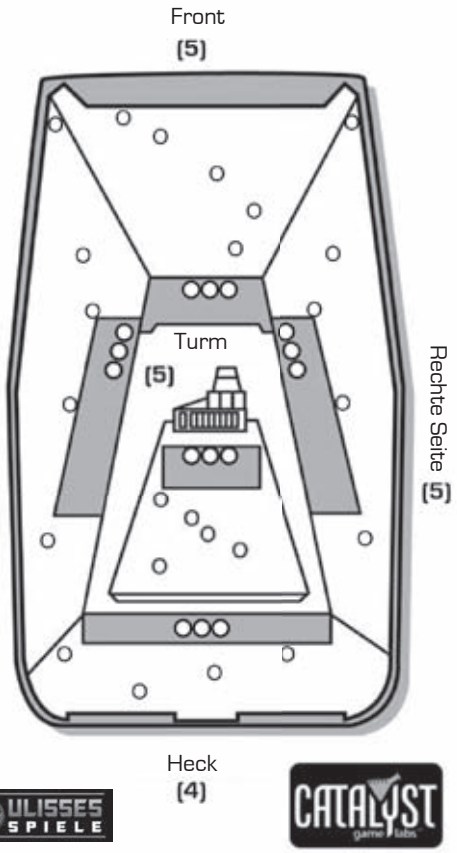
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐
Sensorentreffer +1 +2 +3 D
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐
Heck ☐ Turm ☐



PANZERUNG



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Fahrbare Raketenlafette Harasser (Flammer)
Bewegungspunkte: **Tonnage:** 25
Einsatz-BP: 10 **Technologie:**
Höchst-BP: 15 Innere Sphäre
Bewegungsart: Luftkissen **Epoche:** Nachfolgekriege
Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
1	KSR-4	T	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9
1	Fahrzeug-Flammer	T	2 (DE,S)	–	1	2	3

Munition: (KSR-4) 50
(Flammer) 20

KW: 365 **Gesamtpanzerung:** 40

MANNSCHAFT

Anzahl:
Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

Kommandant getroffen: +1 Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2 Modifikator für alle Fahrerwürfe

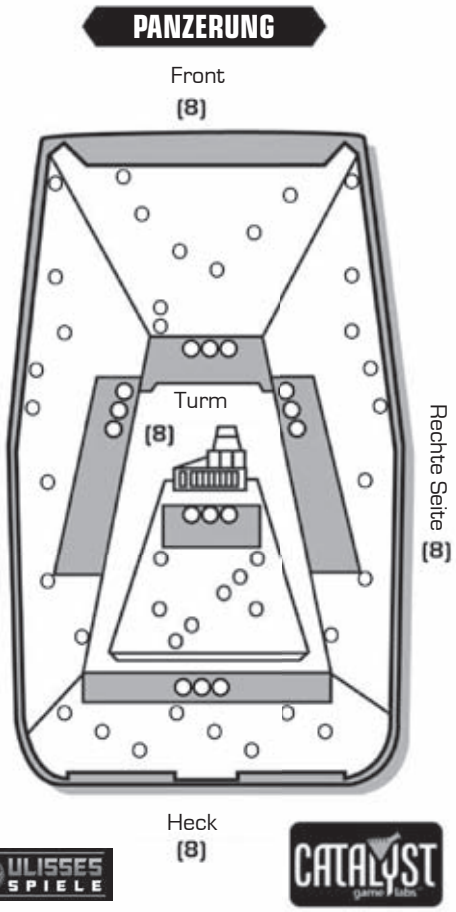
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐
Sensorentreffer +1 +2 +3 D
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐
Heck ☐ Turm ☐



PANZERUNG



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Fahrbare Raketenlafette Harasser (LSR)

Bewegungspunkte: **Tonnage:** 25
Einsatz-BP: 10 **Technologie:**
Höchst-BP: 15 Innere Sphäre
Bewegungsart: Luftkissen **Epoche:** Nachfolgekriege

Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
1	LSR-10	T	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21

Munition: (LSR-10) 36

KW: 412 **Gesamtpanzerung:** 32

MANNSCHAFT

Anzahl:

Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

Kommandant getroffen: +1 Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2 Modifikator für alle Fahrerwürfe

KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐

Sensorentreffer +1 +2 +3 D

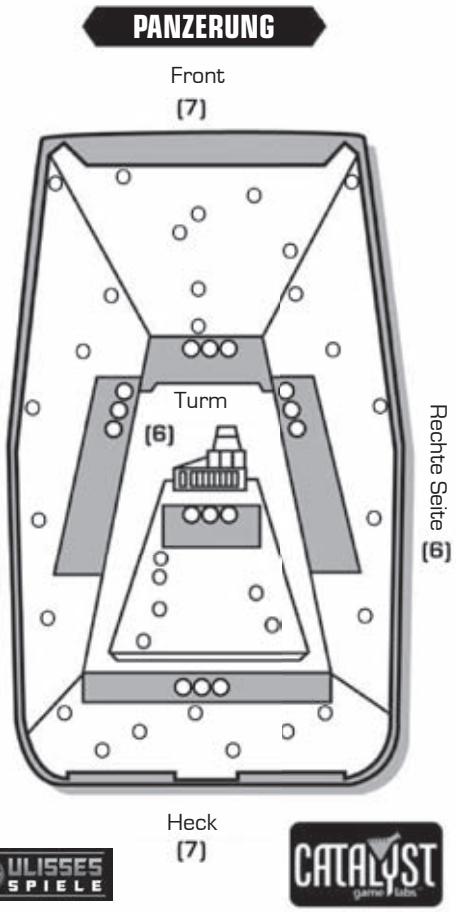
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐

Heck ☐ Turm ☐



PANZERUNG



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Fahrbare Raketenlafette Harasser (KSR)

Bewegungspunkte: **Tonnage:** 25
Einsatz-BP: 10 **Technologie:**
Höchst-BP: 15 Innere Sphäre
Bewegungsart: Luftkissen **Epoche:** Nachfolgekriege
Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
2	KSR-6	T	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9

Munition: (KSR-6) 30

KW: 413 **Gesamtpanzerung:** 24

MANNSCHAFT

Anzahl:

Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

Kommandant getroffen: +1 Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2 Modifikator für alle Fahrerwürfe

KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐

Sensorentreffer +1 +2 +3 D

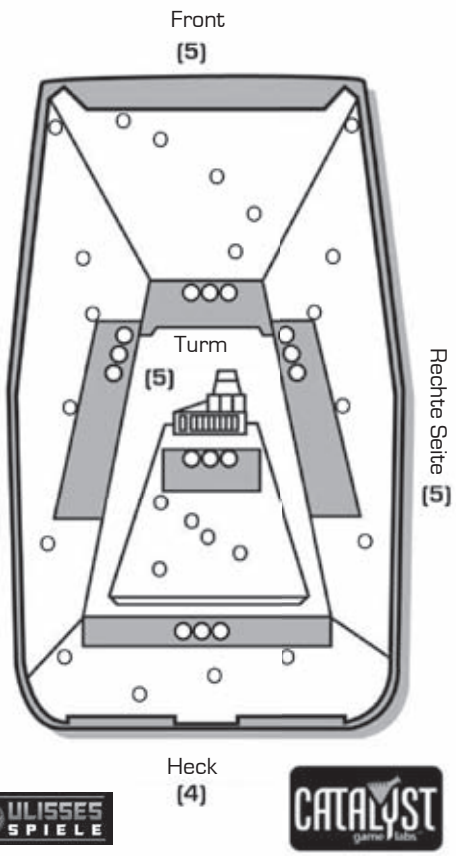
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐

Heck ☐ Turm ☐



PANZERUNG



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Fahrbare Raketenlafette Harasser "Mini-Peggy"
Bewegungspunkte: **Tonnage:** 25
Einsatz-BP: 10 **Technologie:**
Höchst-BP: 15 Innere Sphäre
Bewegungsart: Luftkissen **Epoche:** Nachfolgekriege
Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min (Hexe)	N. (Hexe)	M. (Hexe)	W. (Hexe)
1	Verteiler ferngesteuerter Sensoren	R	(E)	–	–	–	–
2	KSR-4	T	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9

Munition: (KSR-4) 50
(Ferngesteuerte Sensoren) 30

KW: 351 **Gesamtpanzerung:** 40

MANNSCHAFT

Anzahl:
Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

Kommandant getroffen: +1 Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2 Modifikator für alle Fahrerwürfe

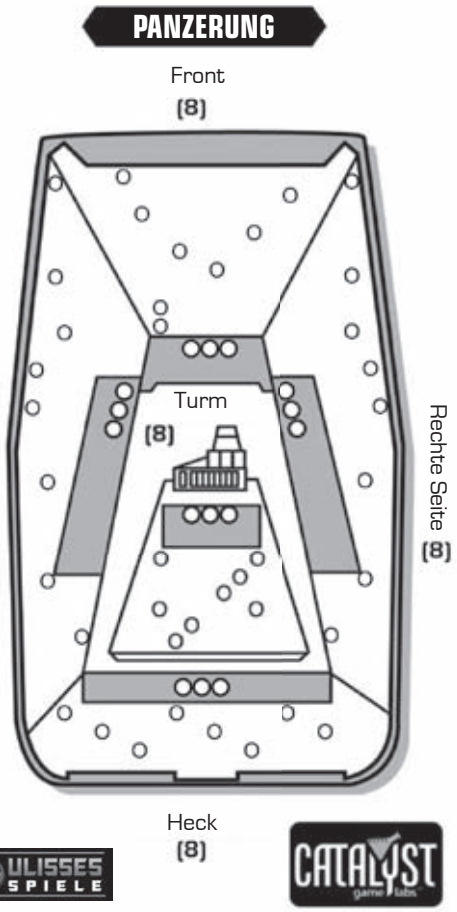
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐
Sensorentreffer +1 +2 +3 D
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐
Heck ☐ Turm ☐



PANZERUNG



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Fahrbare Raketenlafette Harasser "Hüpfende Lisa"
Bewegungspunkte: **Tonnage:** 25
Einsatz-BP: 10 **Technologie:** Innere
Höchst-BP: 15 Sphäre (Experimentel)
Bewegungsart: Luftkissen **Epoche:** Nachfolgekriege
Antrieb: Verbrennungsmotor Jahr (2815)

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
7	Sprungdüsen	R	(E)	–	–	–	–
2	KSR-4	T	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9

Munition: (KSR-4) 25

KW: 354 **Gesamtpanzerung:** 24

MANNSCHAFT

Anzahl:
Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

Kommandant getroffen: +1
Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2
Modifikator für alle Fahrerwürfe

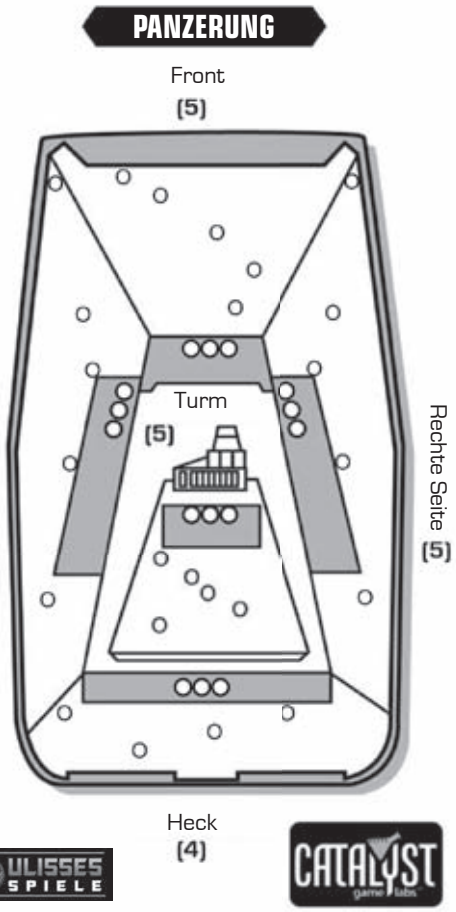
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐
Sensorentreffer +1 +2 +3 D
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐
Heck ☐ Turm ☐



PANZERUNG



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Leichter Schwebepanzer J. Edgar (Flammer)
Bewegungspunkte: **Tonnage:** 25
Einsatz-BP: 11 **Technologie:**
Höchst-BP: 17 Innere Sphäre
Bewegungsart: Luftkissen **Epoche:** Nachfolgekriege
Antrieb: Reaktor

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Mittelschwerer Laser	T	5 (DE)	–	3	6	9
2	Fahrzeugflammer	T	2 (DE,S)	–	1	2	3

Munition: (Flammer) 40

KW: 459 **Gesamtpanzerung:** 104

MANNSCHAFT

Anzahl:
Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

Kommandant getroffen: +1 Modifikator für alle Trefferwürfe
Fahrer getroffen: +2 Modifikator für alle Fahrerwürfe

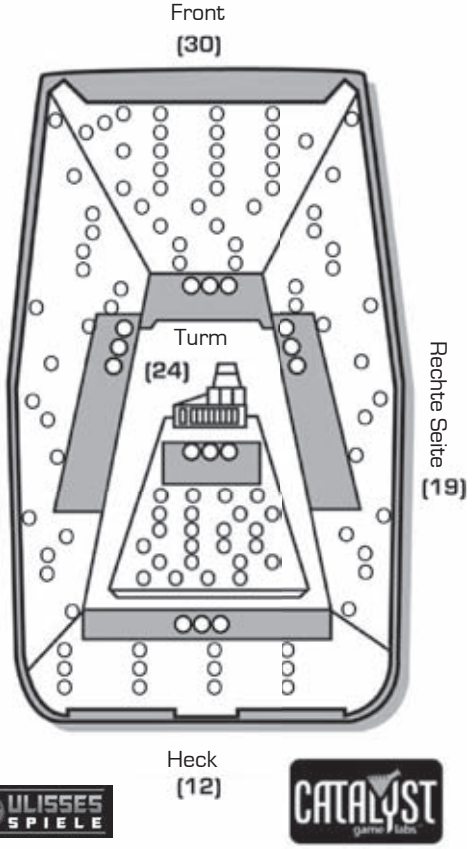
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐
Sensorentreffer +1 +2 +3 D
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐
Heck ☐ Turm ☐



PANZERUNG



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Leichter Schwebepanzer J. Edgar (Verbrennungsmotor)
Bewegungspunkte: **Tonnage:** 25
Einsatz-BP: 8 **Technologie:**
Höchst-BP: 12 Innere Sphäre
Bewegungsart: Luftkissen **Epoche:** Nachfolgekriege
Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Mittelschwerer Laser	T	5 (DE)	–	3	6	9
2	KSR-2	T	2 (M,C,S)	–	3	6	9

Munition: (KSR-4) 50

KW: 433 **Gesamtpanzerung:** 88

MANNSCHAFT

Anzahl:
Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

Kommandant getroffen: +1 Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2 Modifikator für alle Fahrerwürfe

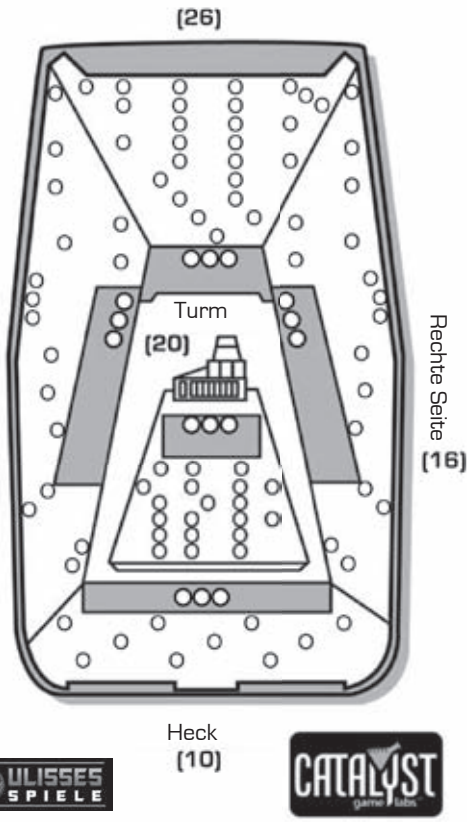
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐
Sensorentreffer +1 +2 +3 D
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐
Heck ☐ Turm ☐



PANZERUNG



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Leichter Schwebepanzer J. Edgar (MG)

Bewegungspunkte: **Tonnage:** 25
Einsatz-BP: 11 **Technologie:**
Höchst-BP: 17 Innere Sphäre
Bewegungsart: Luftkissen **Epoche:** Nachfolgekriege
Antrieb: Reaktor

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N. (Hexe)	M. (Hexe)	W. (Hexe)
4	Maschinengewehre	T	2 (DB,AI)	–	1	2	3
1	Mittelschwerer Laser	T	5 (DE)	–	3	6	9

Munition: (Maschinengewehr) 200

KW: 433 **Gesamtpanzerung:** 104

MANNSCHAFT

Anzahl:

Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

Kommandant getroffen: +1 Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2 Modifikator für alle Fahrerwürfe

KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐

Sensorentreffer +1 +2 +3 D

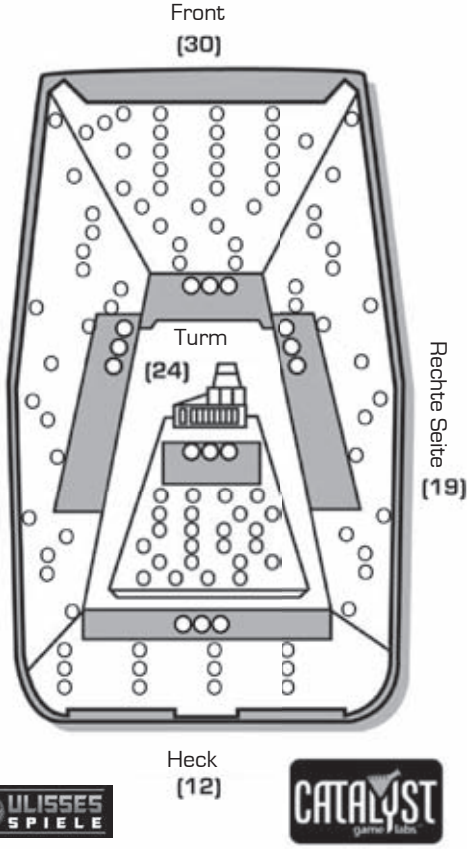
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐

Heck ☐ Turm ☐



PANZERUNG



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Leichter Schwebepanzer J. Edgar

Bewegungspunkte: **Tonnage:** 25
Einsatz-BP: 11 **Technologie:**
Höchst-BP: 17 Innere Sphäre
Bewegungsart: Luftkissen **Epoche:** Nachfolgekriege
Antrieb: Reaktor

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Mittelschwerer Laser	T	5 (DE)	–	3	6	9
2	KSR-2	T	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9

Munition: (KSR-2) 50

KW: 554 **Gesamtpanzerung:** 104

MANNSCHAFT

Anzahl:

Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

Kommandant getroffen: +1 Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2 Modifikator für alle Fahrerwürfe

KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐

Sensorentreffer +1 +2 +3 D

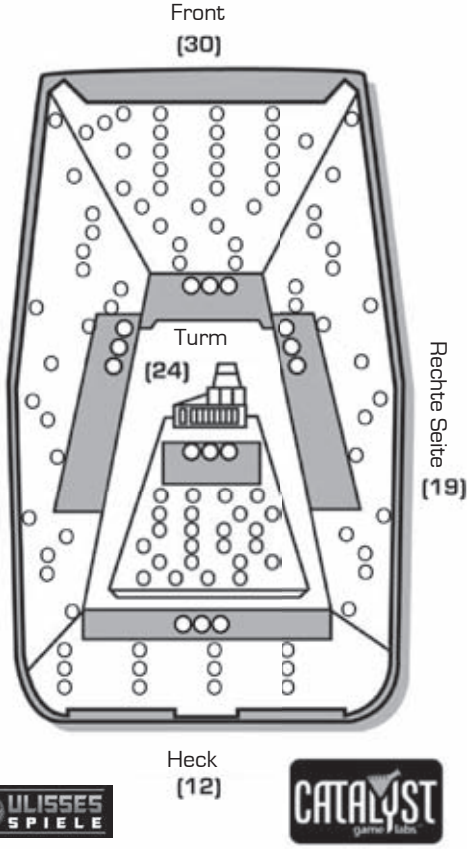
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐

Heck ☐ Turm ☐



PANZERUNG



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Mobiles HQ

Bewegungspunkte:
Einsatz-BP: 6
Höchst-BP: 9
Bewegungsart: Rad
Antrieb: Reaktor

Tonnage: 25
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Mittelschwerer Laser	T	5 (DE)	–	3	6	9
1	Kommunikationsausrüstung (7 Tonnen)	R	(E)	–	–	–	–

Frachtraum: (0,5 Tonnen)

KW: 319 **Gesamtpanzerung:** 80

MANNSCHAFT

Anzahl:

Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

Kommandant getroffen: +1
Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2
Modifikator für alle Fahrerwürfe

KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐

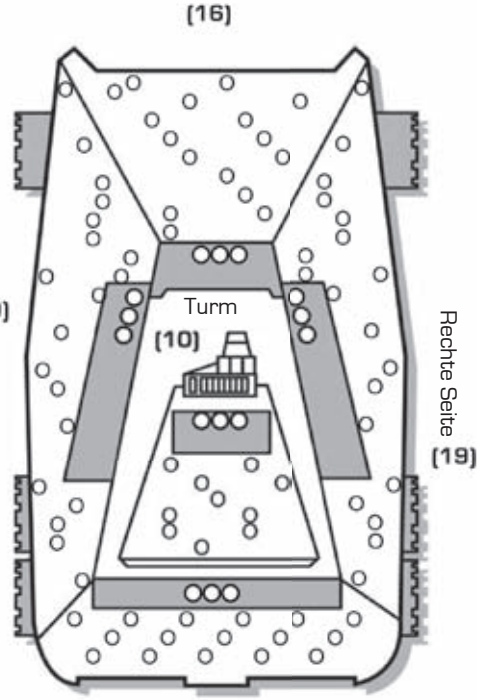
Sensorentreffer +1 +2 +3 D

Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐
Heck ☐ Turm ☐



PANZERUNG



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Mobiles HQ (Verbrennungsmotor-Laser)

Bewegungspunkte:
Einsatz-BP: 3
Höchst-BP: 5
Bewegungsart: Rad

Tonnage: 25
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Schwerer Laser	F	8 (DE)	–	5	10	15
1	Kommunikationsausrüstung (2 Tonnen)	R	(E)	–	–	–	–

KW: 249 **Gesamtpanzerung:** 40

MANNSCHAFT

Anzahl:

Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

Kommandant getroffen: +1
Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2
Modifikator für alle Fahrerwürfe

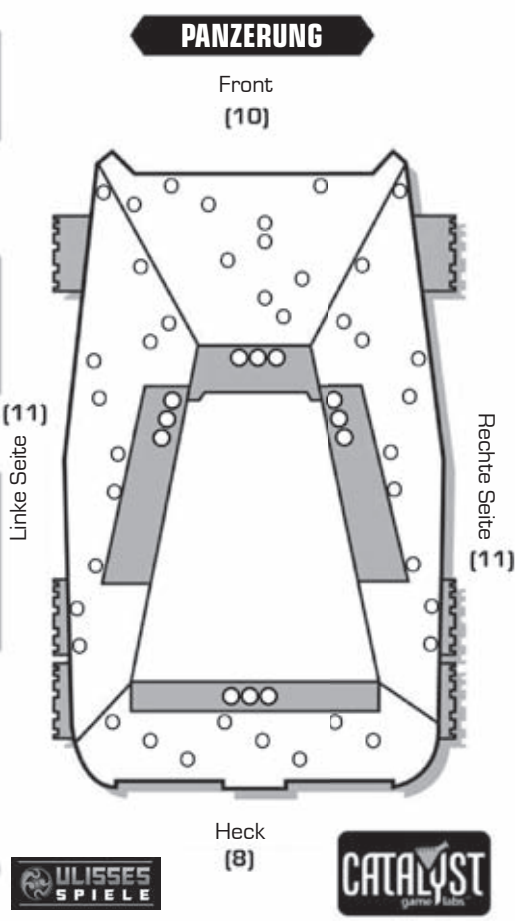
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐
Sensorentreffer +1 +2 +3 D
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐
Heck ☐



PANZERUNG



ULISSES SPIELE

CATALYST game labs

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Mobiles HQ (Verbrennungsmotor-LSR)

Bewegungspunkte: **Tonnage:** 25
Einsatz-BP: 5 **Technologie:**
Höchst-BP: 8 Innere Sphäre
Bewegungsart: Rad **Epoche:** Nachfolgekriege

Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
1	LSR-10	T	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
1	Kommunikationsausrüstung (2 Tonnen)	R	(E)	–	–	–	–

Frachtraum: (0,5 Tonnen)
Munition: (LSR-10) 12

KW: 387 **Gesamtpanzerung:** 80

MANNSCHAFT

Anzahl:

Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

Kommandant getroffen: +1 Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2 Modifikator für alle Fahrerwürfe

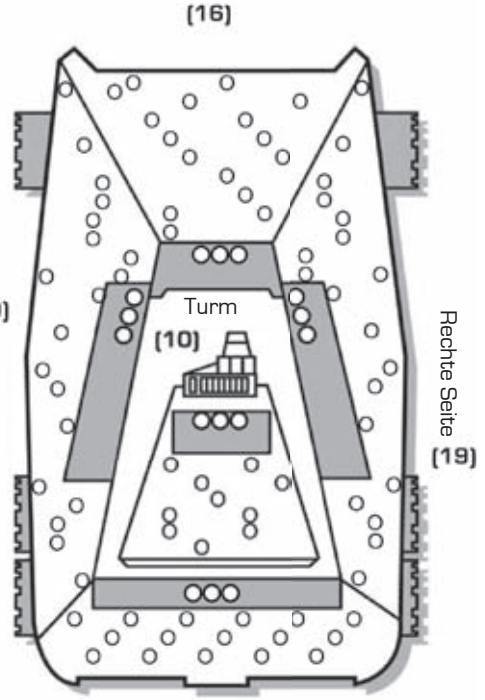
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐
Sensorentreffer +1 +2 +3 D
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐
Heck ☐ Turm ☐



PANZERUNG



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Mobiles HQ (Verbrennungsmotor)

Bewegungspunkte:
Einsatz-BP: 6
Höchst-BP: 9
Bewegungsart: Rad

Tonnage: 25
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Mittelschwerer Laser	T	5 (DE)	–	3	6	9
1	Kommunikationsausrüstung (2 Tonnen)	R	(E)	–	–	–	–

Frachtraum: (0,4 Tonnen)

KW: 319 **Gesamtpanzerung:** 80

MANNSCHAFT

Anzahl:

Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

Kommandant getroffen: +1
Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2
Modifikator für alle Fahrerwürfe

KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐

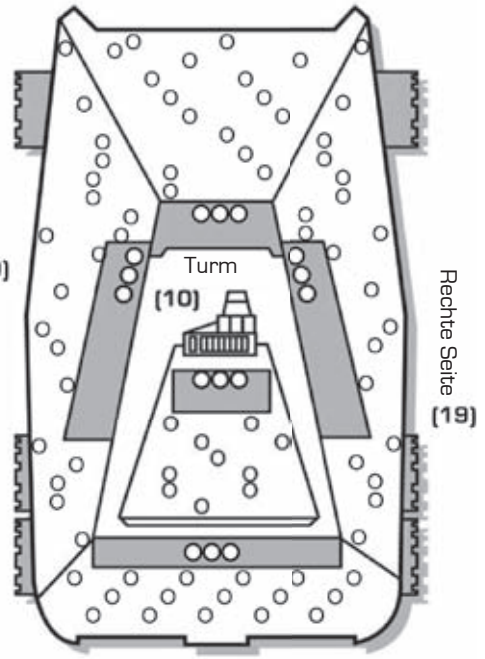
Sensorentreffer +1 +2 +3 D

Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐
Heck ☐ Turm ☐



PANZERUNG



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Mobiles HQ (Schwerer Laser)

Bewegungspunkte:
Einsatz-BP: 6
Höchst-BP: 9
Bewegungsart: Rad

Tonnage: 25
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

Antrieb: Reaktor

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Schwerer Laser	T	8 (DE)	–	5	10	15
1	Kommunikationsausrüstung (3 Tonnen)	R	(E)	–	–	–	–

KW: 435 **Gesamtpanzerung:** 80

MANNSCHAFT

Anzahl:

Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

Kommandant getroffen: +1
Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2
Modifikator für alle Fahrerwürfe

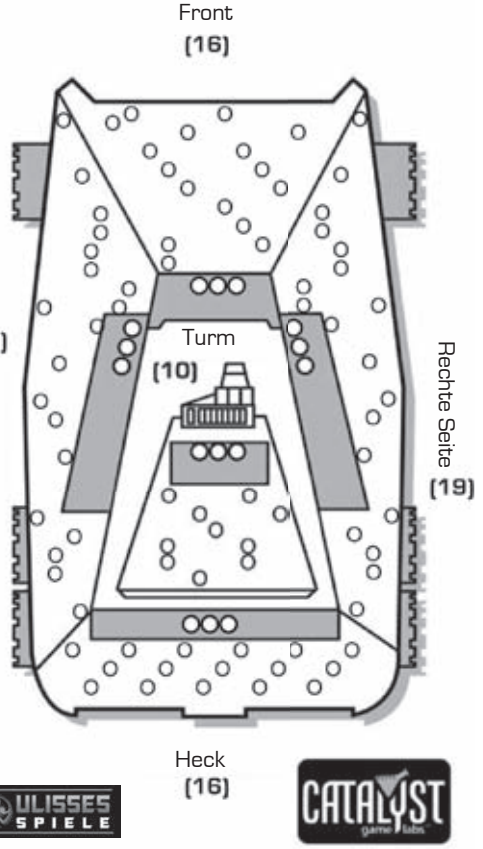
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐
Sensorentreffer +1 +2 +3 D
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐
Heck ☐ Turm ☐



PANZERUNG



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

	ANGRIFFSRICHTUNG			
2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Mobiles HQ (LSR)

Bewegungspunkte:
Einsatz-BP: 6
Höchst-BP: 9
Bewegungsart: Rad
Antrieb: Reaktor

Tonnage: 25
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
1	LSR-10	T	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
1	Kommunikationsausrüstung (2 Tonnen)	R	(E)	–	–	–	–

Munition: (LSR-10) 12

KW: 402 **Gesamtpanzerung:** 80

MANNSCHAFT

Anzahl:

Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

Kommandant getroffen: +1 Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2 Modifikator für alle Fahrerwürfe

KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐

Sensorentreffer +1 +2 +3 D

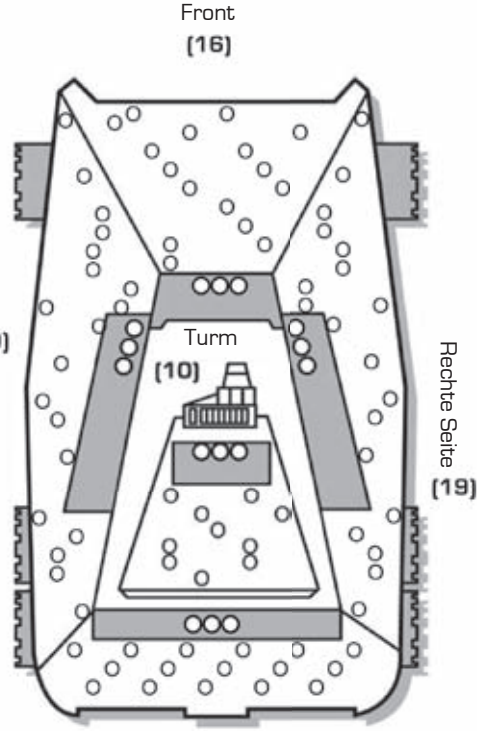
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐

Heck ☐ Turm ☐



PANZERUNG



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.

† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.

§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.

**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Scorpion Leichter Panzer

Bewegungspunkte:
Einsatz-BP: 4
Höchst-BP: 6
Bewegungsart: Kette

Tonnage: 25
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W. (Hexe)
1	Autokanone/5	T	5 (DB,S)	3	6	12	18
1	Maschinengewehr	T	2 (DB,AI)	0	1	2	3

Munition: (Autokanone/5) 20
(Maschinengewehr) 100

KW: 306 **Gesamtpanzerung:** 64

MANNSCHAFT

Anzahl:

Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

Kommandant getroffen: +1 Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2 Modifikator für alle Fahrerwürfe

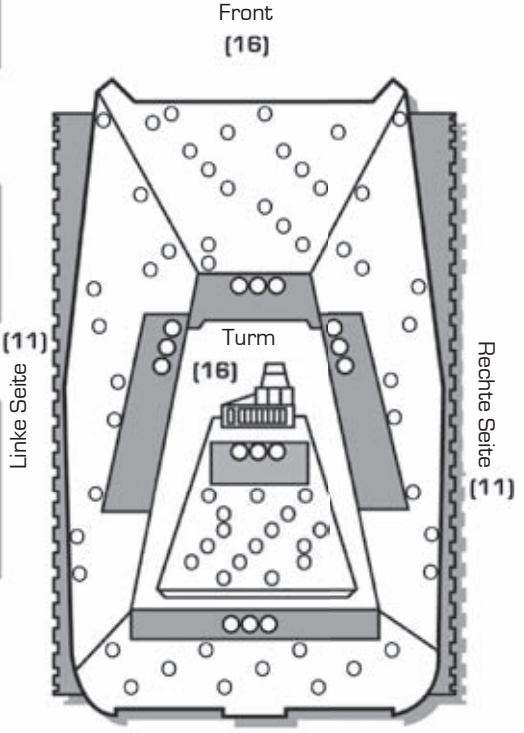
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐
Sensorentreffer +1 +2 +3 D
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐
Heck ☐ Turm ☐



PANZERUNG



ULISSES SPIELE

CATALYST game labs

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Scorpion Leichter Panzer (LSR)

Bewegungspunkte:
Einsatz-BP: 4
Höchst-BP: 6
Bewegungsart: Kette

Tonnage: 25
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W. (Hexe)
1	LSR-10	T	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
1	LSR-5	T	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21

Munition: (LSR-10) 12
(LSR-5) 24

KW: 425 **Gesamtpanzerung:** 80

MANNSCHAFT

Anzahl:

Schützenwert: ____ **Fahrerwert:** ____

Kommandant getroffen: +1
Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2
Modifikator für alle Fahrerwürfe

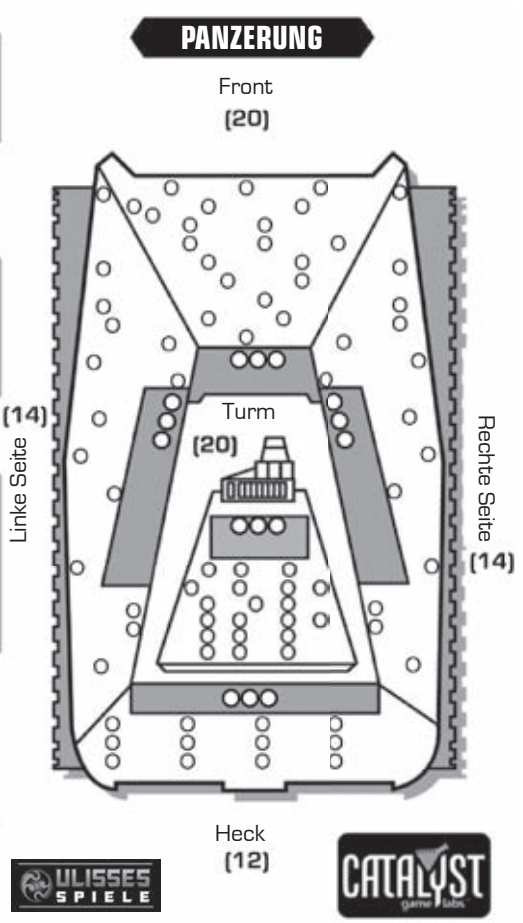
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐
Sensorentreffer +1 +2 +3 D
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐
Heck ☐ Turm ☐



PANZERUNG



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Scorpion Leichter Panzer (ML)

Bewegungspunkte: **Tonnage:** 25
Einsatz-BP: 4 **Technologie:**
Höchst-BP: 6 Innere Sphäre
Bewegungsart: Kette **Epoche:** Nachfolgekriege
Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Maschinengewehr	T	2 (DB,AI)	–	1	2	3
2	Mittelschwere Laser	T	5 (DE)	–	3	6	9

Munition: (Masachinengewehr) 100

KW: 320 **Gesamtpanzerung:** 64

MANNSCHAFT

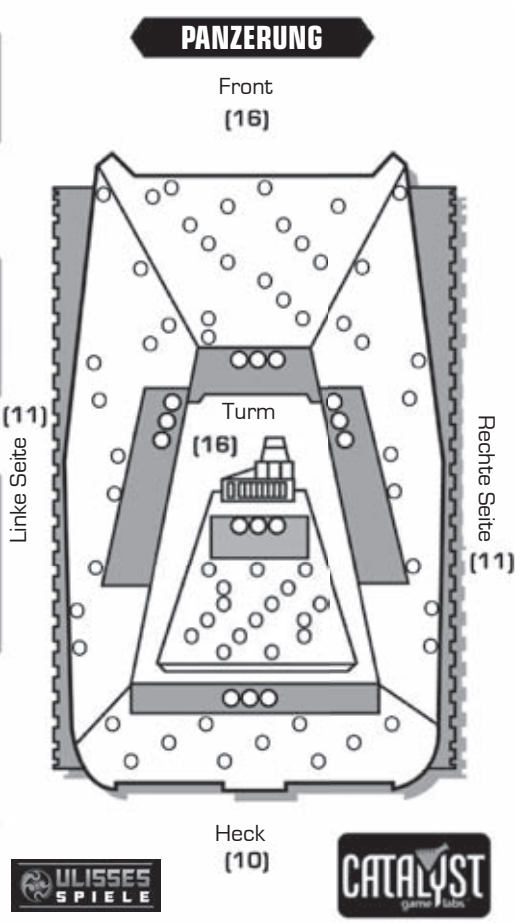
Anzahl:
Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____
Kommandant getroffen: +1 Modifikator für alle Trefferwürfe
Fahrer getroffen: +2 Modifikator für alle Fahrerwürfe

KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐
Sensorentreffer +1 +2 +3 D
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3
Front ☐ Links ☐ Rechts ☐
Heck ☐ Turm ☐



PANZERUNG



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Scorpion Leichter Panzer (KSR)

Bewegungspunkte: **Tonnage:** 25
Einsatz-BP: 4 **Technologie:**
Höchst-BP: 6 Innere Sphäre
Bewegungsart: Kette **Epoche:** Nachfolgekriege

Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Maschinengewehr	T	2 (DB,AI)	–	1	2	3
2	KSR-6	T	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9

Munition: (Masachinengewehr) 100
(KSR-6) 45

KW: 373 **Gesamtpanzerung:** 64

MANNSCHAFT

Anzahl:

Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

Kommandant getroffen: +1 Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2 Modifikator für alle Fahrerwürfe

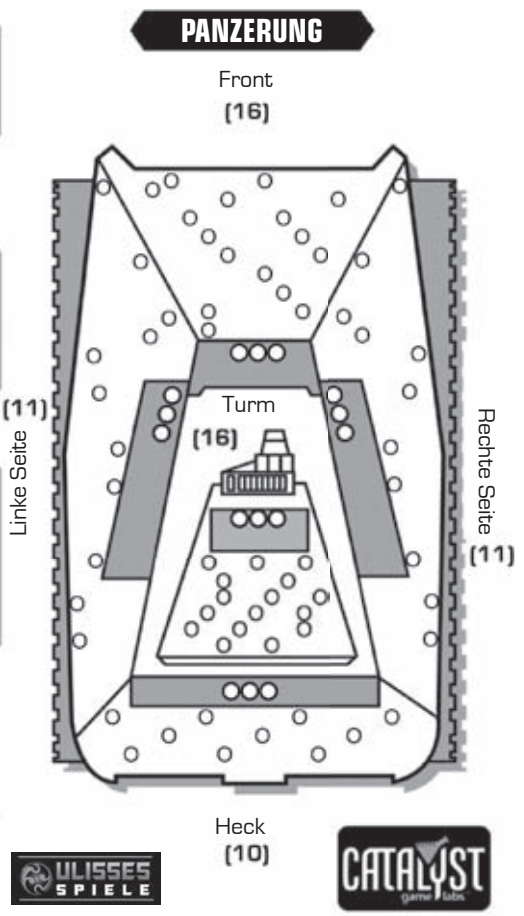
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐
Sensorentreffer +1 +2 +3 D
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐
Heck ☐ Turm ☐



PANZERUNG



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Kühlwagen

Bewegungspunkte:
Einsatz-BP: 4
Höchst-BP: 6
Bewegungsart: Rad

Tonnage: 30
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
2	Fahrzeugflammer	T	2 (DE,S)	–	1	2	3

Isolierter Frachtraum: (5,66 Tonnen) (2,18 Tonnen)
Munition: (Flammer) 40

KW: 321 **Gesamtpanzerung:** 112

MANNSCHAFT

Anzahl:
Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

Kommandant getroffen: +1 Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2 Modifikator für alle Fahrerwürfe

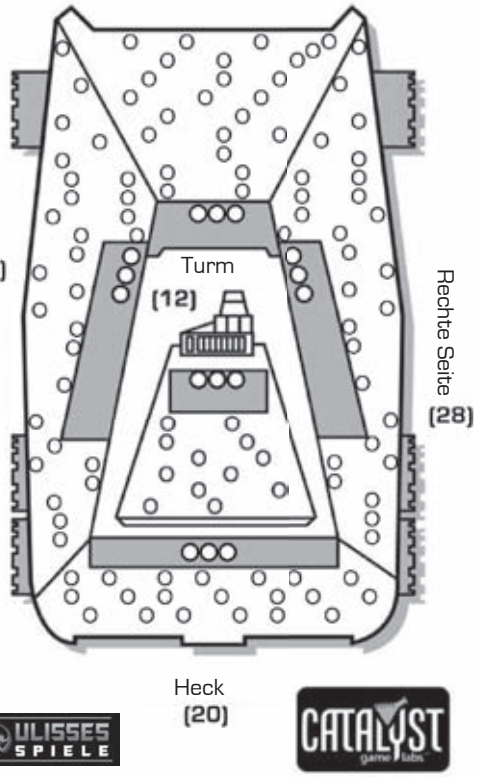
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐
Sensorentreffer +1 +2 +3 D
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐
Heck ☐ Turm ☐



PANZERUNG



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Kühlwagen (Luftkissen)

Bewegungspunkte: **Tonnage:** 30
Einsatz-BP: 8 **Technologie:**
Höchst-BP: 12 Innere Sphäre
Bewegungsart: Luftkissen **Epoche:** Sternenbund
Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
2	Fahrzeugflammer	T	2 (DE,S)	–	1	2	3

Isolierter Frachtraum: (3,48 Tonnen)
(1,74 Tonnen)
Munition: (Flammer) 40

KW: 347 **Gesamtpanzerung:** 112

MANNSCHAFT

Anzahl:
Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

Kommandant getroffen: +1
Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2
Modifikator für alle Fahrerwürfe

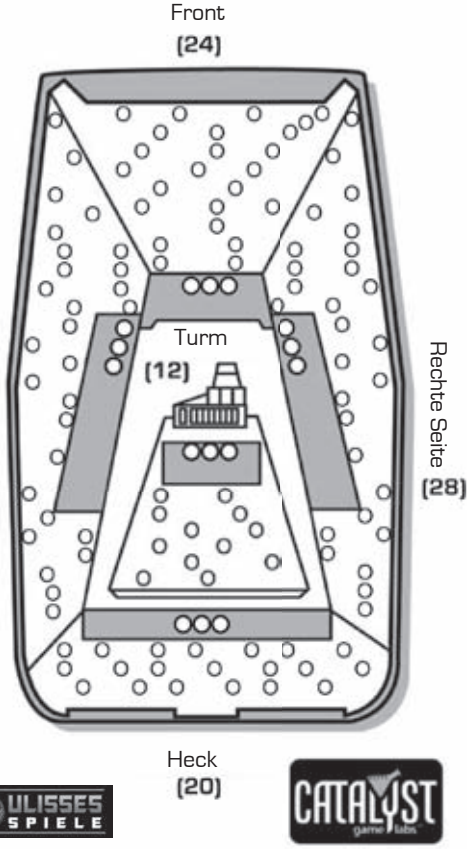
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐
Sensorentreffer +1 +2 +3 D
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐
Heck ☐ Turm ☐



PANZERUNG



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Kühlwagen (Kette)

Bewegungspunkte:
Einsatz-BP: 4
Höchst-BP: 6
Bewegungsart: Kette

Tonnage: 30
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W. (Hexe)
2	Fahrzeugflammer (DE,S)	T	2	–	1	2	3

Isolierter Frachtraum: (4,35 Tonnen)
(1,74 Tonnen)
Munition: (Flammer) 40

KW: 357 **Gesamtpanzerung:** 112

MANNSCHAFT

Anzahl:

Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

Kommandant getroffen: +1
Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2
Modifikator für alle Fahrerwürfe

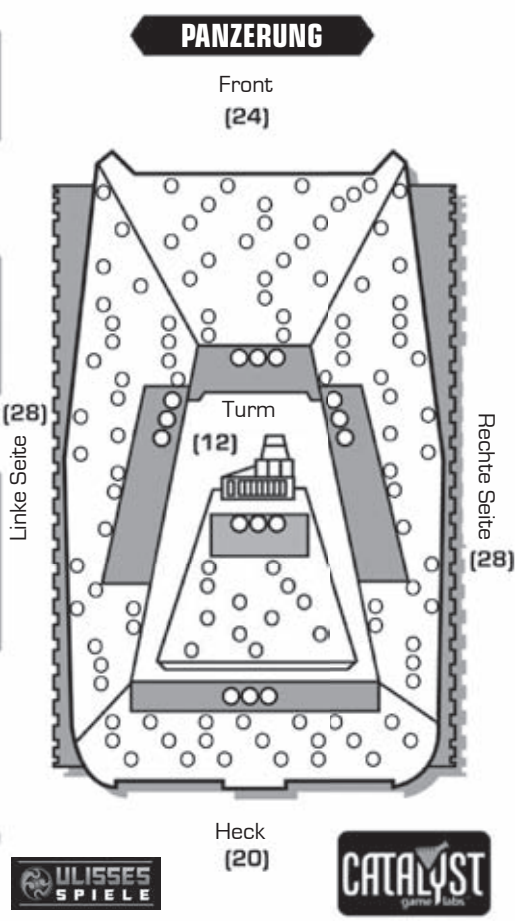
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐
Sensorentreffer +1 +2 +3 D
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐
Heck ☐ Turm ☐



PANZERUNG



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

SENKRECHTSTARTER-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Karnov UR Transporter

Bewegungspunkte: **Tonnage:** 30
Einsatz-BP: 11 **Technologie:**
Höchst-BP: 17 Innere Sphäre
Antrieb: Verbrennungsmotor **Epoche:** Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung **(Hexe)**

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.

Frachtraum (6 Tonnen)

KW: 125 **Gesamtpanzerung:** 24

MANNSCHAFT

Anzahl:

Schützenwert: _____ **Pilotenwert:** ____

Kopilot getroffen: +1 Modifikator für alle Trefferwürfe

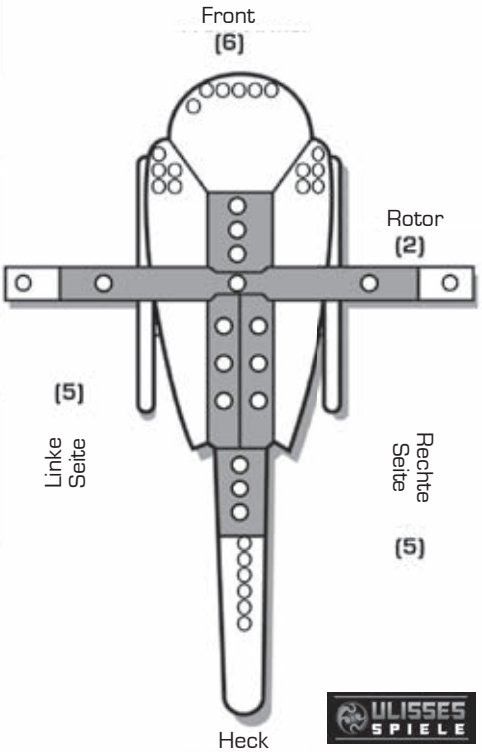
Pilot getroffen: +2 Modifikator für alle Fahrerwürfe

KRITISCHER SCHADEN

Flugstabilisator* +3 Reaktor/Motor ☐
Sensorentreffer +1 +2 +3 ☐
Stabilisatoren
Front ☐ Links ☐ Rechts ☐ Heck ☐
*Nur Einsatz-BP möglich



PANZERUNG



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

SENKRECHTSTARTER-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	Front	Heck	Seite
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Rotor†	Rotor†	Rotor†
4	Rotor†	Rotor†	Rotor†
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 beziehungsweise 8 bei einem Angriff von der Seite kann einen kritischen Treffer zur Folge haben. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Sofort anschließend würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle *Kritische Treffer für Senkrechtstarter*.

† Schadenswert/10 (aufgerundet), siehe *Rotortreffer*, S. 197. Zusätzlich bremst ein Rotorschaden den Senkrechtstarter. Jeder Treffer senkt die BP Reisegeschwindigkeit um 1 Punkt mit den entsprechenden Auswirkungen auf die Höchstgeschwindigkeit (gleich BP Reisegeschwindigkeit x1,5 und aufgerundet). Wie alle Schäden wird auch diese Bewegungseinschränkung erst am Ende der Phase wirksam, in der es zum Schaden kommt.

SENKRECHTSTARTER-BEWEGUNGSHÖHE

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Höhe															

Runde	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Höhe															

NAHKAMPFATTACKEN GEGEN SENKRECHTSTARTER

Höhenunterschied in Leveln	Erlaubte Nahkampfattacke
–1 oder weniger	—
0	Alle außer Schlag
1–2	Alle außer Tritt
3	Nur Keule und Nahkampfwaffen
4+	—

KRITISCHE TREFFER GEGEN SENKRECHTSTARTER

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	ROTOR
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Kopilot getroffen	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Rotorschaden
7	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Rotorschaden
8	Stabilisator	Stabilisator	Stabilisator	Rotorschaden
9	Sensoren	Waffe zerstört	Waffe zerstört	Heckrotor getroffen
10	Pilot getroffen	Antrieb getroffen	Sensoren	Heckrotor getroffen
11	Waffe zerstört	Munition**	Antrieb getroffen	Heckrotor zerstört
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Heckrotor zerstört

*Nur bei Senkrechtstartern mit Verbrennungsmotor. Bei Senkrechtstartern mit Fusionsreaktor als Reaktortreffer behandelt.
**Hat das Fahrzeug keine Munition an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

SENKRECHTSTARTER-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Karnov UR Transporter (AK)

Bewegungspunkte:
Einsatz-BP: 8
Höchst-BP: 12
Antrieb: Reaktor

Tonnage: 30
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	Autokanone/20	LS	20 (DB,S)	–	3	6	9

Munition: (Autokanone/20) 10

KW: 556 **Gesamtpanzerung:** 32

MANNSCHAFT

Anzahl:

Schützenwert: _____ **Pilotenwert:** ____

Kopilot getroffen: +1 Modifikator für alle Trefferwürfe

Pilot getroffen: +2 Modifikator für alle Fahrerwürfe

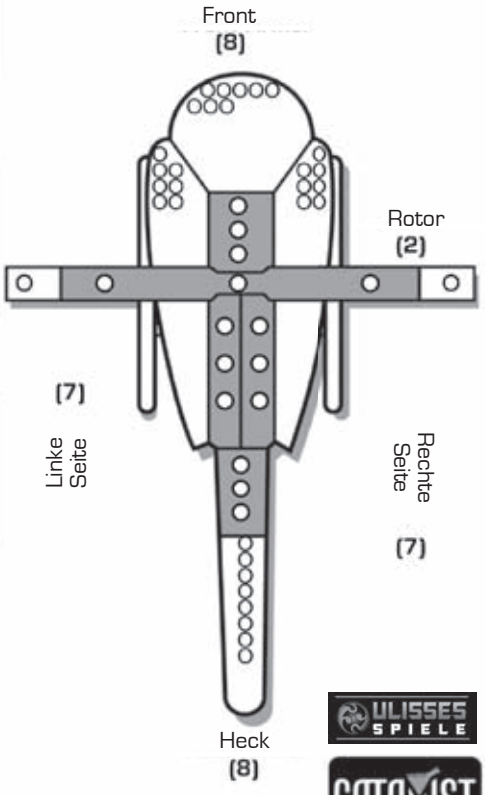
KRITISCHER SCHADEN

Flugstabilisator* +3 Reaktor/Motor ☐
Sensorentreffer +1 +2 +3 D
Stabilisatoren
Front ☐ Links ☐ Rechts ☐ Heck ☐

*Nur Einsatz-BP möglich



PANZERUNG



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

SENKRECHTSTARTER-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	Front	Heck	Seite
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Rotor†	Rotor†	Rotor†
4	Rotor†	Rotor†	Rotor†
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 beziehungsweise 8 bei einem Angriff von der Seite kann einen kritischen Treffer zur Folge haben. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Sofort anschließend würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle *Kritische Treffer für Senkrechtstarter*.

† Schadenswert/10 (aufgerundet), siehe *Rotortreffer*, S. 197. Zusätzlich bremst ein Rotorschaden den Senkrechtstarter. Jeder Treffer senkt die BP Reisegeschwindigkeit um 1 Punkt mit den entsprechenden Auswirkungen auf die Höchstgeschwindigkeit (gleich BP Reisegeschwindigkeit x1,5 und aufgerundet). Wie alle Schäden wird auch diese Bewegungseinschränkung erst am Ende der Phase wirksam, in der es zum Schaden kommt.

SENKRECHTSTARTER-BEWEGUNGSHÖHE

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Höhe															

Runde	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Höhe															

NAHKAMPFATTACKEN GEGEN SENKRECHTSTARTER

Höhenunterschied in Leveln	Erlaubte Nahkampfattacke
–1 oder weniger	—
0	Alle außer Schlag
1–2	Alle außer Tritt
3	Nur Keule und Nahkampfwaffen
4+	—

KRITISCHE TREFFER GEGEN SENKRECHTSTARTER

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	ROTOR
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Kopilot getroffen	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Rotorschaden
7	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Rotorschaden
8	Stabilisator	Stabilisator	Stabilisator	Rotorschaden
9	Sensoren	Waffe zerstört	Waffe zerstört	Heckrotor getroffen
10	Pilot getroffen	Antrieb getroffen	Sensoren	Heckrotor getroffen
11	Waffe zerstört	Munition**	Antrieb getroffen	Heckrotor zerstört
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Heckrotor zerstört

*Nur bei Senkrechtstartern mit Verbrennungsmotor. Bei Senkrechtstartern mit Fusionsreaktor als Reaktortreffer behandelt.
**Hat das Fahrzeug keine Munition an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

SENKRECHTSTARTER-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Karnov UR Transporter (Artillerie)

Bewegungspunkte:
Einsatz-BP: 8
Höchst-BP: 12
Antrieb: Reaktor

Tonnage: 30
Technologie: Innere Sphäre (Fortschrittlich)
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
1	Thumper	LS	15 (AE,S,F)	–	1	2	21

Munition: (Thumper) 20

KW: 227 **Gesamtpanzerung:** 32

MANNSCHAFT

Anzahl:

Schützenwert: _____ **Pilotenwert:** ____

Kopilot getroffen: +1 Modifikator für alle Trefferwürfe

Pilot getroffen: +2 Modifikator für alle Fahrerwürfe

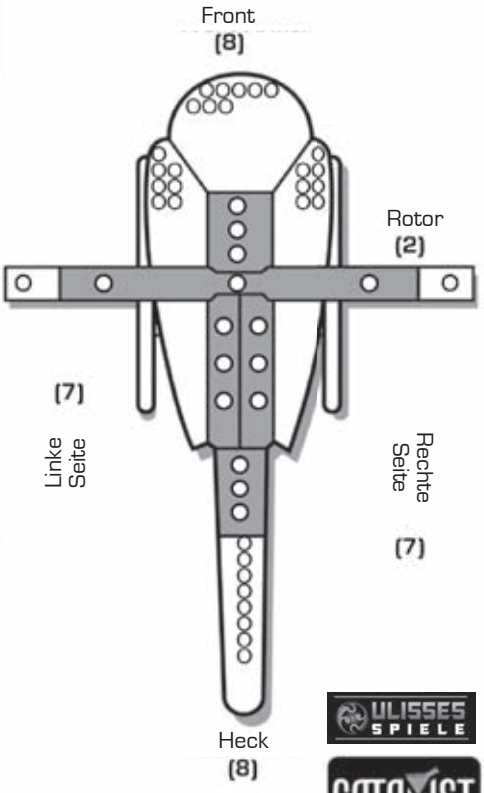
KRITISCHER SCHADEN

Flugstabilisator* +3 Reaktor/Motor ☐
Sensorentreffer +1 +2 +3 ☐
Stabilisatoren
Front ☐ Links ☐ Rechts ☐ Heck ☐

*Nur Einsatz-BP möglich



PANZERUNG



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

SENKRECHTSTARTER-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	Front	Heck	Seite
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Rotor†	Rotor†	Rotor†
4	Rotor†	Rotor†	Rotor†
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 beziehungsweise 8 bei einem Angriff von der Seite kann einen kritischen Treffer zur Folge haben. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Sofort anschließend würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle *Kritische Treffer für Senkrechtstarter*.

† Schadenswert/10 (aufgerundet), siehe *Rotortreffer*, S. 197. Zusätzlich bremst ein Rotorschaden den Senkrechtstarter. Jeder Treffer senkt die BP Reisegeschwindigkeit um 1 Punkt mit den entsprechenden Auswirkungen auf die Höchstgeschwindigkeit (gleich BP Reisegeschwindigkeit x1,5 und aufgerundet). Wie alle Schäden wird auch diese Bewegungseinschränkung erst am Ende der Phase wirksam, in der es zum Schaden kommt.

SENKRECHTSTARTER-BEWEGUNGSHÖHE

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Höhe															

Runde	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Höhe															

NAHKAMPFATTACKEN GEGEN SENKRECHTSTARTER

Höhenunterschied in Leveln	Erlaubte Nahkampfattacke
–1 oder weniger	—
0	Alle außer Schlag
1–2	Alle außer Tritt
3	Nur Keule und Nahkampfwaffen
4+	—

KRITISCHE TREFFER GEGEN SENKRECHTSTARTER

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	ROTOR
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Kopilot getroffen	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Rotorschaden
7	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Rotorschaden
8	Stabilisator	Stabilisator	Stabilisator	Rotorschaden
9	Sensoren	Waffe zerstört	Waffe zerstört	Heckrotor getroffen
10	Pilot getroffen	Antrieb getroffen	Sensoren	Heckrotor getroffen
11	Waffe zerstört	Munition**	Antrieb getroffen	Heckrotor zerstört
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Heckrotor zerstört

*Nur bei Senkrechtstartern mit Verbrennungsmotor. Bei Senkrechtstartern mit Fusionsreaktor als Reaktortreffer behandelt.
**Hat das Fahrzeug keine Munition an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

SENKRECHTSTARTER-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Karnov UR Transporter (Gunship)

Bewegungspunkte: **Tonnage:** 30
Einsatz-BP: 11 **Technologie:**
Höchst-BP: 17 Innere Sphäre
Antrieb: Verbrennungsmotor **Epoche:** Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch (Hexe)	Min	N.	M.	W.
2	Maschinengewehr	F	2 (DB,AI)	–	1	2	3
2	Maschinengewehr	RS	2 (DB,AI)	–	1	2	3
2	Maschinengewehr	LS	2 (DB,AI)	–	1	2	3
2	Maschinengewehr	H	2 (DB,AI)	–	1	2	3

Munition: (Maschinengewehr) 400

KW: 221 **Gesamtpanzerung:** 24

MANNSCHAFT

Anzahl:

Schützenwert: _____ **Pilotenwert:** ____

Kopilot getroffen: +1 Modifikator für alle Trefferwürfe

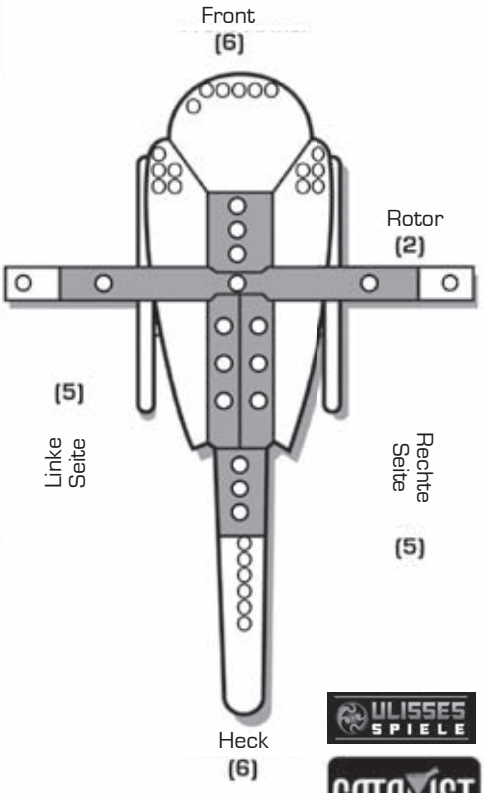
Pilot getroffen: +2 Modifikator für alle Fahrerwürfe

KRITISCHER SCHADEN

Flugstabilisator* +3 Reaktor/Motor ☐
Sensorentreffer +1 +2 +3 ☐
Stabilisatoren
Front ☐ Links ☐ Rechts ☐ Heck ☐
*Nur Einsatz-BP möglich



PANZERUNG



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

SENKRECHTSTARTER-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	Front	Heck	Seite
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Rotor†	Rotor†	Rotor†
4	Rotor†	Rotor†	Rotor†
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 beziehungsweise 8 bei einem Angriff von der Seite kann einen kritischen Treffer zur Folge haben. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Sofort anschließend würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle *Kritische Treffer für Senkrechtstarter*.

† Schadenswert/10 (aufgerundet), siehe *Rotortreffer*, S. 197. Zusätzlich bremst ein Rotorschaden den Senkrechtstarter. Jeder Treffer senkt die BP Reisegeschwindigkeit um 1 Punkt mit den entsprechenden Auswirkungen auf die Höchstgeschwindigkeit (gleich BP Reisegeschwindigkeit x1,5 und aufgerundet). Wie alle Schäden wird auch diese Bewegungseinschränkung erst am Ende der Phase wirksam, in der es zum Schaden kommt.

SENKRECHTSTARTER-BEWEGUNGSHÖHE

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Höhe															

Runde	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Höhe															

NAHKAMPFATTACKEN GEGEN SENKRECHTSTARTER

Höhenunterschied in Leveln	Erlaubte Nahkampfattacke
–1 oder weniger	—
0	Alle außer Schlag
1–2	Alle außer Tritt
3	Nur Keule und Nahkampfwaffen
4+	—

KRITISCHE TREFFER GEGEN SENKRECHTSTARTER

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	ROTOR
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Kopilot getroffen	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Rotorschaden
7	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Rotorschaden
8	Stabilisator	Stabilisator	Stabilisator	Rotorschaden
9	Sensoren	Waffe zerstört	Waffe zerstört	Heckrotor getroffen
10	Pilot getroffen	Antrieb getroffen	Sensoren	Heckrotor getroffen
11	Waffe zerstört	Munition**	Antrieb getroffen	Heckrotor zerstört
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Heckrotor zerstört

*Nur bei Senkrechtstartern mit Verbrennungsmotor. Bei Senkrechtstartern mit Fusionsreaktor als Reaktortreffer behandelt.
**Hat das Fahrzeug keine Munition an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Hunter Raketenpanzer

Bewegungspunkte:
Einsatz-BP: 5
Höchst-BP: 8
Bewegungsart: Kette

Tonnage: 35
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Antrieb: Reaktor

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
1	LSR-20	F	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
1	Flammer	H	2 (DE,H,AI)	–	1	2	3

Munition: (LSR-20) 12

KW: 648 **Gesamtpanzerung:** 96

MANNSCHAFT

Anzahl:

Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

Kommandant getroffen: +1 Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2 Modifikator für alle Fahrerwürfe

KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐

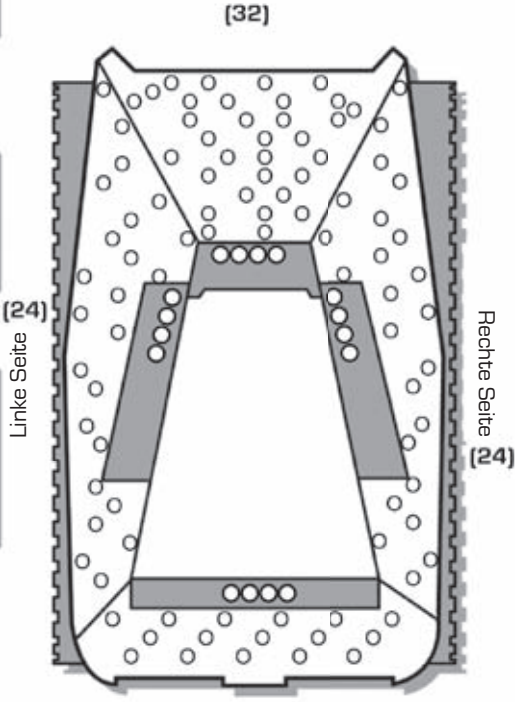
Sensorentreffer +1 +2 +3 D

Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐

Heck ☐

PANZERUNG





ULISSES SPIELE

CATALYST game labs

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Hunter Raketenpanzer (Munition)

Bewegungspunkte:
Einsatz-BP: 5
Höchst-BP: 8
Bewegungsart: Kette
Antrieb: Reaktor

Tonnage: 35
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
1	LSR-20	F	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21

Munition: (LSR-20) 18

KW: 675 **Gesamtpanzerung:** 96

MANNSCHAFT

Anzahl:

Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

Kommandant getroffen: +1
Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2
Modifikator für alle Fahrerwürfe

KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐

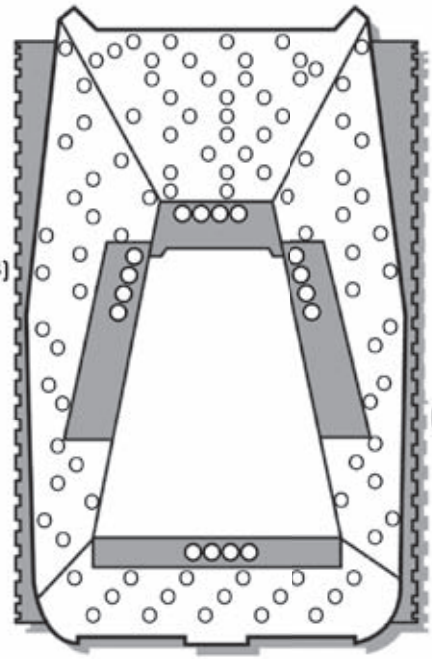
Sensorentreffer +1 +2 +3 D

Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐
Heck ☐

PANZERUNG

Front
(32)



(24) Linke Seite

Rechte Seite (24)

Heck
(16)



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Hunter Raketenpanzer (LSR-10)

Bewegungspunkte:
Einsatz-BP: 5
Höchst-BP: 8
Bewegungsart: Kette
Antrieb: Reaktor

Tonnage: 35
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W. (Hexe)
1	LSR-10	F	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
2	Mittelschwere Laser	F	5 (DE)	–	1	2	3
2	Maschinengewehr	RS	2 (DB,AI)	–	1	2	3
2	Maschinengewehr	LS	2 (DB,AI)	–	1	2	3
1	Flammer	H	2 (DE,H,AI)	–	1	2	3

Munition: (LSR-10) 24
(Maschinengewehr) 200

KW: 645 **Gesamtpanzerung:** 96

MANNSCHAFT

Anzahl:

Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

Kommandant getroffen: +1 Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2 Modifikator für alle Fahrerwürfe

KRITISCHER SCHADEN

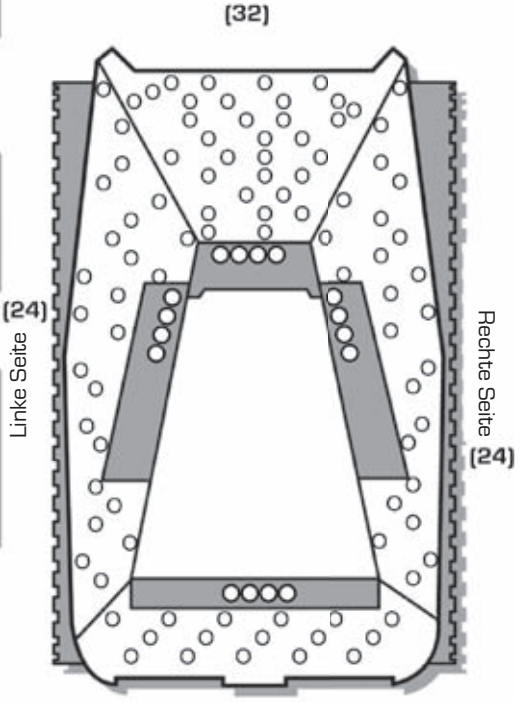
Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐

Sensorentreffer +1 +2 +3 D

Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐
Heck ☐

PANZERUNG





ULISSES SPIELE

CATALYST game labs

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Hunter Raketenpanzer (LSR-15)

Bewegungspunkte:
Einsatz-BP: 5
Höchst-BP: 8
Bewegungsart: Kette
Antrieb: Reaktor

Tonnage: 35
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch (Hexe)	Min	N.	M.	W.
1	LSR-15	F	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
2	Maschinengewehr	RS	2 (DB,AI)	–	1	2	3
2	Maschinengewehr	LS	2 (DB,AI)	–	1	2	3
1	Flammer	H	2 (DE,H,AI)	–	1	2	3

Munition: (LSR-15) 16
(Maschinengewehr) 200

KW: 599 **Gesamtpanzerung:** 96

MANNSCHAFT

Anzahl:

Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

Kommandant getroffen: +1 Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2 Modifikator für alle Fahrerwürfe

KRITISCHER SCHADEN

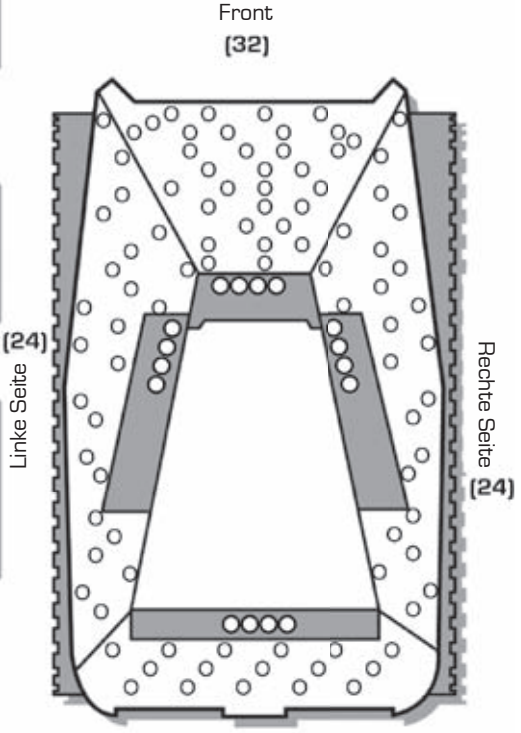
Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐

Sensorentreffer +1 +2 +3 D

Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐
Heck ☐

PANZERUNG





ULISSES SPIELE

CATALYST game labs

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Pegasus Scoutschwebepanzer

Bewegungspunkte: **Tonnage:** 35
Einsatz-BP: 8 **Technologie:**
Höchst-BP: 12 Innere Sphäre
Bewegungsart: Luftkissen **Epoche:** Nachfolgekriege
Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Mittelschwerer Laser	F	5 (DE)	–	3	6	9
2	KSR-6	T	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9

Munition: (KSR-6) 15

KW: 640 **Gesamtpanzerung:** 104

MANNSCHAFT

Anzahl:
Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

Kommandant getroffen: +1 Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2 Modifikator für alle Fahrerwürfe

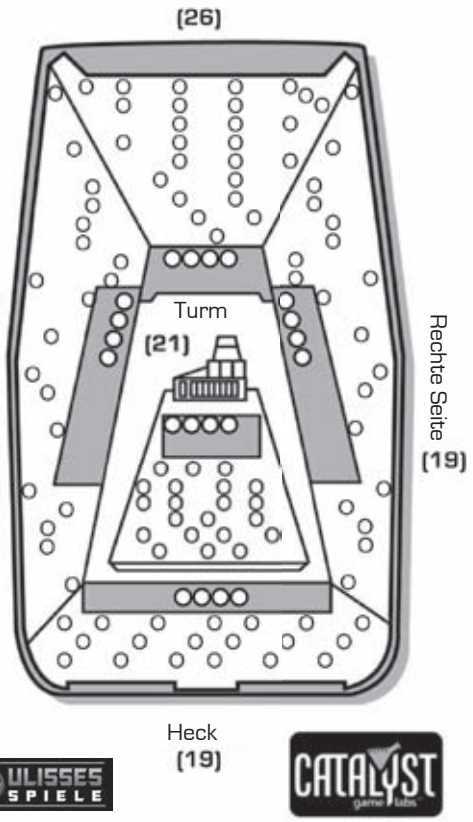
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐
Sensorentreffer +1 +2 +3 D
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐
Heck ☐ Turm ☐



PANZERUNG



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Pegasus Scoutschwebepanzer (Raketen)
Bewegungspunkte: **Tonnage:** 35
Einsatz-BP: 8 **Technologie:**
Höchst-BP: 12 Innere Sphäre
Bewegungsart: Luftkissen **Epoche:** Nachfolgekriege
Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
3	KSR-6	T	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9

Munition: (KSR-6) 30

KW: 678 **Gesamtpanzerung:** 104

MANNSCHAFT

Anzahl:
Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

Kommandant getroffen: +1 Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2 Modifikator für alle Fahrerwürfe

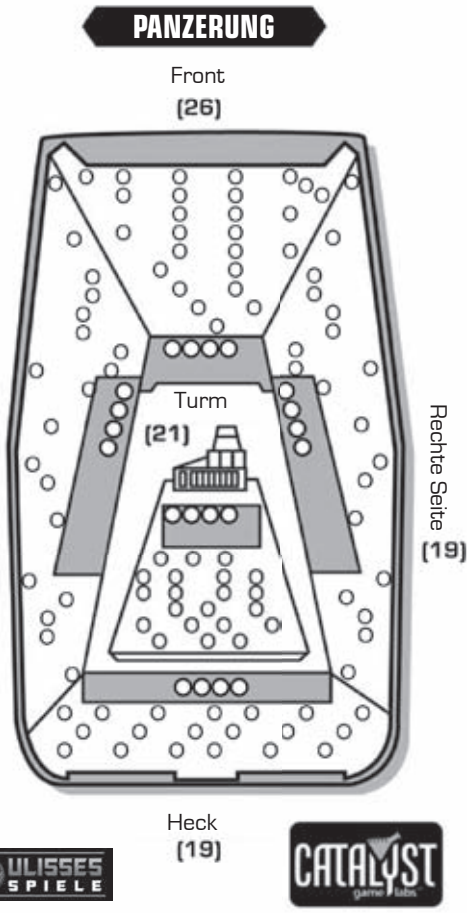
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐
Sensorentreffer +1 +2 +3 D
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐
Heck ☐ Turm ☐



PANZERUNG



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Pegasus Scoutschwebepanzer (Sensoren)
Bewegungspunkte: **Tonnage:** 35
Einsatz-BP: 8 **Technologie:**
Höchst-BP: 12 Innere Sphäre
Bewegungsart: Luftkissen **Epoche:** Nachfolgekriege
Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W. (Hexe)
1	Verteiler ferngesteuerter Sensoren	R	(E)	–	–	–	–
1	Mittelschwerer Laser	F	5 (DE)	–	3	6	9
2	KSR-4	T	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9

Munition: (KSR-4) 50
(Ferngesteuerte Sensoren) 30

KW: 571 **Gesamtpanzerung:** 104

MANNSCHAFT

Anzahl:
Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

Kommandant getroffen: +1 Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2 Modifikator für alle Fahrerwürfe

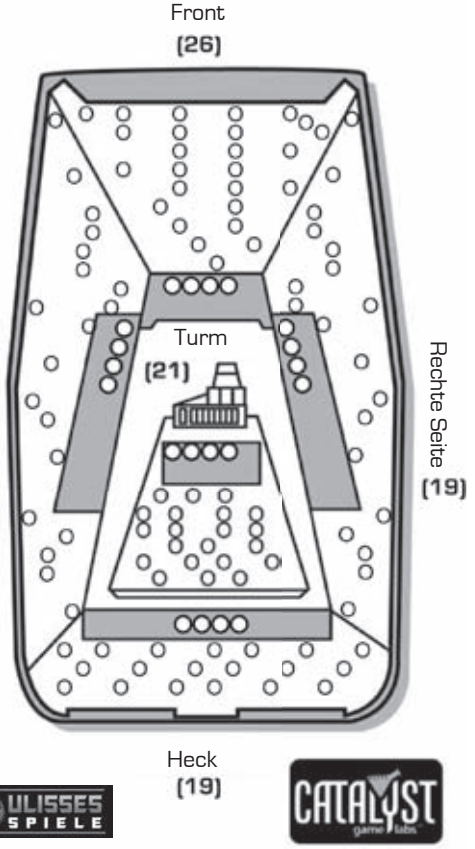
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐
Sensorentreffer +1 +2 +3 D
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐
Heck ☐ Turm ☐



PANZERUNG



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Pegasus Scoutschwebepanzer (unbewaffnet)
Bewegungspunkte: **Tonnage:** 35
Einsatz-BP: 8 **Technologie:**
Höchst-BP: 12 Innere Sphäre
Bewegungsart: Luftkissen **Epoche:** Nachfolgekriege
Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.

Frachtraum: (12 Tonnen)

KW: 317 **Gesamtpanzerung:** 104

MANNSCHAFT

Anzahl:
Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

Kommandant getroffen: +1
Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2
Modifikator für alle Fahrerwürfe

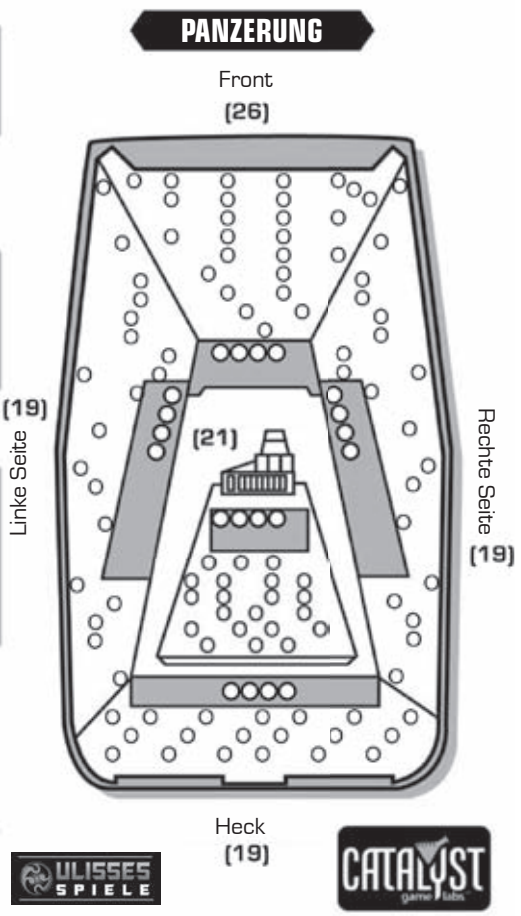
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐
Sensorentreffer +1 +2 +3 D
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐
Heck ☐



PANZERUNG



ULISSES SPIELE

CATALYST game labs

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Saladin Scoutschwebepanzer

Bewegungspunkte: **Tonnage:** 35
Einsatz-BP: 8 **Technologie:**
Höchst-BP: 12 Innere Sphäre
Bewegungsart: Luftkissen **Epoche:** Nachfolgekriege
Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Autokanone/20	F	20 (DB,S)	–	3	6	9

Munition: (Autokanone/20) 15

KW: 596 **Gesamtpanzerung:** 32

MANNSCHAFT

Anzahl:

Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

Kommandant getroffen: +1 Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2 Modifikator für alle Fahrerwürfe

KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐

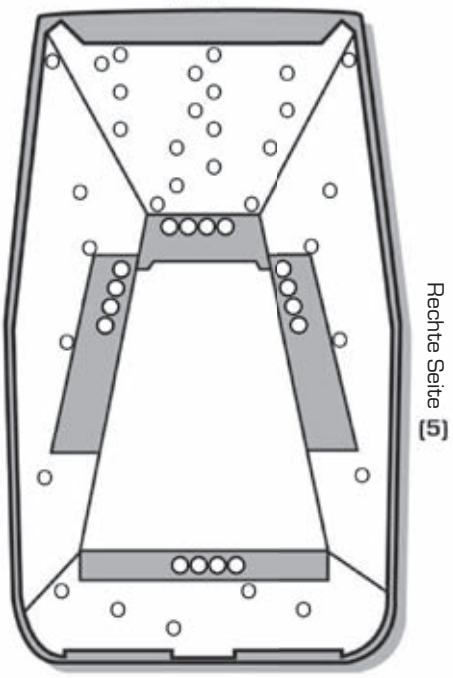
Sensorentreffer +1 +2 +3 D

Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐

Heck ☐

PANZERUNG





ULISSES SPIELE

CATALYST game labs

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Saladin Scoutschwebepanzer (Gepanzert)

Bewegungspunkte:
Einsatz-BP: 8
Höchst-BP: 12

Tonnage: 35

Technologie: Innere Sphäre

Bewegungsart: Luftkissen

Epoche: Nachfolgekriege

Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch (Hexe)	Min	N.	M.	W.
1	Autokanone/20	F	20 (DB,S)	–	3	6	9

Munition: (Autokanone/20) 10

KW: 594 **Gesamtpanzerung:** 48

MANNSCHAFT

Anzahl:

Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

Kommandant getroffen: +1 Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2 Modifikator für alle Fahrerwürfe

KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐

Sensorentreffer +1 +2 +3 D

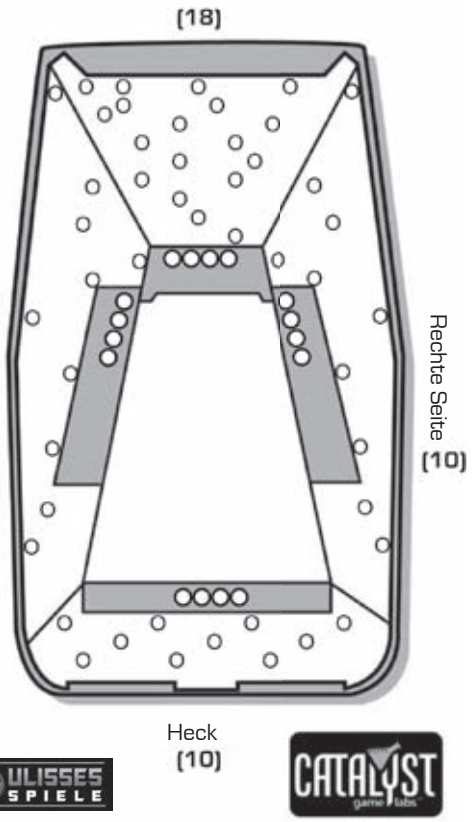
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐

Heck ☐



PANZERUNG



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Saracen Schwebepanzer

Bewegungspunkte: **Tonnage:** 35
Einsatz-BP: 8 **Technologie:**
Höchst-BP: 12 Innere Sphäre
Bewegungsart: Luftkissen **Epoche:** Nachfolgekriege
Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
1	LSR-10	T	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
3	KSR-2	T	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9

Munition: (KSR-2) 50
(LSR-10) 24

KW: 673 **Gesamtpanzerung:** 112

MANNSCHAFT

Anzahl:
Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

Kommandant getroffen: +1 Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2 Modifikator für alle Fahrerwürfe

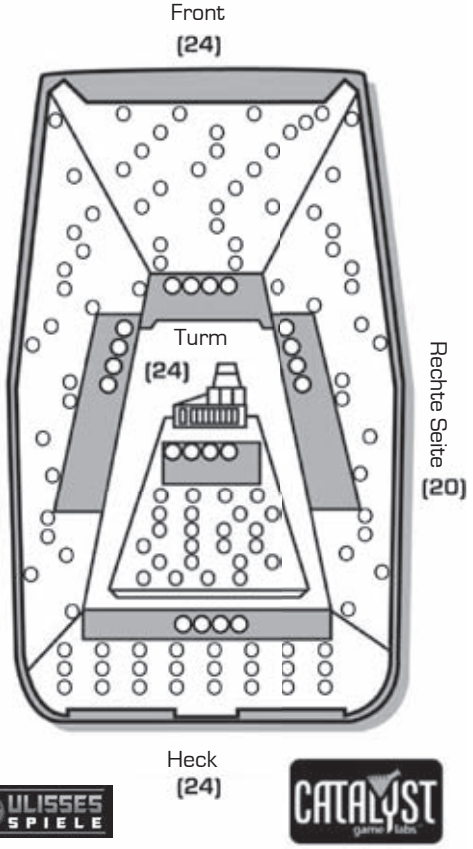
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐
Sensorentreffer +1 +2 +3 D
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐
Heck ☐ Turm ☐



PANZERUNG



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Scimitar Schwebepanzer

Bewegungspunkte: **Tonnage:** 35
Einsatz-BP: 8 **Technologie:**
Höchst-BP: 12 Innere Sphäre
Bewegungsart: Luftkissen **Epoche:** Nachfolgekriege
Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Autokanone/5	T	5 (DB,S)	3	6	12	18
2	KSR-2	T	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9

Munition: (KSR-2) 50
(Autokanone/5) 20

KW: 532 **Gesamtpanzerung:** 96

MANNSCHAFT

Anzahl:
Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

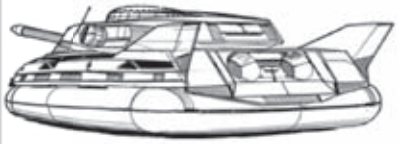
Kommandant getroffen: +1 Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2 Modifikator für alle Fahrerwürfe

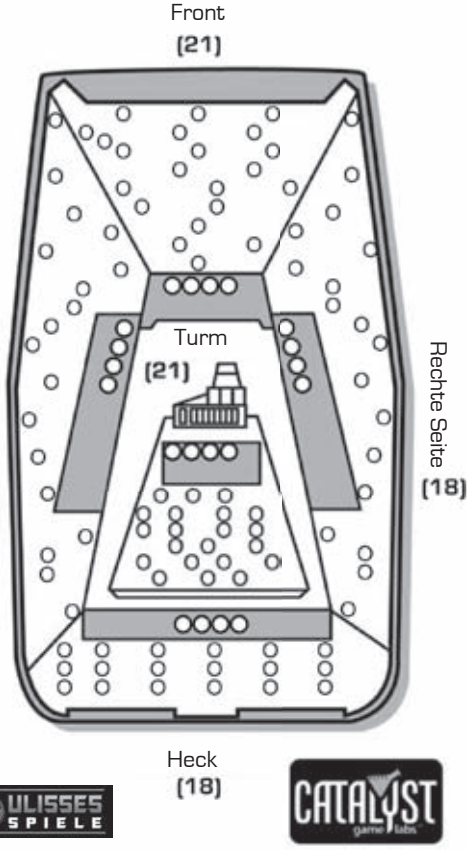
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐
Sensorentreffer +1 +2 +3 D
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐
Heck ☐ Turm ☐



PANZERUNG



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Scimitar Schwebepanzer (Raketen)

Bewegungspunkte: **Tonnage:** 35
Einsatz-BP: 8 **Technologie:**
Höchst-BP: 12 Innere Sphäre
Bewegungsart: Luftkissen **Epoche:** Nachfolgekriege
Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
1	LSR-15	T	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
2	KSR-2	T	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9

Munition: (KSR-2) 50
(LSR-15) 16

KW: 291 **Gesamtpanzerung:** 96

MANNSCHAFT

Anzahl:

Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

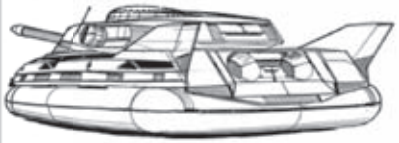
Kommandant getroffen: +1 Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2 Modifikator für alle Fahrerwürfe

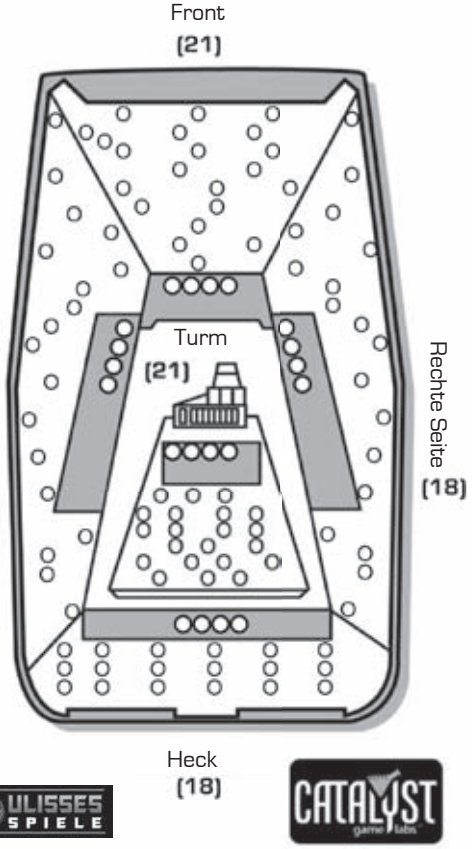
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐
Sensorentreffer +1 +2 +3 D
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐
Heck ☐ Turm ☐



PANZERUNG



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Striker Leichter Panzer

Bewegungspunkte:
Einsatz-BP: 5
Höchst-BP: 8
Bewegungsart: Rad

Tonnage: 35
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W. (Hexe)
1	LSR-10	T	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
1	KSR-6	T	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9

Munition: (KSR-6) 30
(LSR-10) 12

KW: 564 **Gesamtpanzerung:** 104

MANNSCHAFT

Anzahl:

Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

Kommandant getroffen: +1 Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2 Modifikator für alle Fahrerwürfe

KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐

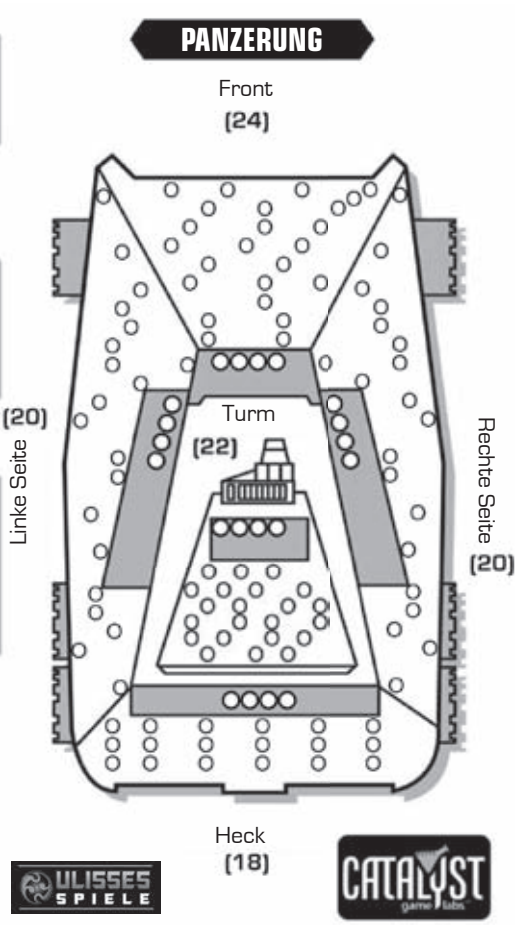
Sensorentreffer +1 +2 +3 D

Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐
Heck ☐ Turm ☐



PANZERUNG



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Striker Leichter Panzer (LSR)

Bewegungspunkte: **Tonnage:** 35
Einsatz-BP: 5 **Technologie:**
Höchst-BP: 8 Innere Sphäre
Bewegungsart: Rad **Epoche:** Nachfolgekriege

Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
1	LSR-15	T	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21

Munition: (LSR-15) 32

KW: 605 **Gesamtpanzerung:** 104

MANNSCHAFT

Anzahl:

Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

Kommandant getroffen: +1 Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2 Modifikator für alle Fahrerwürfe

KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐

Sensorentreffer +1 +2 +3 D

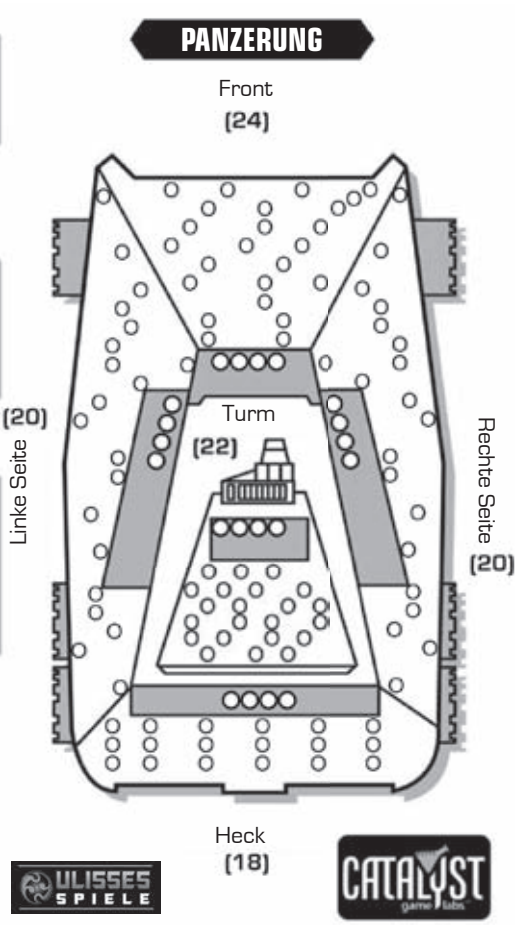
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐

Heck ☐ Turm ☐



PANZERUNG



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Striker Leichter Panzer (KSR)

Bewegungspunkte:
Einsatz-BP: 5
Höchst-BP: 8
Bewegungsart: Rad

Tonnage: 35
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
1	LSR-10	T	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
4	KSR-2	T	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9

Munition: (LSR-10) 12
(KSR-2) 50

KW: 583 **Gesamtpanzerung:** 104

MANNSCHAFT

Anzahl:

Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

Kommandant getroffen: +1
Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2
Modifikator für alle Fahrerwürfe

KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐

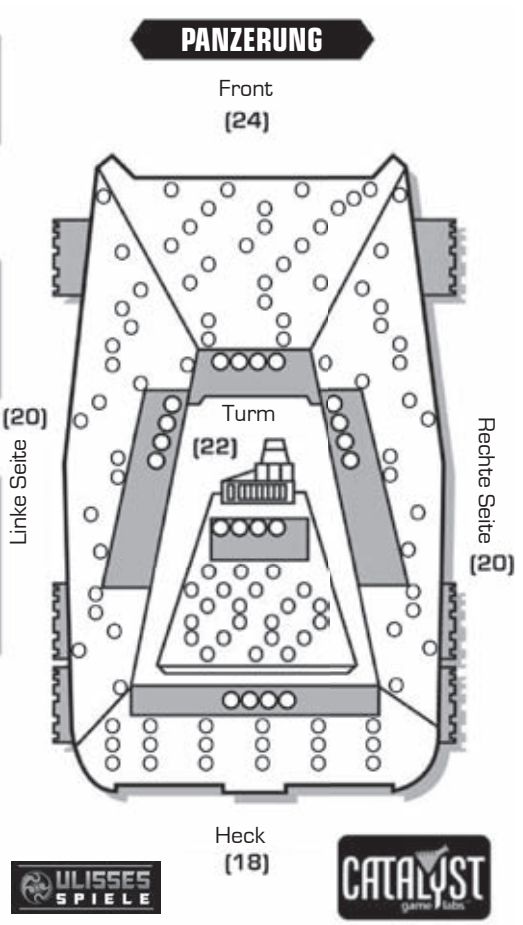
Sensorentreffer +1 +2 +3 D

Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐
Heck ☐ Turm ☐



PANZERUNG



ULISSES SPIELE

CATALYST game labs

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Pionierfahrzeug

Bewegungspunkte:
Einsatz-BP: 6
Höchst-BP: 9
Bewegungsart: Kette

Tonnage: 40
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W. (Hexe)
1	Bagger	T	6	–	–	–	–
1	Kran	H	(E)	–	–	–	–

KW: 194 **Gesamtpanzerung:** 40

MANNSCHAFT

Anzahl:

Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

Kommandant getroffen: +1
Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2
Modifikator für alle Fahrerwürfe

KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐

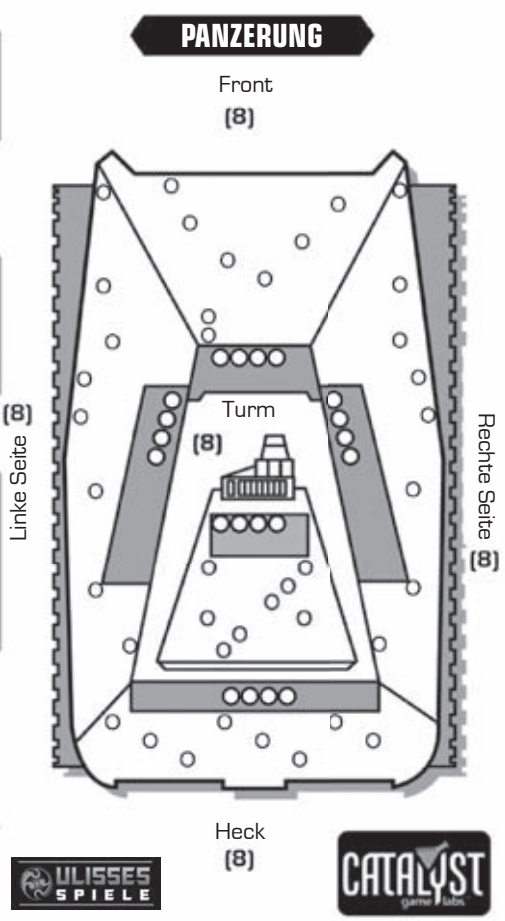
Sensorentreffer +1 +2 +3 D

Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐
Heck ☐ Turm ☐



PANZERUNG



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Pionierfahrzeug (Autokanone)

Bewegungspunkte:
Einsatz-BP: 5
Höchst-BP: 8
Bewegungsart: Kette

Tonnage: 40
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N. (Hexe)	M. (Hexe)	W. (Hexe)
1	Autokanone/20	F	20 (DB,S)	–	3	6	9

Munition: (Autokanone/20) 5

KW: 423 **Gesamtpanzerung:** 32

MANNSCHAFT

Anzahl:

Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

Kommandant getroffen: +1
Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2
Modifikator für alle Fahrerwürfe

KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐

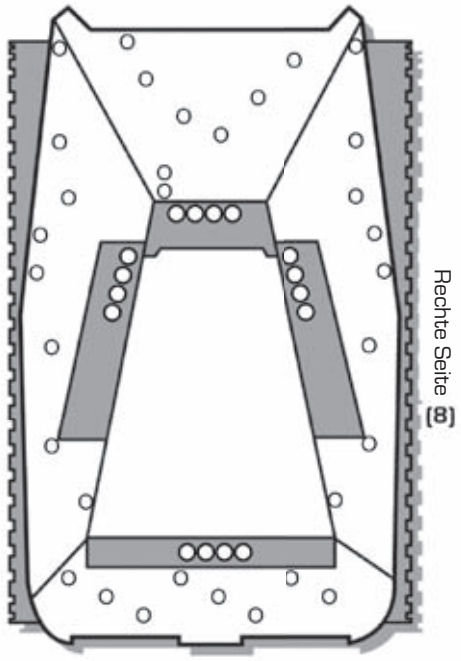
Sensorentreffer +1 +2 +3 D

Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐
Heck ☐

PANZERUNG





© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Pionierfahrzeug (Flammer)

Bewegungspunkte:
Einsatz-BP: 5
Höchst-BP: 8
Bewegungsart: Kette

Tonnage: 40
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W. (Hexe)
1	Bagger	F	6	–	–	–	–
1	Fahrzeugflammer	F	2 (DE,S)	–	1	2	3
2	Fahrzeugflammer	T	2 (DE,S)	–	1	2	3

Munition: (Flammer) 40

KW: 196 **Gesamtpanzerung:** 32

MANNSCHAFT

Anzahl:

Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

Kommandant getroffen: +1 Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2 Modifikator für alle Fahrerwürfe

KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐

Sensorentreffer +1 +2 +3 D

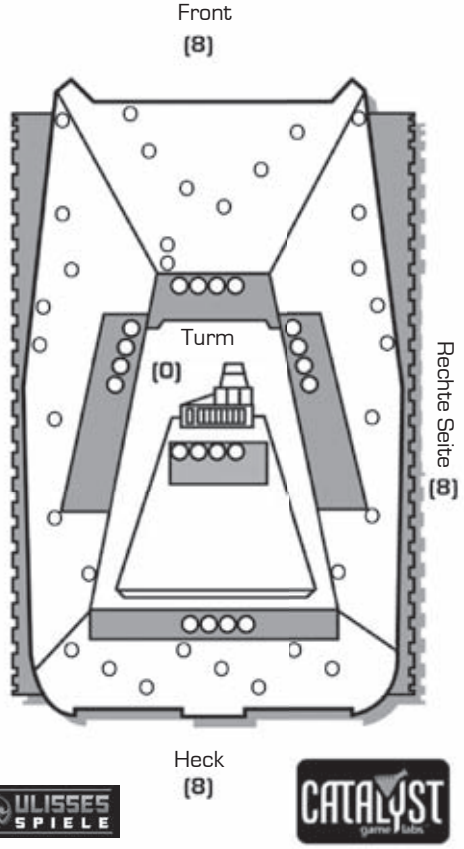
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐

Heck ☐ Turm ☐



PANZERUNG



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Hetzer-Sturmgeschütz

Bewegungspunkte: **Tonnage:** 40
Einsatz-BP: 4 **Technologie:**
Höchst-BP: 6 Innere Sphäre
Bewegungsart: Rad **Epoche:** Nachfolgekriege

Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Autokanone/20	F	20 (DB,S)	–	3	6	9

Munition: (Autokanone/20) 20

KW: 584 **Gesamtpanzerung:** 112

MANNSCHAFT

Anzahl:

Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

Kommandant getroffen: +1 Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2 Modifikator für alle Fahrerwürfe

KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐

Sensorentreffer +1 +2 +3 D

Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐

Heck ☐

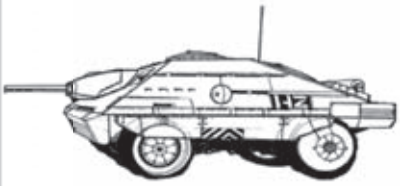
PANZERUNG

Front
(34)

Linke Seite (26)

Rechte Seite (26)

Heck
(26)



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.

† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.

§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.

**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Hetzer-Sturmgeschütz (AK/10)

Bewegungspunkte: **Tonnage:** 40
Einsatz-BP: 4 **Technologie:**
Höchst-BP: 6 Innere Sphäre
Bewegungsart: Rad **Epoche:** Nachfolgekriege

Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Autokanone/10	F	10 (DB,S)	–	5	10	15

Munition: (Autokanone/10) 50

KW: 536 **Gesamtpanzerung:** 96

MANNSCHAFT

Anzahl:

Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

Kommandant getroffen: +1 Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2 Modifikator für alle Fahrerwürfe

KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐

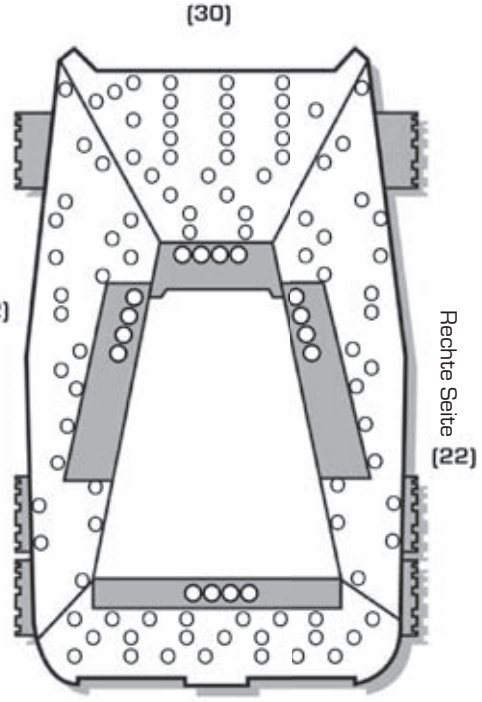
Sensorentreffer +1 +2 +3 D

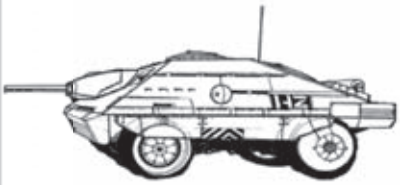
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐

Heck ☐

PANZERUNG





ULISSES SPIELE

CATALYST game labs

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.

† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.

§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.

**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Hetzer-Sturmgeschütz (Laser)

Bewegungspunkte: **Tonnage:** 40
Einsatz-BP: 4 **Technologie:**
Höchst-BP: 6 Innere Sphäre
Bewegungsart: Rad **Epoche:** Nachfolgekriege

Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
4	Mittelschwerer Laser	F	5 (DE)	–	3	6	9

KW: 520 **Gesamtpanzerung:** 112

MANNSCHAFT

Anzahl:

Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

Kommandant getroffen: +1
Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2
Modifikator für alle Fahrerwürfe

KRITISCHER SCHADEN

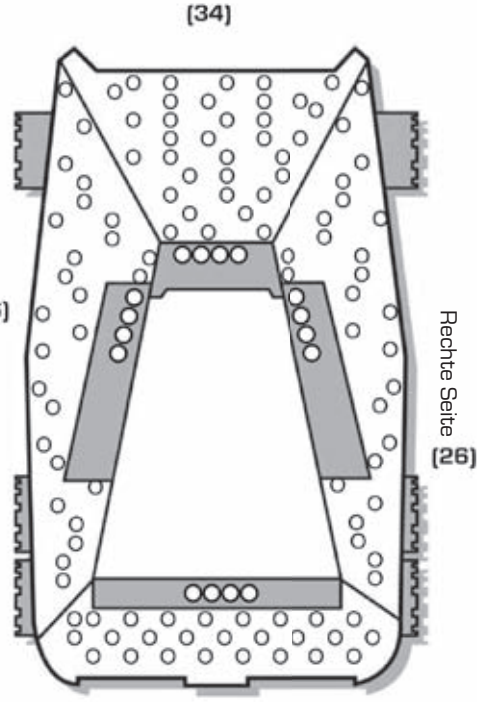
Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐

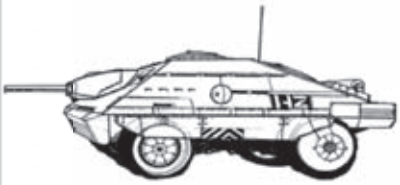
Sensorentreffer +1 +2 +3 D

Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐
Heck ☐

PANZERUNG





ULISSES SPIELE

CATALYST game labs

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Hetzer-Sturmgeschütz (LSR)

Bewegungspunkte: **Tonnage:** 40
Einsatz-BP: 4 **Technologie:**
Höchst-BP: 6 Innere Sphäre
Bewegungsart: Rad **Epoche:** Nachfolgekriege

Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
2	LSR-15	F	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21

Munition: (LSR-15) 32

KW: 657 **Gesamtpanzerung:** 96

MANNSCHAFT

Anzahl:

Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

Kommandant getroffen: +1 Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2 Modifikator für alle Fahrerwürfe

KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐

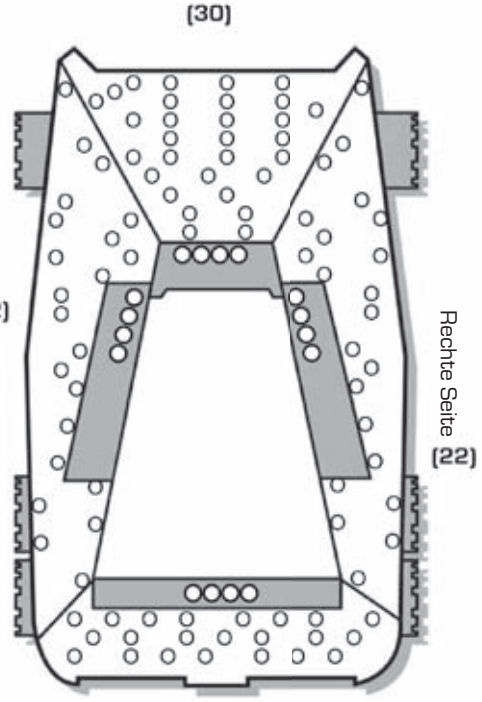
Sensorentreffer +1 +2 +3 D

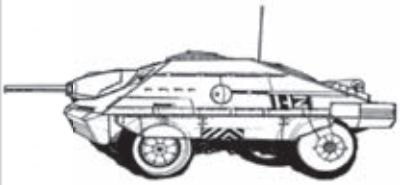
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐

Heck ☐

PANZERUNG





ULISSES SPIELE

CATALYST game labs

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Hetzer-Sturmgeschütz (Scout)

Bewegungspunkte:
Einsatz-BP: 4
Höchst-BP: 6
Bewegungsart: Rad

Tonnage: 40
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W. (Hexe)
1	Verteiler ferngesteuerter Sensoren	R	(E)	–	–	–	–
1	Autokanone/20	F	20 (DB,S)	–	3	6	9

Munition: (Autokanone/20) 10
(Ferngesteuerte Sensoren) 30

KW: 657 **Gesamtpanzerung:** 104

MANNSCHAFT

Anzahl:

Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

Kommandant getroffen: +1 Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2 Modifikator für alle Fahrerwürfe

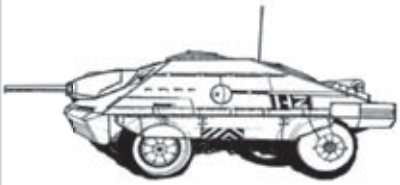
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐

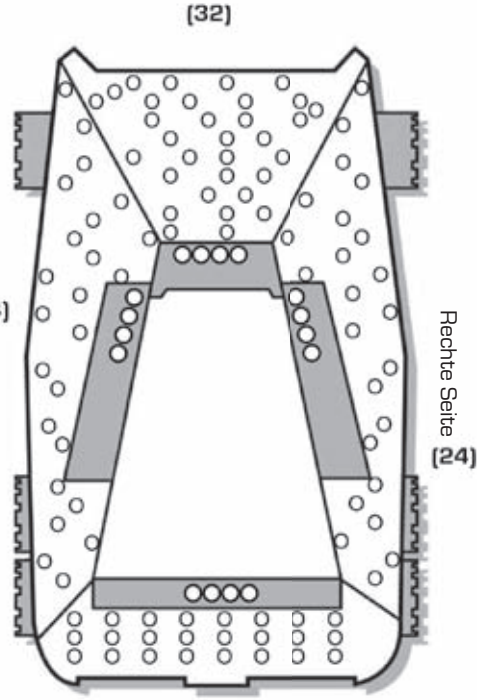
Sensorentreffer +1 +2 +3 D

Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐
Heck ☐



PANZERUNG



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Hetzer-Sturmgeschütz (KSR)

Bewegungspunkte: **Tonnage:** 40
Einsatz-BP: 4 **Technologie:**
Höchst-BP: 6 Innere Sphäre
Bewegungsart: Rad **Epoche:** Nachfolgekriege

Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
5	KSR-6	F	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9

Munition: (KSR-6) 45

KW: 630 **Gesamtpanzerung:** 96

MANNSCHAFT

Anzahl:

Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

Kommandant getroffen: +1 Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2 Modifikator für alle Fahrerwürfe

KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐

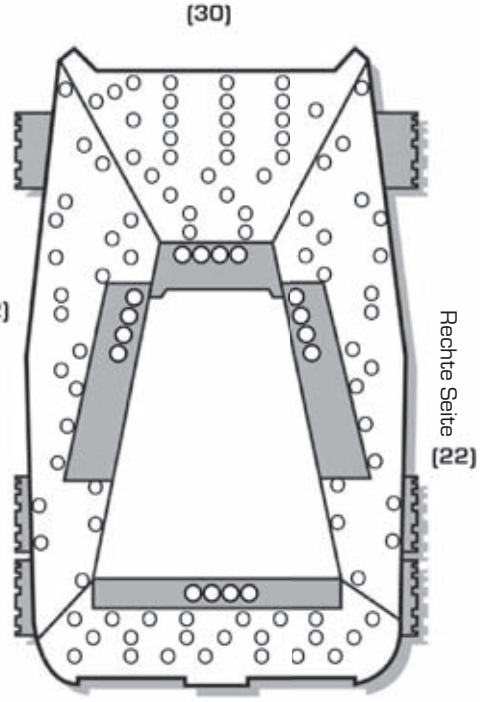
Sensorentreffer +1 +2 +3 D

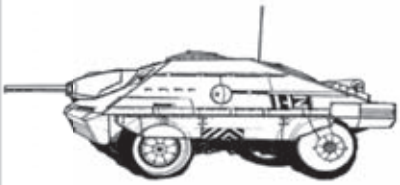
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐

Heck ☐

PANZERUNG





ULISSES SPIELE

CATALYST game labs

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Goblin Mittelschwerer Panzer

Bewegungspunkte:
Einsatz-BP: 4
Höchst-BP: 6
Bewegungsart: Kette

Tonnage: 45
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch (Hexe)	Min	N.	M.	W.
1	Maschinengewehr	F	2 (DB,AI)	–	1	2	3
1	Schwerer Laser	T	8 (DE)	–	5	10	15

Frachtraum: Infanterie (1 Tonne)
Munition: (Maschinengewehr) 100

KW: 555 **Gesamtpanzerung:** 128

MANNSCHAFT

Anzahl:

Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

Kommandant getroffen: +1
Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2
Modifikator für alle Fahrerwürfe

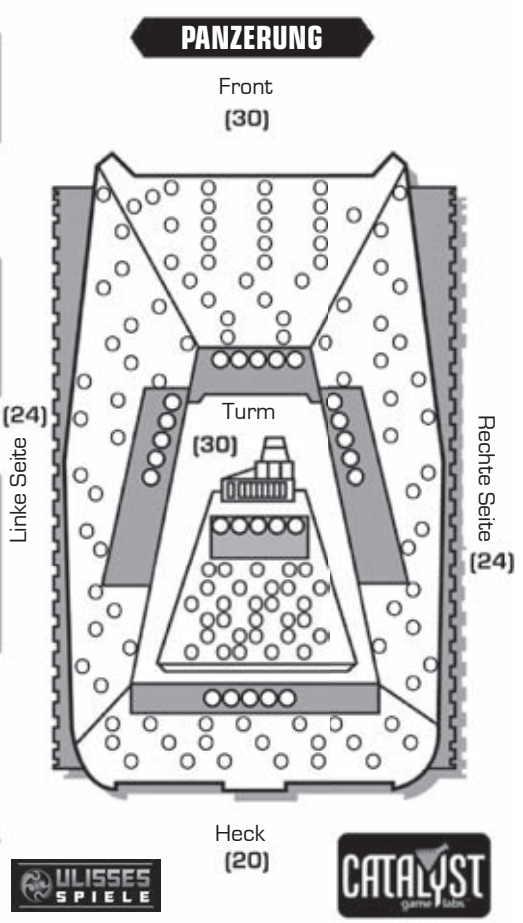
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐
Sensorentreffer +1 +2 +3 D
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐
Heck ☐ Turm ☐



PANZERUNG



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Goblin Mittelschwerer Panzer (LSR)

Bewegungspunkte: **Tonnage:** 45
Einsatz-BP: 4 **Technologie:**
Höchst-BP: 6 Innere Sphäre
Bewegungsart: Kette **Epoche:** Sternenbund

Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Maschinengewehr	F	2 (DB,AI)	–	1	2	3
2	LSR-10	T	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21

Munition: (Maschinengewehr) 100
(LSR-10) 36

KW: 656 **Gesamtpanzerung:** 128

MANNSCHAFT

Anzahl:

Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

Kommandant getroffen: +1
Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2
Modifikator für alle Fahrerwürfe

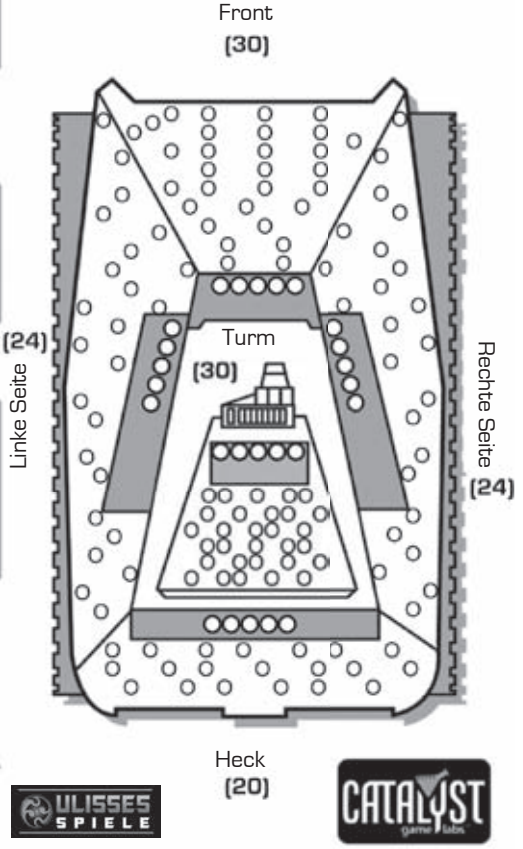
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐
Sensorentreffer +1 +2 +3 D
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐
Heck ☐ Turm ☐



PANZERUNG



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Goblin Mittelschwerer Panzer (MG)

Bewegungspunkte:
Einsatz-BP: 4
Höchst-BP: 6
Bewegungsart: Kette

Tonnage: 45
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W. (Hexe)
2	Maschinengewehr	F	2 (DB,AI)	–	1	2	3
1	Maschinengewehr	RS	2 (DB,AI)	–	1	2	3
1	Maschinengewehr	LS	2 (DB,AI)	–	1	2	3
1	Maschinengewehr	H	2 (DB,AI)	–	1	2	3
1	Maschinengewehr	T	2 (DB,AI)	–	1	2	3
1	KSR-6	T	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9

Frachtraum: Infanterie (5 Tonnen)
Munition: (Maschinengewehr) 500
(KSR-6) 30

KW: 527 **Gesamtpanzerung:** 128

MANNSCHAFT

Anzahl:

Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

Kommandant getroffen: +1 Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2 Modifikator für alle Fahrerwürfe

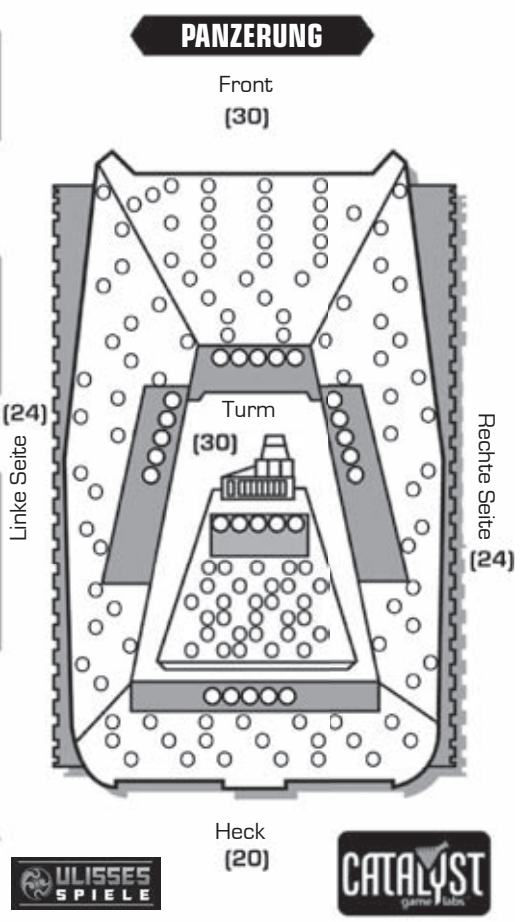
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐
Sensorentreffer +1 +2 +3 D
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐
Heck ☐ Turm ☐



PANZERUNG



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Goblin Mittelschwerer Panzer (KSR)

Bewegungspunkte:
Einsatz-BP: 4
Höchst-BP: 6
Bewegungsart: Kette

Tonnage: 45
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch (Hexe)	Min	N.	M.	W.
1	Maschinengewehr	F	2 (DB,AI)	–	1	2	3
3	KSR-6	T	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9

Frachtraum: Infanterie (1 Tonne)
Munition: (Maschinengewehr) 100
(KSR-6) 60

KW: 647 **Gesamtpanzerung:** 128

MANNSCHAFT

Anzahl:

Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

Kommandant getroffen: +1
Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2
Modifikator für alle Fahrerwürfe

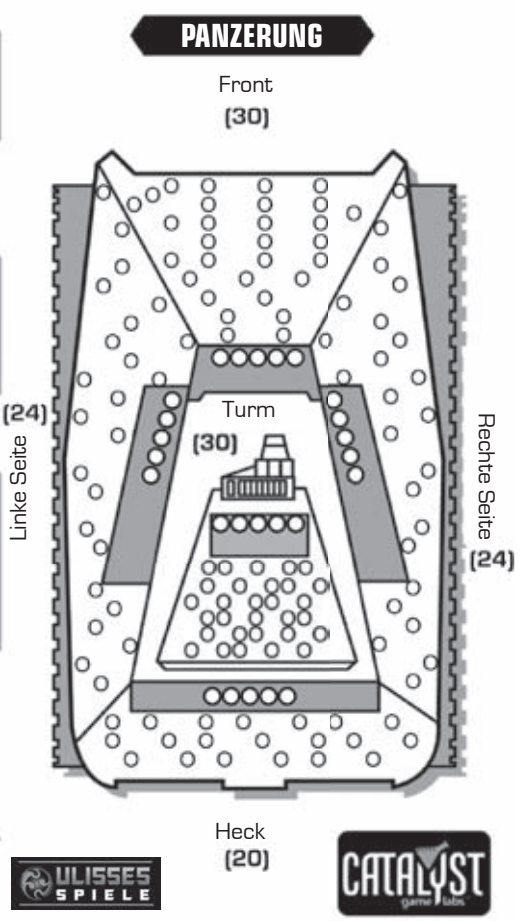
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐
Sensorentreffer +1 +2 +3 D
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐
Heck ☐ Turm ☐



PANZERUNG



ULISSES SPIELE

CATALYST game labs

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Condor Schwerer Schwebepanzer

Bewegungspunkte: **Tonnage:** 50
Einsatz-BP: 8 **Technologie:**
Höchst-BP: 12 Innere Sphäre
Bewegungsart: Luftkissen **Epoche:** Sternenbund
Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Maschinengewehr	F	2 (DB,AI)	–	1	2	3
1	Autokanone/5	T	5 (DB,S)	3	6	12	18
2	Mittelschwere Laser	T	5 (DE)	–	3	6	9

Munition: (Maschinengewehr) 100

KW: 653 **Gesamtpanzerung:** 96

MANNSCHAFT

Anzahl:

Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

Kommandant getroffen: +1 Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2 Modifikator für alle Fahrerwürfe

KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐

Sensorentreffer +1 +2 +3 D

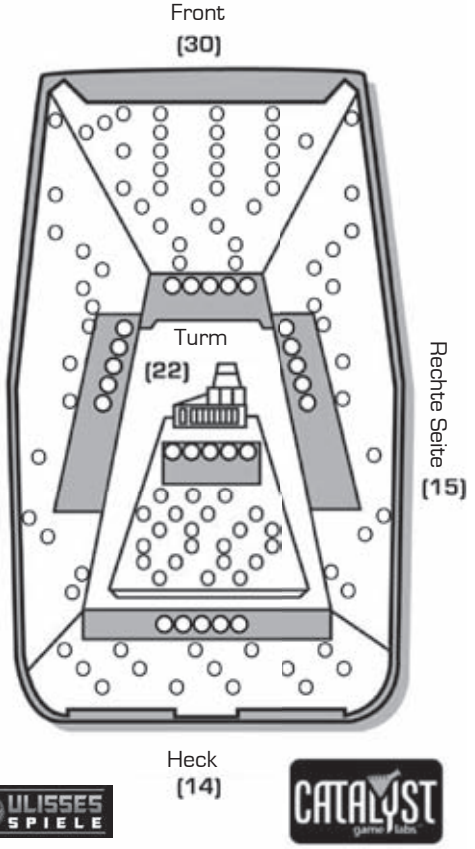
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐

Heck ☐ Turm ☐



PANZERUNG



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Condor Schwerer Schwebepanzer (Davion)
Bewegungspunkte: **Tonnage:** 50
Einsatz-BP: 8 **Technologie:**
Höchst-BP: 12 Innere Sphäre
Bewegungsart: Luftkissen **Epoche:** Nachfolgekriege
Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
2	Maschinengewehre	F	2 (DB,AI)	–	1	2	3
1	Autokanone/2	T	2 (DB,S)	4	8	16	24

Munition: (Maschinengewehr) 200
(Autokanone/2) 90

KW: 577 **Gesamtpanzerung:** 128

MANNSCHAFT

Anzahl:
Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

Kommandant getroffen: +1 Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2 Modifikator für alle Fahrerwürfe

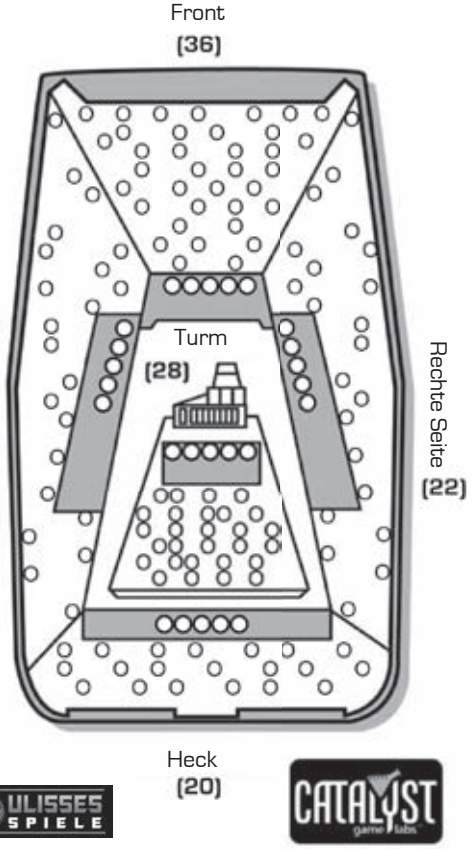
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐
Sensorentreffer +1 +2 +3 D
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐
Heck ☐ Turm ☐



PANZERUNG



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Condor Schwerer Schwebepanzer (Davion)
Bewegungspunkte: **Tonnage:** 50
Einsatz-BP: 8 **Technologie:**
Höchst-BP: 12 Innere Sphäre
Bewegungsart: Luftkissen **Epoche:** Nachfolgekriege
Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch (Hexe)	Min	N.	M.	W.
1	Fahrzeugflammer	F	2 (DE,S)	–	1	2	3
1	Fahrzeugflammer	F	2 (DE,S)	–	1	2	3
2	Maschinengewehre	T	2 (DB,AI)	–	1	2	3
3	Mittelschwerer Laser	T	5 (DE)	–	3	6	9

Munition: (Maschinengewehr) 200
(Flammer) 20

KW: 715 **Gesamtpanzerung:** 136

MANNSCHAFT

Anzahl:
Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

Kommandant getroffen: +1
Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2
Modifikator für alle Fahrerwürfe

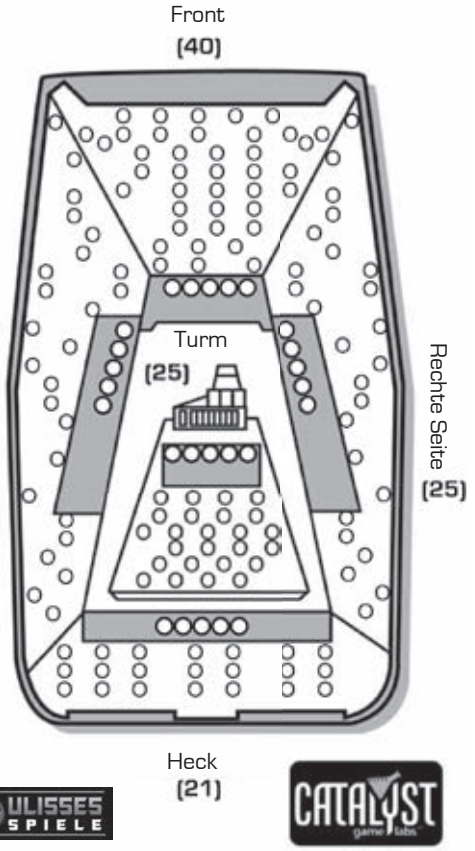
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐
Sensorentreffer +1 +2 +3 D
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐
Heck ☐ Turm ☐



PANZERUNG



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Condor Schwerer Schwebepanzer (Liao)

Bewegungspunkte: **Tonnage:** 50
Einsatz-BP: 8 **Technologie:**
Höchst-BP: 12 Innere Sphäre
Bewegungsart: Luftkissen **Epoche:** Nachfolgekriege
Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
4	Mittelschwere Laser	T	5 (DE)	–	3	6	9

KW: 765 **Gesamtpanzerung:** 136

MANNSCHAFT

Anzahl:
Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

Kommandant getroffen: +1 Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2 Modifikator für alle Fahrerwürfe

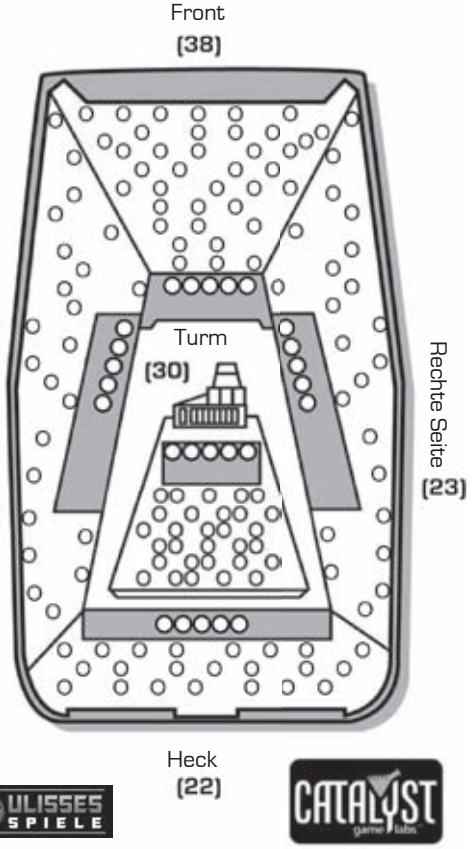
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐
Sensorentreffer +1 +2 +3 D
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐
Heck ☐ Turm ☐



PANZERUNG



ULISSES SPIELE

CATALYST game labs

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Drillson Schwerer Schwebepanzer

Bewegungspunkte:
Einsatz-BP: 9
Höchst-BP: 14
Bewegungsart: Luftkissen
Antrieb: Reaktor

Tonnage: 50
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch (Hexe)	Min	N.	M.	W.
1	LSR-10	F	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
2	Maschinengewehre	F	2 (DB,AI)	–	1	2	3
1	Schwerer Laser	T	8 (DE)	–	5	10	15
2	KSR-2	T	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9

Munition: (KSR-2) 50
(Maschinengewehr) 100
(LSR-10) 12

KW: 949 **Gesamtpanzerung:** 104

MANNSCHAFT

Anzahl:

Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

Kommandant getroffen: +1
Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2
Modifikator für alle Fahrerwürfe

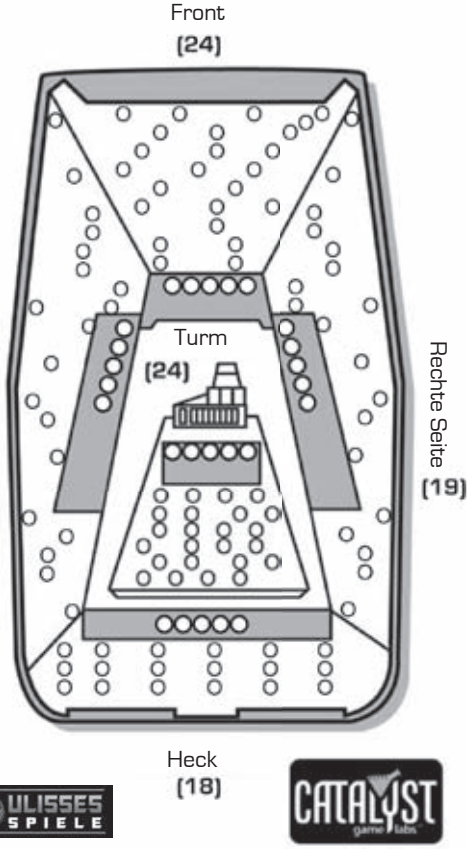
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐
Sensorentreffer +1 +2 +3 D
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐
Heck ☐ Turm ☐



PANZERUNG



ULISSES SPIELE

CATALYST game labs

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Drillson Schwerer Schwebepanzer (ERSL)

Bewegungspunkte: **Tonnage:** 50
Einsatz-BP: 9 **Technologie:**
Höchst-BP: 14 Innere Sphäre
Bewegungsart: Luftkissen **Epoche:** Nachfolgekriege
Antrieb: Reaktor

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
1	LSR-10	F	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
1	Maschinengewehr	F	2 (DB,AI)	–	1	2	3
1	Schwerer ER-Laser	T	8 (DE)	–	7	14	19
1	KSR-2	T	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9

Munition: (KSR-2) 50
(Maschinengewehr) 100
(LSR-10) 12

KW: 960 **Gesamtpanzerung:** 96

MANNSCHAFT

Anzahl:

Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

Kommandant getroffen: +1 Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2 Modifikator für alle Fahrerwürfe

KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐

Sensorentreffer +1 +2 +3 D

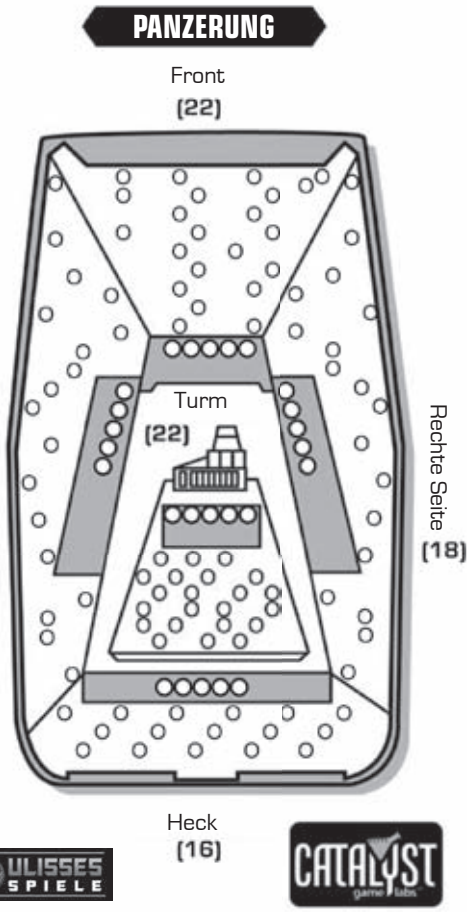
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐

Heck ☐ Turm ☐



PANZERUNG



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Drillson Schwerer Schwebepanzer (KSR)
Bewegungspunkte: **Tonnage:** 50
Einsatz-BP: 9 **Technologie:**
Höchst-BP: 14 Innere Sphäre
Bewegungsart: Luftkissen **Epoche:** Nachfolgekriege
Antrieb: Reaktor

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W. (Hexe)
2	Maschinengewehre	F	2 (DB,AI)	–	1	2	3
4	KSR-2	F	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9
1	Schwerer Laser	T	8 (DE)	–	5	10	15
2	KSR-2	F	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9

Munition: (KSR-2) 150
(Maschinengewehr) 100

KW: 926 **Gesamtpanzerung:** 104

MANNSCHAFT

Anzahl:
Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

Kommandant getroffen: +1 Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2 Modifikator für alle Fahrerwürfe

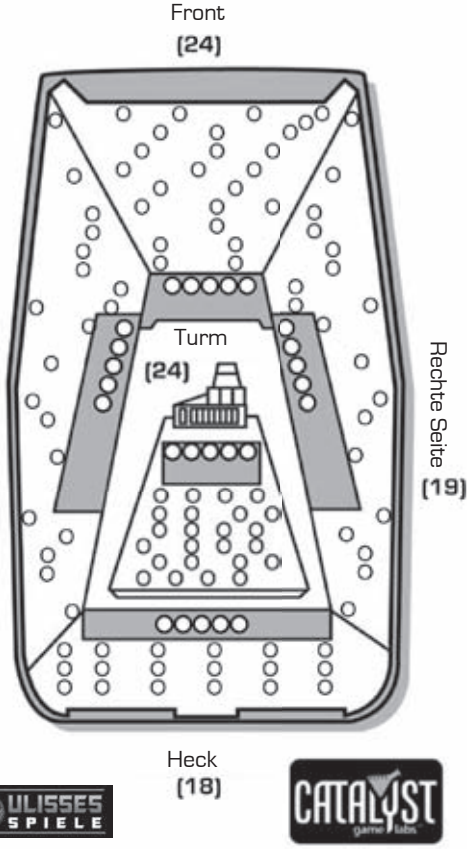
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐
Sensorentreffer +1 +2 +3 D
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐
Heck ☐ Turm ☐



PANZERUNG



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Drillson Schwerer Schwebepanzer (Blitz)

Bewegungspunkte:
Einsatz-BP: 9
Höchst-BP: 14
Bewegungsart: Luftkissen
Antrieb: Reaktor

Tonnage: 50
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Clan-Invasion

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch (Hexe)	Min	N.	M.	W.
2	Blitz-KSR-2	F	2/Rak. (M,C)	–	3	6	9
1	Schwerer Impulslaser	T	9 (P)	–	3	7	10
2	Blitz-KSR-2	T	2/Rak. (M,C)	–	3	6	9

Munition: (Blitz-KSR-2) 50

KW: 890 **Gesamtpanzerung:** 112

MANNSCHAFT

Anzahl:

Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

Kommandant getroffen: +1 Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2 Modifikator für alle Fahrerwürfe

KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐

Sensorentreffer +1 +2 +3 D

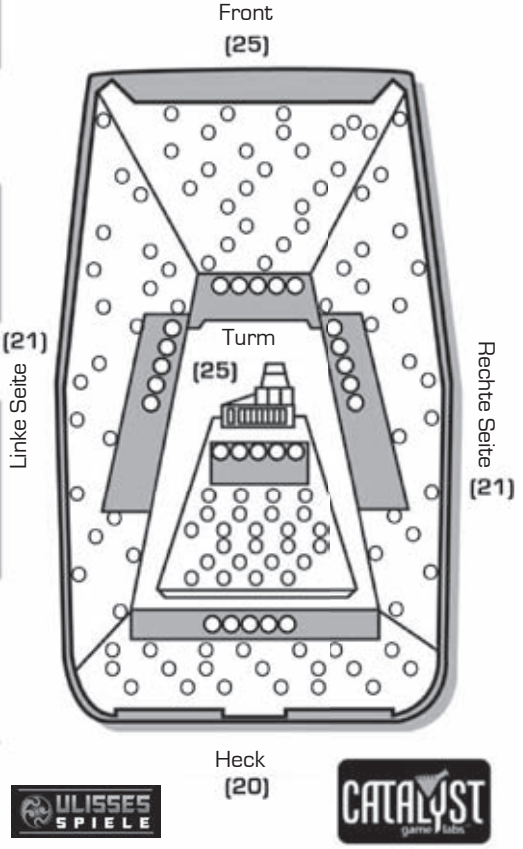
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐

Heck ☐ Turm ☐



PANZERUNG



ULISSES SPIELE

CATALYST game labs

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.

† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.

§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.

**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Maxim Schwerer Truppentransporter
Bewegungspunkte: **Tonnage:** 50
Einsatz-BP: 8 **Technologie:**
Höchst-BP: 12 Innere Sphäre
Bewegungsart: Luftkissen **Epoche:** Sternenbund
Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
2	LSR-5	F	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
1	KSR-2	RS	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9
1	KSR-2	LS	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9
1	LSR-5	H	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
3	Maschinengewehre	T	2 (DB,AI)	–	1	2	3
1	KSR-6	T	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9

Munition: (KSR-2) 50
(LSR-5) 24
(Maschinengewehr) 200
(KSR-6) 15

KW: 764 **Gesamtpanzerung:** 88

MANNSCHAFT

Anzahl:
Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

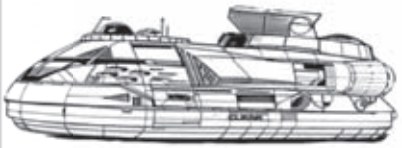
Kommandant getroffen: +1 Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2 Modifikator für alle Fahrerwürfe

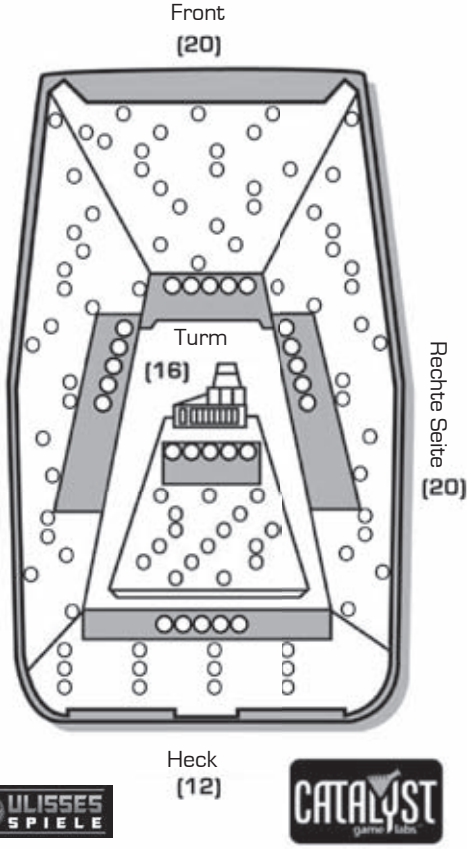
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐
Sensorentreffer +1 +2 +3 D
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐
Heck ☐ Turm ☐



PANZERUNG



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Maxim Schwerer Truppentransporter (KSR-2)
Bewegungspunkte: **Tonnage:** 50
Einsatz-BP: 8 **Technologie:**
Höchst-BP: 12 Innere Sphäre
Bewegungsart: Luftkissen **Epoche:** Nachfolgekriege
Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
2	LSR-5	F	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
1	LSR-5	H	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
3	Maschinengewehre	T	2 (DB,AI)	–	1	2	3
2	KSR-2	T	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9
1	KSR-6	T	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9

Frachtraum: Infanterie (3 Tonnen)
Munition: (KSR-2) 50
(LSR-5) 24
(Maschinengewehr) 100
(KSR-6) 15

KW: 763 **Gesamtpanzerung:** 88

MANNSCHAFT

Anzahl:
Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

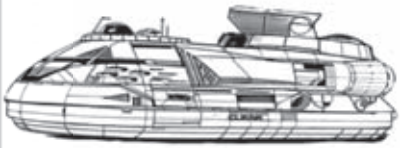
Kommandant getroffen: +1 Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2 Modifikator für alle Fahrerwürfe

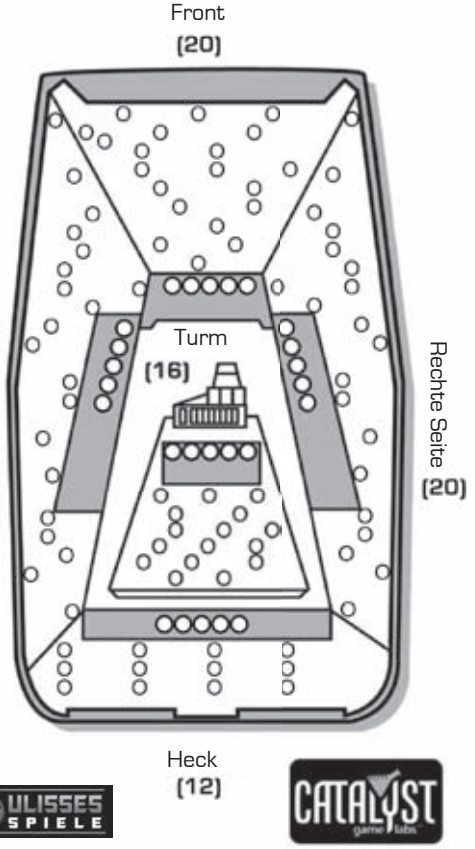
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐
Sensorentreffer +1 +2 +3 D
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐
Heck ☐ Turm ☐



PANZERUNG



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Maxim Schwerer Truppentransporter (KSR-4)

Bewegungspunkte:
Einsatz-BP: 8
Höchst-BP: 12

Tonnage: 50

Technologie: Innere Sphäre

Bewegungsart: Luftkissen

Epoche: Nachfolgekriege

Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch (Hexe)	Min	N.	M.	W.
1	KSR-4	F	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9
1	KSR-2	RS	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9
1	KSR-2	LS	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9
1	KSR-4	F	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9
3	Maschinengewehre	T	2 (DB,AI)	–	1	2	3
1	KSR-6	T	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9

Frachtraum: Infanterie (3 Tonnen)
Munition: (KSR-4) 50
(KSR-2) 50
(Maschinengewehr) 200
(KSR-6) 30

KW: 682 **Gesamtpanzerung:** 88

MANNSCHAFT

Anzahl:

Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

Kommandant getroffen: +1 Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2 Modifikator für alle Fahrerwürfe

KRITISCHER SCHADEN

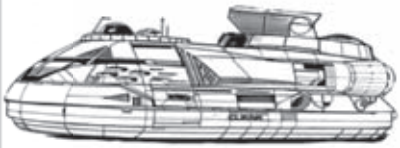
Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐

Sensorentreffer +1 +2 +3 D

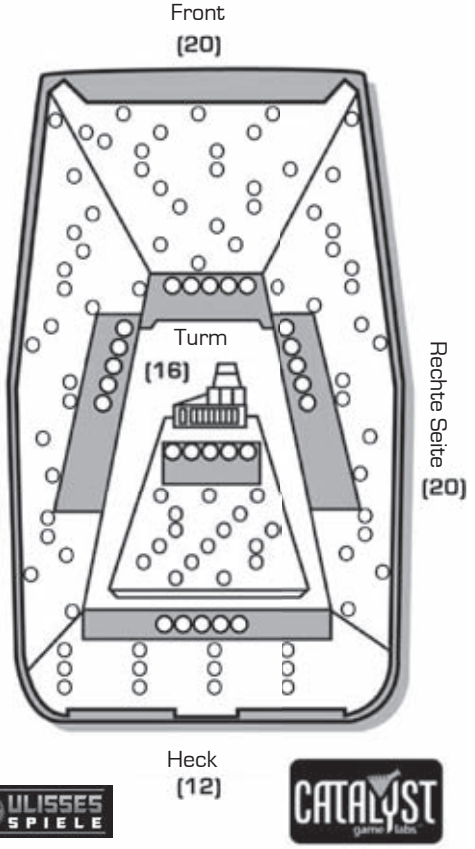
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐

Heck ☐ Turm ☐



PANZERUNG



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Vedette Panzer

Bewegungspunkte:
Einsatz-BP: 5
Höchst-BP: 8
Bewegungsart: Kette

Tonnage: 50
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
			(Hexe)				
1	Maschinengewehr	F	2 (DB,AI)	–	1	2	3
1	Autokanone/5	T	5 (DB,S)	3	6	12	18

Munition: (Maschinengewehr) 200
(Autokanone/5) 20

KW: 475 **Gesamtpanzerung:** 96

MANNSCHAFT

Anzahl:

Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

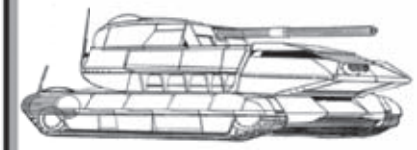
Kommandant getroffen: +1
Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2
Modifikator für alle Fahrerwürfe

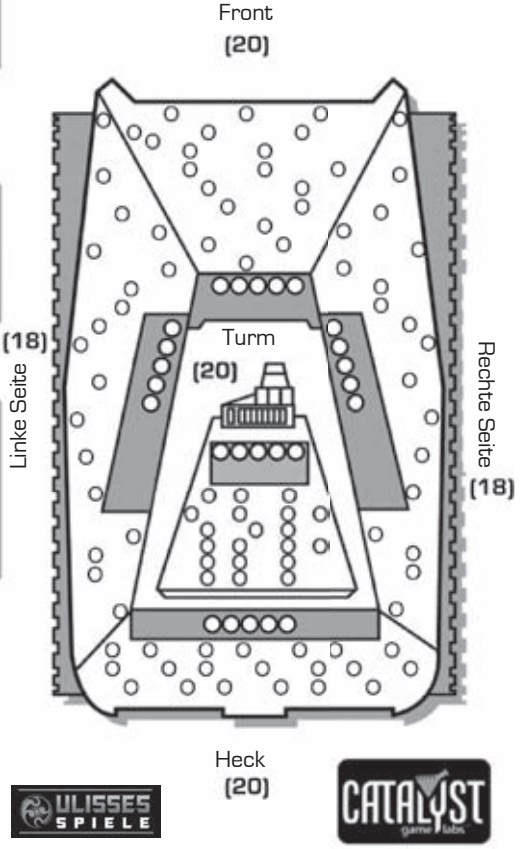
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐
Sensorentreffer +1 +2 +3 D
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐
Heck ☐ Turm ☐



PANZERUNG



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Vedette Panzer (AK/2)

Bewegungspunkte:
Einsatz-BP: 5
Höchst-BP: 8
Bewegungsart: Kette

Tonnage: 50
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W. (Hexe)
1	Maschinengewehr	F	2 (DB,AI)	–	1	2	3
1	Autokanone/2	T	2 (DB,S)	4	8	16	24
1	KSR-2	T	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9

Munition: (Maschinengewehr) 200
(Autokanone/2) 45
(KSR-2) 50

KW: 458 **Gesamtpanzerung:** 96

MANNSCHAFT

Anzahl:

Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

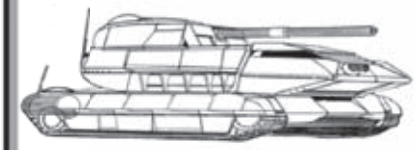
Kommandant getroffen: +1
Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2
Modifikator für alle Fahrerwürfe

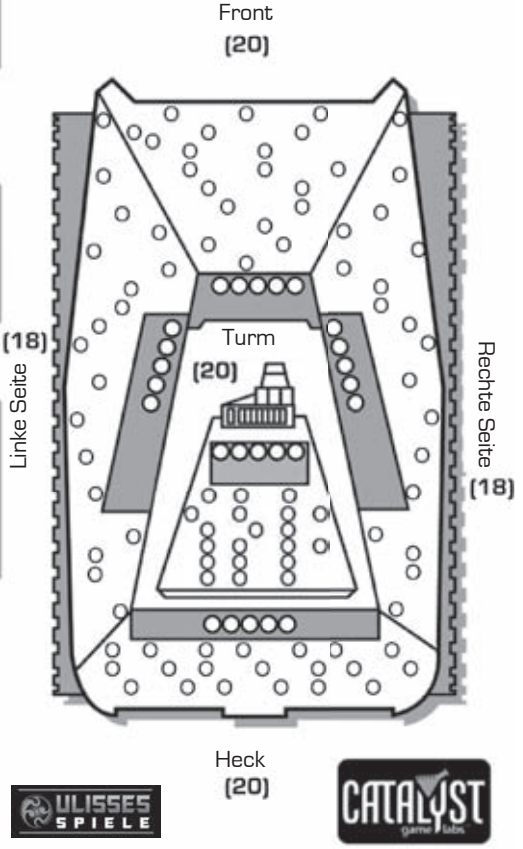
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐
Sensorentreffer +1 +2 +3 D
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐
Heck ☐ Turm ☐



PANZERUNG



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Vedette Panzer (Liao)

Bewegungspunkte:
Einsatz-BP: 5
Höchst-BP: 8
Bewegungsart: Kette

Tonnage: 50
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W. (Hexe)
1	Maschinengewehr	F	2 (DB,AI)	–	1	2	3
2	Mittelschwere Laser	T	5 (DE)	–	3	6	9

Munition: (Maschinengewehr) 400

KW: 495 **Gesamtpanzerung:** 96

MANNSCHAFT

Anzahl:

Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

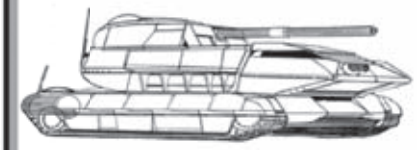
Kommandant getroffen: +1
Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2
Modifikator für alle Fahrerwürfe

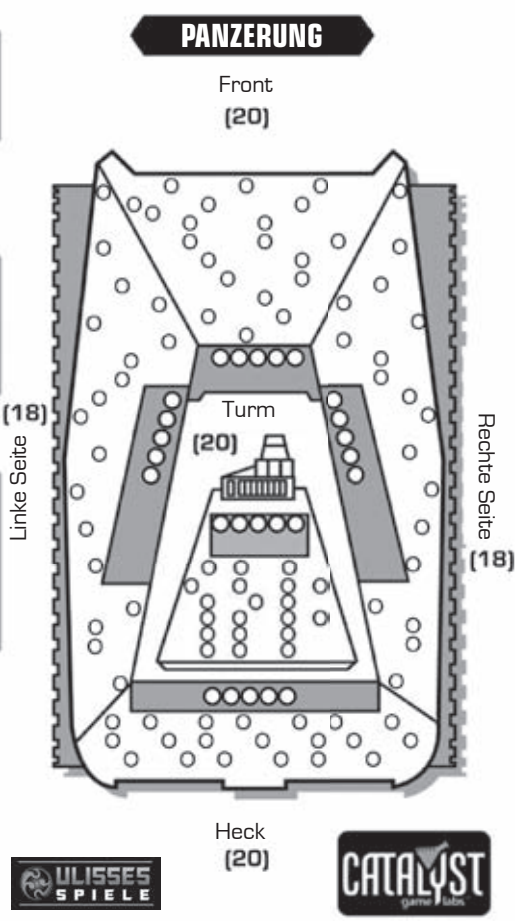
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐
Sensorentreffer +1 +2 +3 D
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐
Heck ☐ Turm ☐



PANZERUNG



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Bulldog Mittelschwerer Panzer

Bewegungspunkte:
Einsatz-BP: 4
Höchst-BP: 6
Bewegungsart: Kette

Tonnage: 60
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch (Hexe)	Min	N.	M.	W.
1	Maschinengewehr	F	2 (DB,AI)	–	1	2	3
1	Schwerer Laser	T	8 (DE)	–	5	10	15
2	KSR-4	T	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9

Munition: (Maschinengewehr) 100
(KSR-4) 50

KW: 605 **Gesamtpanzerung:** 104

MANNSCHAFT

Anzahl:

Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

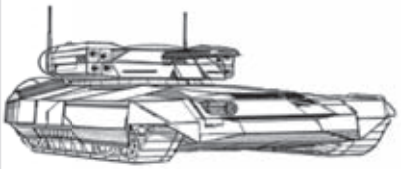
Kommandant getroffen: +1
Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2
Modifikator für alle Fahrerwürfe

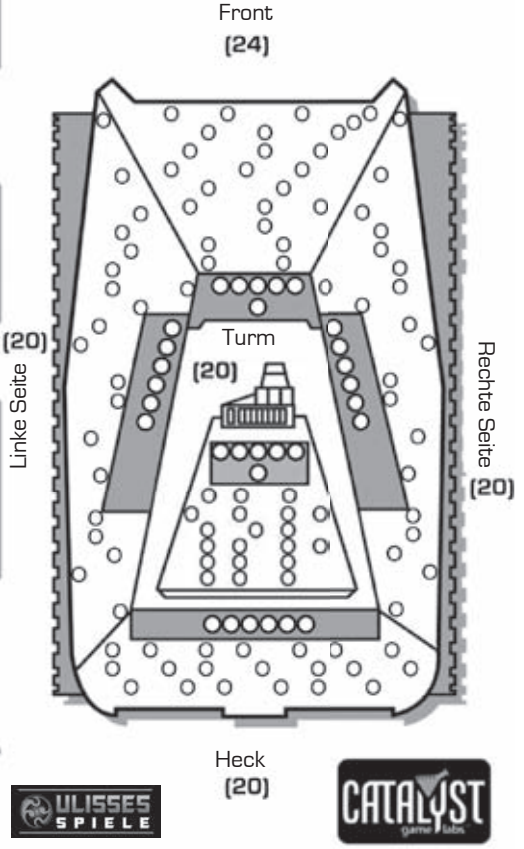
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐
Sensorentreffer +1 +2 +3 D
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐
Heck ☐ Turm ☐



PANZERUNG



ULISSES SPIELE

CATALYST game labs

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Bulldog Mittelschwerer Panzer (AK/2)

Bewegungspunkte:
Einsatz-BP: 4
Höchst-BP: 6
Bewegungsart: Kette

Tonnage: 60
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch (Hexe)	Min	N.	M.	W.
2	Maschinengewehre	F	2 (DB,AI)	–	1	2	3
2	Autokanone/2	T	2 (DB,S)	4	8	16	24
2	KSR-4	T	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9

Munition: (Maschinengewehr) 100
(KSR-4) 25
(Autokanone/2) 45

KW: 556 **Gesamtpanzerung:** 104

MANNSCHAFT

Anzahl:

Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

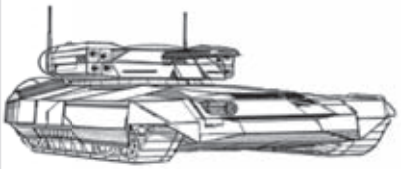
Kommandant getroffen: +1
Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2
Modifikator für alle Fahrerwürfe

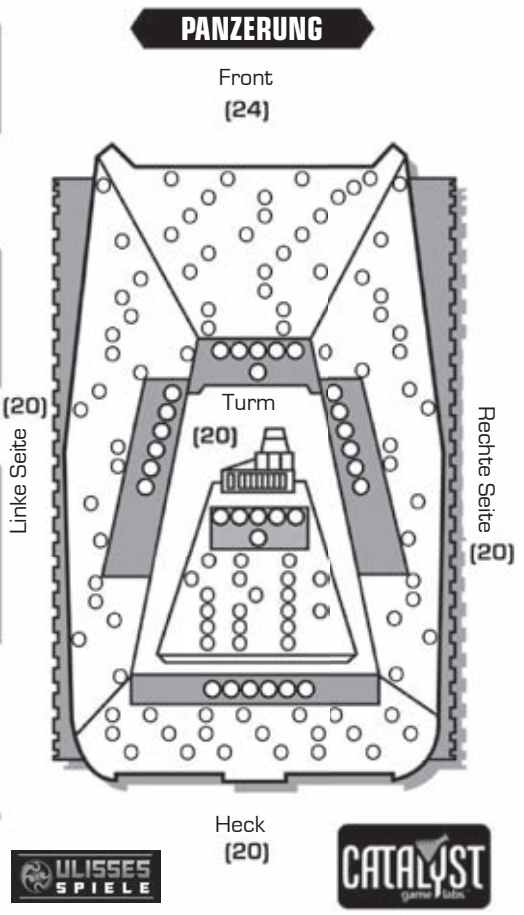
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐
Sensorentreffer +1 +2 +3 D
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐
Heck ☐ Turm ☐



PANZERUNG



ULISSES SPIELE

CATALYST game labs

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Bulldog Mittelschwerer Panzer (LSR)

Bewegungspunkte:
Einsatz-BP: 4
Höchst-BP: 6
Bewegungsart: Kette

Tonnage: 60
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch (Hexe)	Min	N.	M.	W.
1	Maschinengewehr	F	2 (DB,AI)	–	1	2	3
1	LSR-20	T	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
2	KSR-4	T	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9

Munition: (Maschinengewehr) 100
(KSR-4) 50
(LSR-20) 18

KW: 748 **Gesamtpanzerung:** 104

MANNSCHAFT

Anzahl:

Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

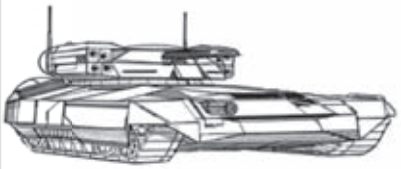
Kommandant getroffen: +1
Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2
Modifikator für alle Fahrerwürfe

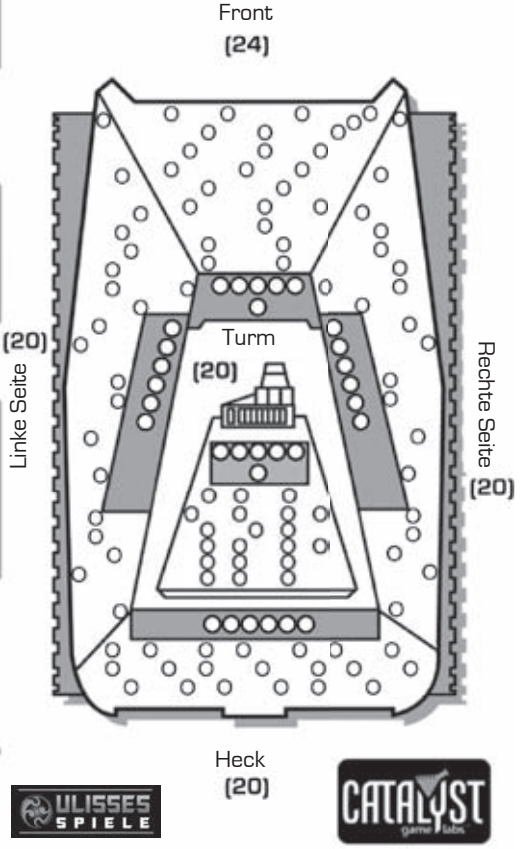
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐
Sensorentreffer +1 +2 +3 D
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐
Heck ☐ Turm ☐



PANZERUNG



ULISSES SPIELE

CATALYST game labs

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Hi-Scout Drohnenträger

Bewegungspunkte:
Einsatz-BP: 4
Höchst-BP: 6
Bewegungsart: Kette

Tonnage: 60
Technologie: Innere Sphäre (Fortschrittlich)
Epoche: Nachfolgekriege

Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Drohnenträger-kontrollsystem	R	(E)	–	–	–	–
2	KSR-2	T	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9

Frachtraum: (15,5 Tonnen)
Munition: (KSR-2) 50

KW: 347 **Gesamtpanzerung:** 88

MANNSCHAFT

Anzahl:

Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

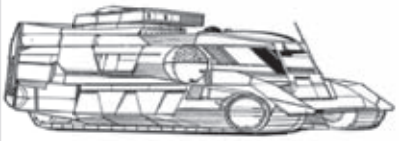
Kommandant getroffen: +1
Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2
Modifikator für alle Fahrerwürfe

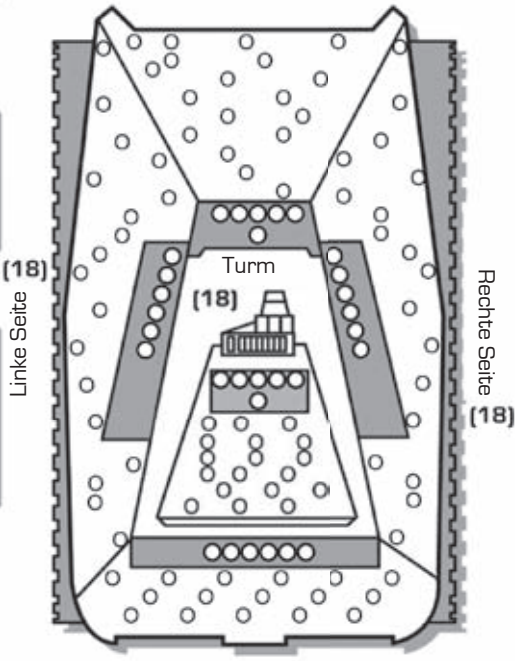
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐
Sensorentreffer +1 +2 +3 D
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐
Heck ☐ Turm ☐



PANZERUNG



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Schwebedrohne (NapFind)

Bewegungspunkte: **Tonnage:** 3
Einsatz-BP: 15 **Technologie:** Innere
Höchst-BP: 23 Sphäre (Fortschrittlich)
Bewegungsart: Luftkissen **Epoche:** Nachfolgekriege
Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.

KW: 11 **Gesamtpanzerung:** 0

MANNSCHAFT

Anzahl:

Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

Kommandant getroffen: +1 Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2 Modifikator für alle Fahrerwürfe

KRITISCHER SCHADEN

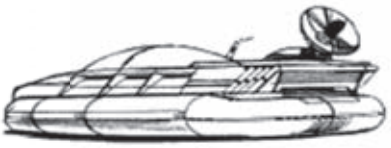
Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐

Sensorentreffer +1 +2 +3 D

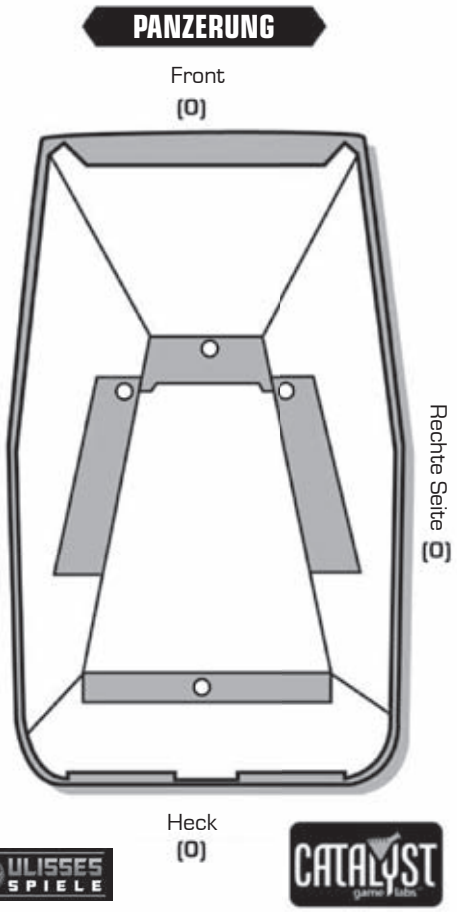
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐

Heck ☐



PANZERUNG



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Kettendrohne (PathTrack)

Bewegungspunkte:
Einsatz-BP: 8
Höchst-BP: 12
Bewegungsart: Kette

Tonnage: 3
Technologie: Innere Sphäre (Fortschrittlich)
Epoche: Nachfolgekriege

Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.

KW: 36 **Gesamtpanzerung:** 8

MANNSCHAFT

Anzahl:

Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

Kommandant getroffen: +1 Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2 Modifikator für alle Fahrerwürfe

KRITISCHER SCHADEN

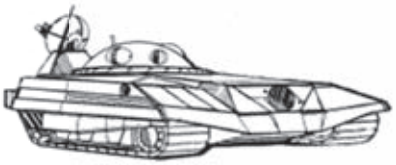
Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐

Sensorentreffer +1 +2 +3 D

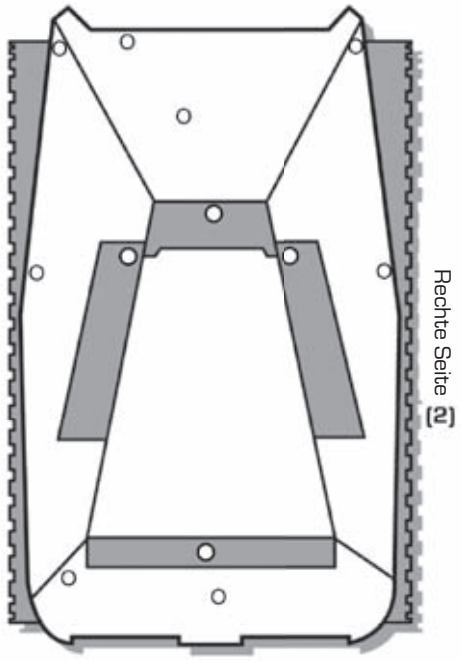
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐

Heck ☐



PANZERUNG



ULISSES SPIELE

CATALYST game labs

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.

† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.

§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.

**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: AK/2-Träger

Bewegungspunkte:
Einsatz-BP: 3
Höchst-BP: 5
Bewegungsart: Kette
Antrieb: Verbrennungsmotor

Tonnage: 60
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
5	Autokanone/2	F	2 (DB,S)	4	8	16	24

Munition: (Autokanone/2) 180

KW: 403 **Gesamtpanzerung:** 48

MANNSCHAFT

Anzahl:

Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

Kommandant getroffen: +1
Modifikator für alle Trefferwürfe

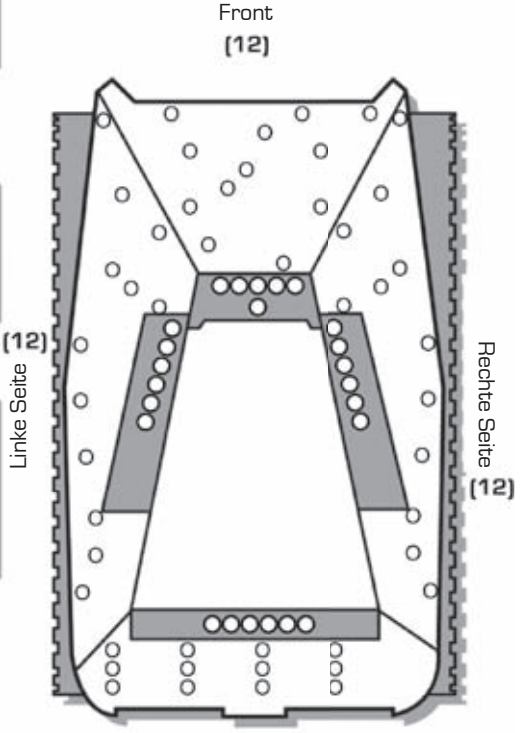
Fahrer getroffen: +2
Modifikator für alle Fahrerwürfe

KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐
Sensorentreffer +1 +2 +3 D
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐
Heck ☐

PANZERUNG





ULISSES SPIELE

CATALYST game labs

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Laser-Träger

Bewegungspunkte:
Einsatz-BP: 3
Höchst-BP: 5
Bewegungsart: Kette
Antrieb: Verbrennungsmotor

Tonnage: 60
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
8	Mittelschwere Laser	F	5 (DE)	–	3	6	9

KW: 566 **Gesamtpanzerung:** 48

MANNSCHAFT

Anzahl:

Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

Kommandant getroffen: +1
Modifikator für alle Trefferwürfe

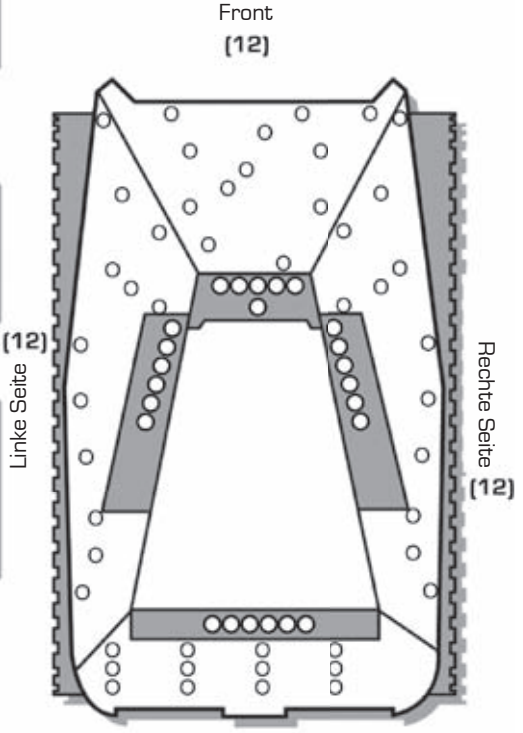
Fahrer getroffen: +2
Modifikator für alle Fahrerwürfe

KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐
Sensorentreffer +1 +2 +3 D
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐
Heck ☐

PANZERUNG





ULISSES SPIELE

CATALYST game labs

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: LSR-Träger

Bewegungspunkte:
Einsatz-BP: 3
Höchst-BP: 5
Bewegungsart: Kette
Antrieb: Verbrennungsmotor

Tonnage: 60
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
3	LSR-20	F	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21

Munition: (LSR-20) 24

KW: 833 **Gesamtpanzerung:** 48

MANNSCHAFT

Anzahl:

Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

Kommandant getroffen: +1
Modifikator für alle Trefferwürfe

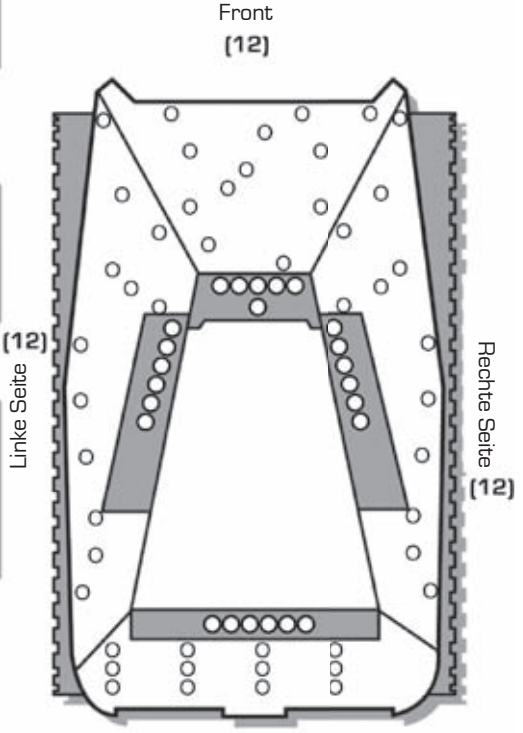
Fahrer getroffen: +2
Modifikator für alle Fahrerwürfe

KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐
Sensorentreffer +1 +2 +3 D
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐
Heck ☐

PANZERUNG





ULISSES SPIELE

CATALYST game labs

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: KSR-Träger

Bewegungspunkte:
Einsatz-BP: 3
Höchst-BP: 5
Bewegungsart: Kette
Antrieb: Verbrennungsmotor

Tonnage: 60
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
10	KSR-6	F	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9

Munition: (KSR-6) 60

KW: 816 **Gesamtpanzerung:** 48

MANNSCHAFT

Anzahl:

Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

Kommandant getroffen: +1
Modifikator für alle Trefferwürfe

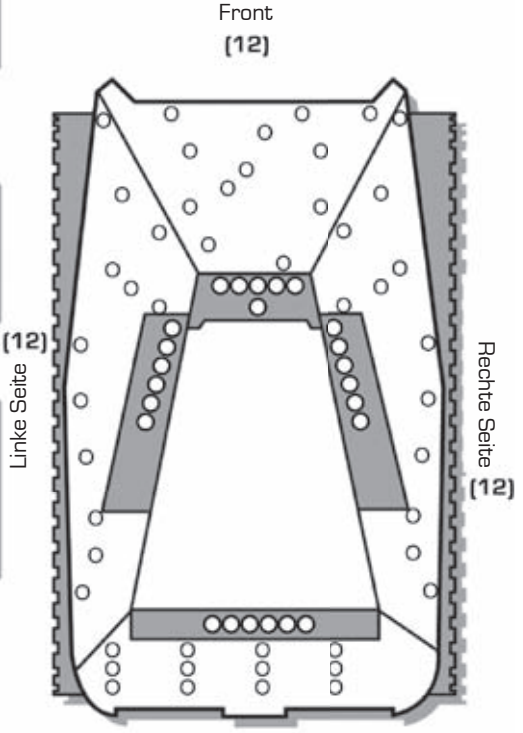
Fahrer getroffen: +2
Modifikator für alle Fahrerwürfe

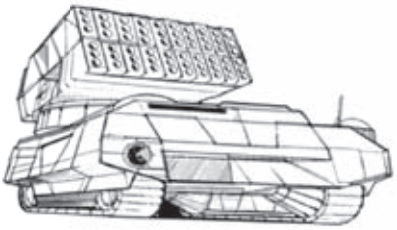
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐
Sensorentreffer +1 +2 +3 D
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐
Heck ☐

PANZERUNG





© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Manticore Schwerer Panzer

Bewegungspunkte:
Einsatz-BP: 4
Höchst-BP: 6
Bewegungsart: Kette
Antrieb: Reaktor

Tonnage: 60
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Mittelschwerer Laser	F	5 (DE)	–	3	6	9
1	LSR-10	T	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
1	PPK	T	10 (DE,X)	3	6	12	18
1	KSR-6	T	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9

Munition: (KSR-6) 15
(LSR-10) 12

KW: 993 **Gesamtpanzerung:** 143

MANNSCHAFT

Anzahl:

Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

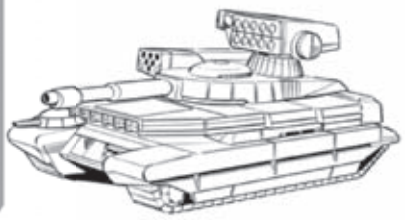
Kommandant getroffen: +1
Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2
Modifikator für alle Fahrerwürfe

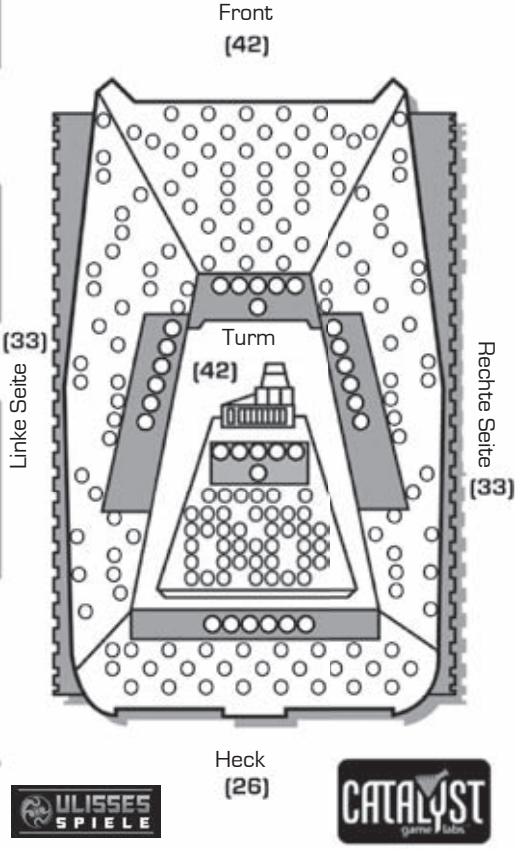
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐
Sensorentreffer +1 +2 +3 D
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐
Heck ☐ Turm ☐



PANZERUNG



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Pike Sturmgeschütz

Bewegungspunkte:
Einsatz-BP: 3
Höchst-BP: 5
Bewegungsart: Kette
Antrieb: Verbrennungsmotor

Tonnage: 60
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
2	KSR-2	F	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9
3	Autokanone/2	T	2 (DB,S)	4	8	16	24

Munition: (Autokanone/2) 225
(KSR-2) 50

KW: 648 **Gesamtpanzerung:** 144

MANNSCHAFT

Anzahl:

Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

Kommandant getroffen: +1
Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2
Modifikator für alle Fahrerwürfe

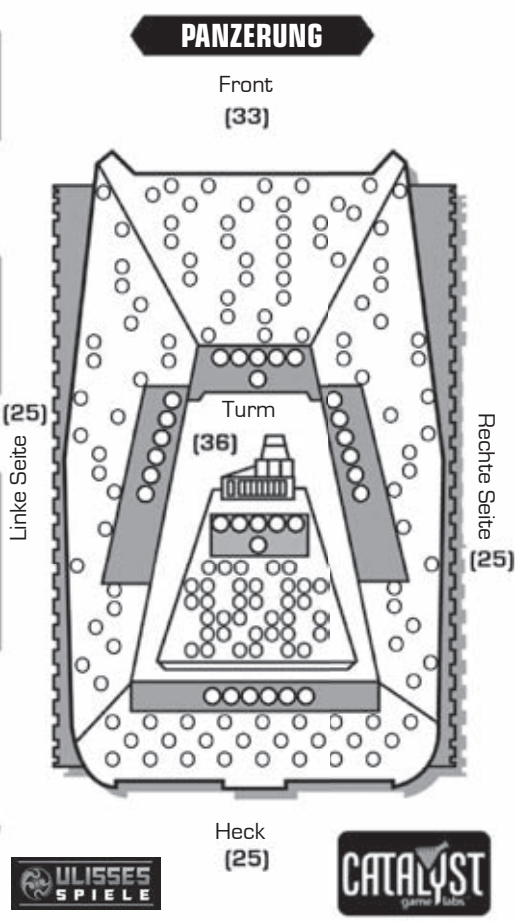
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐
Sensorentreffer +1 +2 +3 D
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐
Heck ☐ Turm ☐



PANZERUNG



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Pike Sturmgeschütz (AK/5)

Bewegungspunkte: **Tonnage:** 60
Einsatz-BP: 3 **Technologie:**
Höchst-BP: 5 Innere Sphäre
Bewegungsart: Kette **Epoche:** Nachfolgekriege
Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
2	KSR-2	F	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9
2	Autokanone/5	T	5 (DB,S)	3	6	12	18

Munition: (Autokanone/5) 140
(KSR-2) 50

KW: 715 **Gesamtpanzerung:** 144

MANNSCHAFT

Anzahl:

Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

Kommandant getroffen: +1 Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2 Modifikator für alle Fahrerwürfe

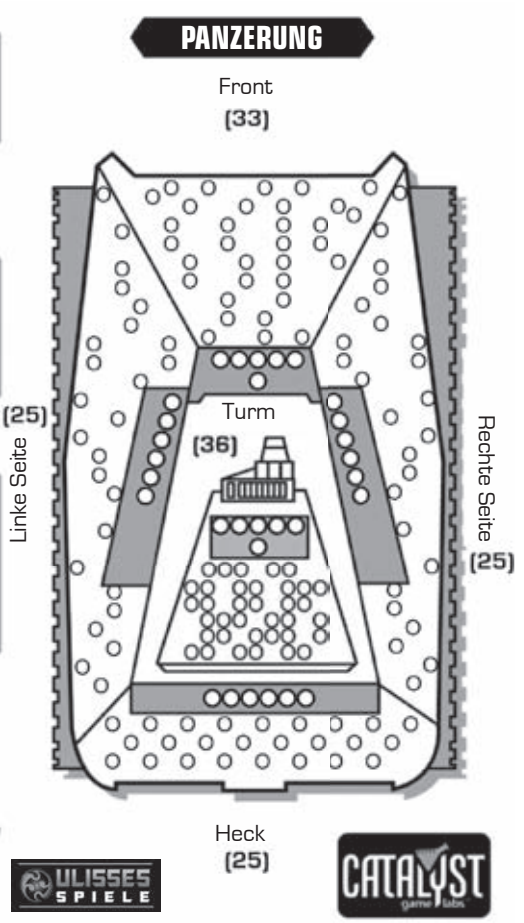
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐
Sensorentreffer +1 +2 +3 D
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐
Heck ☐ Turm ☐



PANZERUNG



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Pike Sturmgeschütz (Raketen)

Bewegungspunkte: **Tonnage:** 60
Einsatz-BP: 3 **Technologie:**
Höchst-BP: 5 Innere Sphäre
Bewegungsart: Kette **Epoche:** Nachfolgekriege
Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
2	KSR-2	F	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9
2	LSR-20	T	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21

Munition: (LSR-20) 18
(KSR-2) 50

KW: 943 **Gesamtpanzerung:** 144

MANNSCHAFT

Anzahl:

Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

Kommandant getroffen: +1 Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2 Modifikator für alle Fahrerwürfe

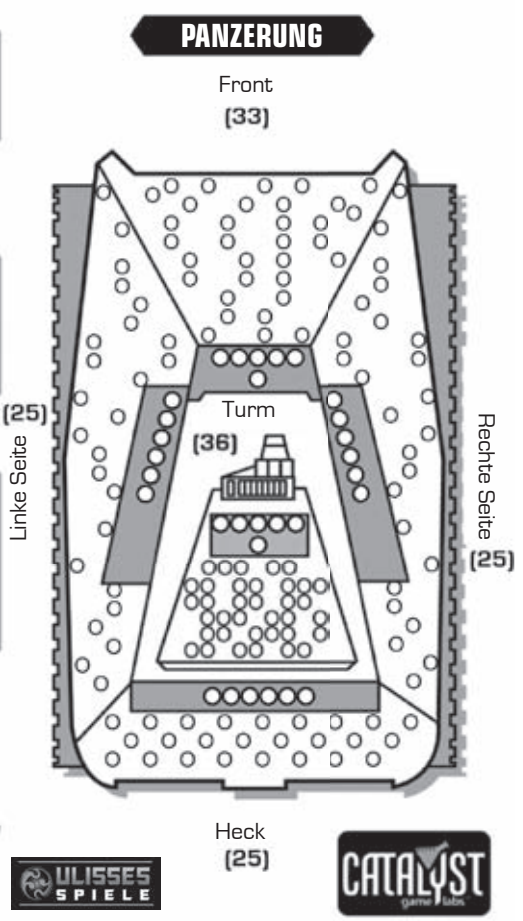
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐
Sensorentreffer +1 +2 +3 D
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐
Heck ☐ Turm ☐



PANZERUNG



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: LT-MOB-25 Long Tom-Geschütz

Bewegungspunkte: **Tonnage:** 55
Einsatz-BP: 2 **Technologie:** Innere
Höchst-BP: 3 Sphäre (Fortschrittlich)
Bewegungsart: Kette **Epoche:** Sternenbund
Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Kommunikationsausrüstung	R	(E)	–	–	–	–
1	Long Tom	F	25 (AE,S,F)	–	1	2	30
2	Maschinengewehre	RS	2 (DB,AI)	–	1	2	3
2	Maschinengewehre	LS	2 (DB,AI)	–	1	2	3
1	Anhängerkupplung	H	(E)	–	–	–	–

Munition: (Maschinengewehr) 300

KW: 515 **Gesamtpanzerung:** 64

MANNSCHAFT

Anzahl:

Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

Kommandant getroffen: +1
Modifikator für alle Trefferwürfe

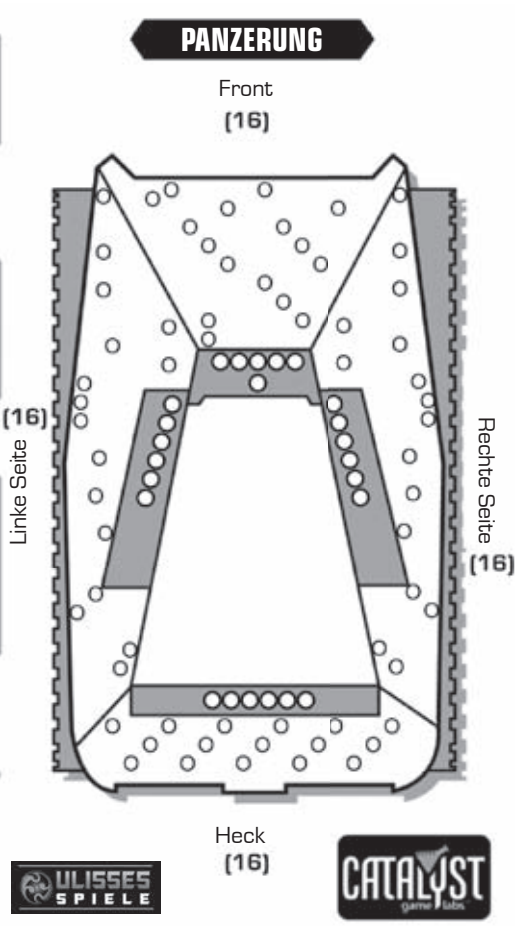
Fahrer getroffen: +2
Modifikator für alle Fahrerwürfe

KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐
Sensorentreffer +1 +2 +3 D
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3
Front ☐ Links ☐ Rechts ☐
Heck ☐



PANZERUNG



ULISSES SPIELE

CATALYST game labs

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Long Tom-Munitionsanhänger

Bewegungspunkte: **Tonnage:** 10
Einsatz-BP: 0 **Technologie:** Innere
Höchst-BP: 0 Sphäre (Fortschrittlich)
Bewegungsart: Kette **Epoche:** Sternenbund
Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Anhängerkupplung	F	(E)	–	–	–	–
1	Anhängerkupplung	H	(E)	–	–	–	–

Munition: (Long Tom) 25

KW: 144 **Gesamtpanzerung:** 64

MANNSCHAFT

Anzahl:

Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

Kommandant getroffen: +1 Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2 Modifikator für alle Fahrerwürfe

KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐

Sensorentreffer +1 +2 +3 D

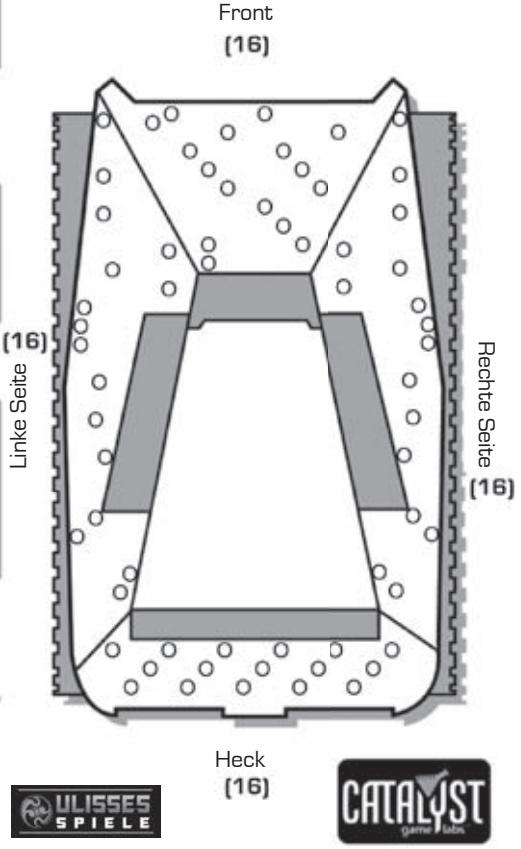
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐

Heck ☐



PANZERUNG



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Long Tom-Unterstützungsanhänger

Bewegungspunkte: **Tonnage:** 5
Einsatz-BP: 0 **Technologie:** Innere
Höchst-BP: 0 Sphäre (Fortschrittlich)
Bewegungsart: Kette **Epoche:** Sternenbund
Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Anhängerkupplung	F	(E)	–	–	–	–
1	Anhängerkupplung	H	(E)	–	–	–	–

Frachtraum: (0,5 Tonnen)

KW: 144 **Gesamtpanzerung:** 64

MANNSCHAFT

Anzahl:

Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

Kommandant getroffen: +1
Modifikator für alle Trefferwürfe

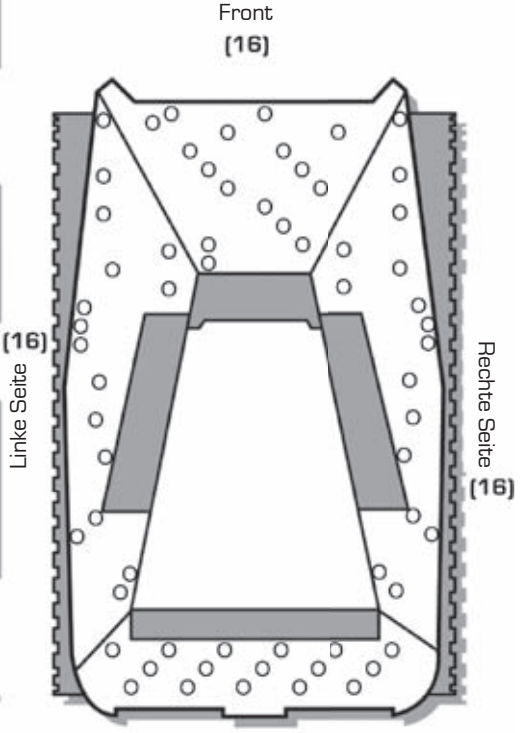
Fahrer getroffen: +2
Modifikator für alle Fahrerwürfe

KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐
Sensorentreffer +1 +2 +3 D
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐
Heck ☐

PANZERUNG





ULISSES SPIELE

CATALYST game labs

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Axel Schwerer Panzer Mk 1

Bewegungspunkte: **Tonnage:** 65
Einsatz-BP: 3 **Technologie:**
Höchst-BP: 5 Innere Sphäre
Bewegungsart: Kette **Epoche:** Nachfolgekriege
Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Maschinengewehr	F	2 (DB,AI)	–	1	2	3
1	Autokanone/20	T	20 (DB,S)	–	3	6	9
1	LSR-10	T	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
1	Maschinengewehr	T	2 (DB,AI)	–	1	2	3

Munition: (Maschinengewehr) 100
(Autokanone/20) 20
(LSR-10) 24

KW: 931 **Gesamtpanzerung:** 168

MANNSCHAFT

Anzahl:

Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

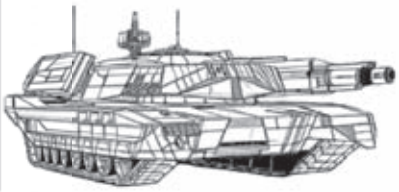
Kommandant getroffen: +1 Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2 Modifikator für alle Fahrerwürfe

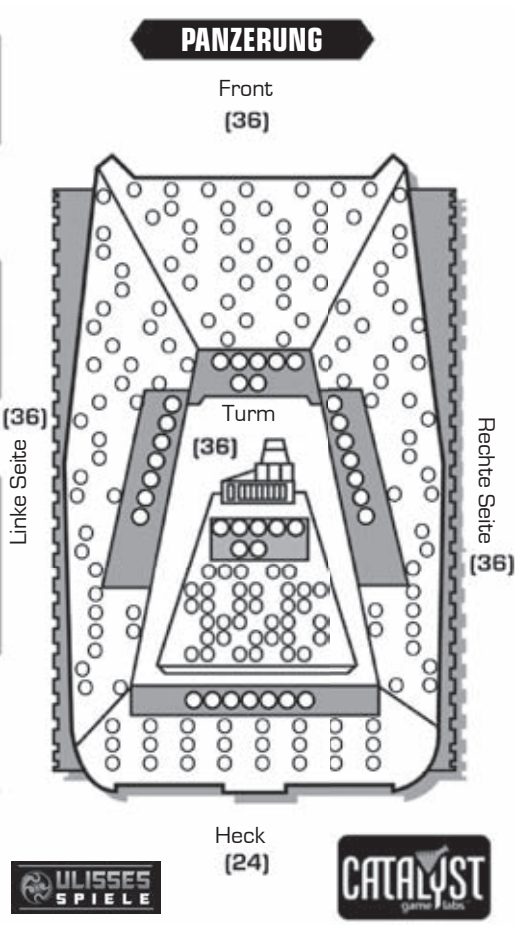
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐
Sensorentreffer +1 +2 +3 D
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐
Heck ☐ Turm ☐



PANZERUNG



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Axel Schwerer Panzer Mk 2

Bewegungspunkte: **Tonnage:** 65
Einsatz-BP: 3 **Technologie:**
Höchst-BP: 5 Innere Sphäre
Bewegungsart: Kette **Epoche:** Nachfolgekriege
Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Maschinengewehr	F	2 (DB,AI)	–	1	2	3
1	Fahrzeugflammer	H	2 (DE,S)	–	1	2	3
1	Autokanone/20	T	20 (DB,S)	–	3	6	9
1	LSR-10	T	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
1	Maschinengewehr	T	2 (DB,AI)	–	1	2	3

Munition: (Maschinengewehr) 100
(Autokanone/20) 20
(LSR-10) 12
(Flammer) 20

KW: 902 **Gesamtpanzerung:** 168

MANNSCHAFT

Anzahl:

Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

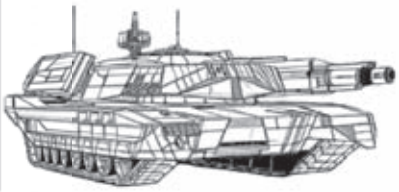
Kommandant getroffen: +1
Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2
Modifikator für alle Fahrerwürfe

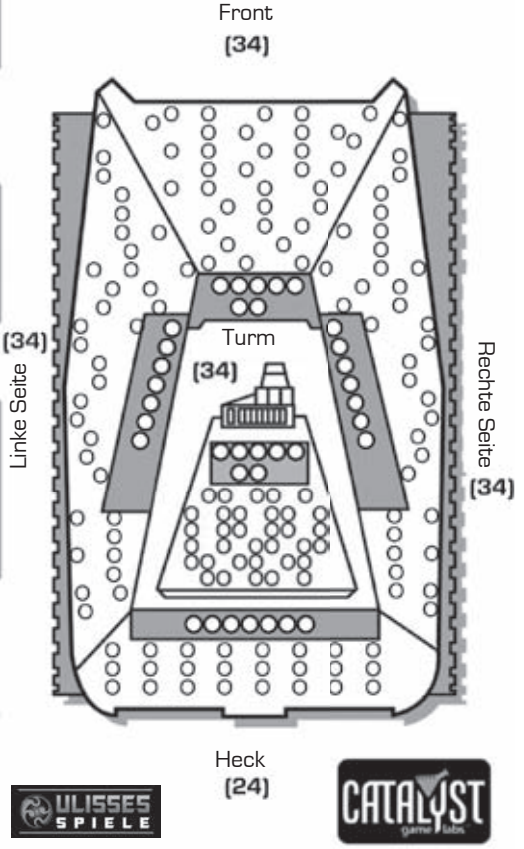
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐
Sensorentreffer +1 +2 +3 D
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐
Heck ☐ Turm ☐



PANZERUNG



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Patton Panzer

Bewegungspunkte:
Einsatz-BP: 4
Höchst-BP: 6
Bewegungsart: Kette
Antrieb: Reaktor

Tonnage: 65
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch (Hexe)	Min	N.	M.	W.
1	Leichter Laser	F	3 (DE)	–	1	2	3
1	Flammer	H	2 (DE,H,AI)	–	1	2	3
1	Autokanone/10	T	10 (DB,S)	–	5	10	15
1	LSR-5	T	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21

Munition: (Autokanone/10) 20
(LSR-5) 24

KW: 961 **Gesamtpanzerung:** 232

MANNSCHAFT

Anzahl:

Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

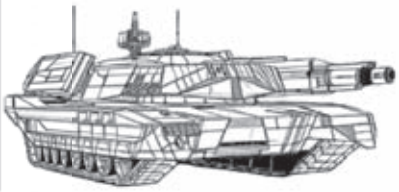
Kommandant getroffen: +1
Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2
Modifikator für alle Fahrerwürfe

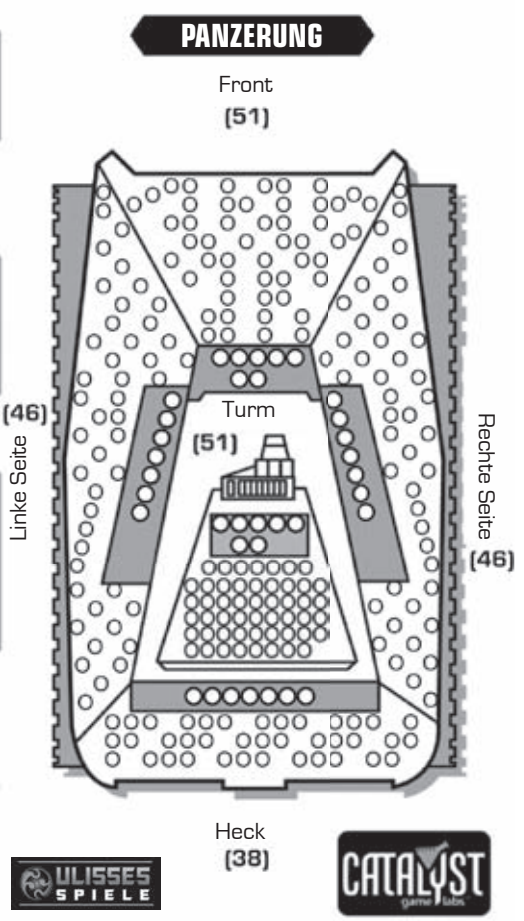
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐
Sensorentreffer +1 +2 +3 D
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐
Heck ☐ Turm ☐



PANZERUNG



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Rommel Panzer

Bewegungspunkte:
Einsatz-BP: 4
Höchst-BP: 6
Bewegungsart: Kette
Antrieb: Reaktor

Tonnage: 65
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch (Hexe)	Min	N.	M.	W.
1	Leichter Laser	F	3 (DE)	–	1	2	3
1	Autokanone/20	T	20 (DB,S)	–	3	6	9
1	LSR-5	T	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21

Munition: (Autokanone/20) 20
(LSR-5) 24

KW: 933 **Gesamtpanzerung:** 176

MANNSCHAFT

Anzahl:

Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

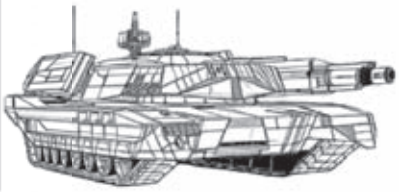
Kommandant getroffen: +1
Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2
Modifikator für alle Fahrerwürfe

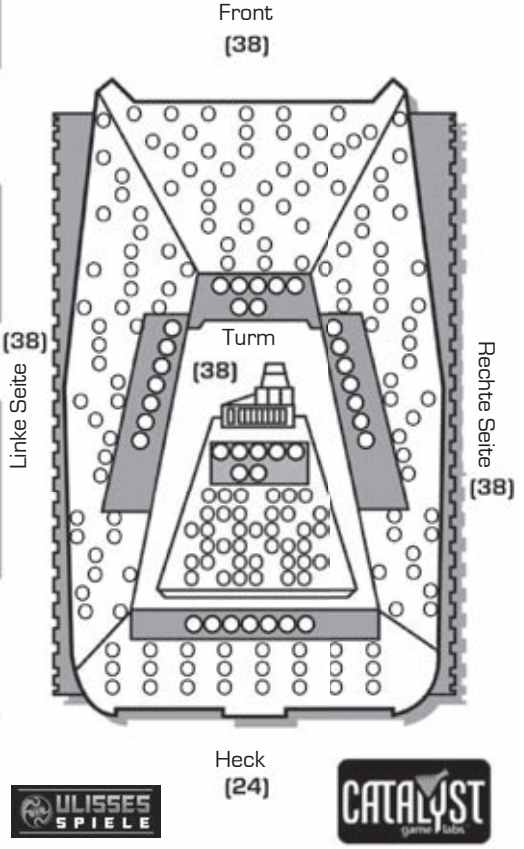
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐
Sensorentreffer +1 +2 +3 D
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐
Heck ☐ Turm ☐



PANZERUNG



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: VNL-K65N Von Luckner Schwerer Panzer

Bewegungspunkte: **Tonnage:** 75
Einsatz-BP: 3 **Technologie:**
Höchst-BP: 5 Innere Sphäre
Bewegungsart: Kette **Epoche:** Sternenbund
Antrieb: Reaktor

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Flammer	F	2 (DE,H,AI)	–	1	2	3
1	LSR-10	H	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
1	Autokanone/20	T	20 (DB,S)	–	3	6	9
1	KSR-4	T	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9
2	KSR-6	T	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9

Munition: (Autokanone/20) 15
(LSR-10) 12
(KSR-6) 15
(KSR-4) 25
(Maschinengewehr) 100

KW: 1.100 **Gesamtpanzerung:** 176

MANNSCHAFT

Anzahl:

Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

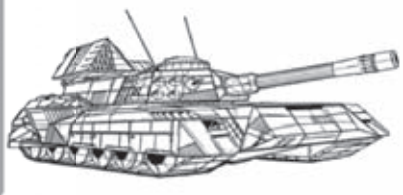
Kommandant getroffen: +1
Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2
Modifikator für alle Fahrerwürfe

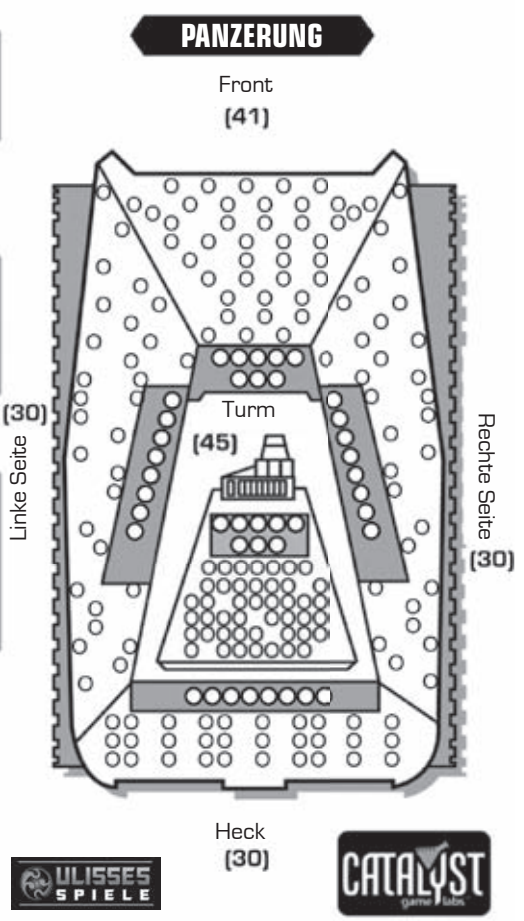
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐
Sensorentreffer +1 +2 +3 D
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐
Heck ☐ Turm ☐



PANZERUNG



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: VNL-K70 Von Luckner Schwerer Panzer

Bewegungspunkte:
Einsatz-BP: 3
Höchst-BP: 5
Bewegungsart: Kette
Antrieb: Reaktor

Tonnage: 75
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
			(Hexe)				
1	Flammer	F	2 (DE,H,AI)	–	1	2	3
1	LSR-10	H	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
1	Autokanone/10	T	10 (DB,S)	–	5	10	15
1	Maschinengewehr	T	2 (DB,AI)	–	1	2	3
1	KSR-4	T	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9
1	PPK	T	10 (DE,X)	3	6	12	18

Munition: (Autokanone/10) 20
(LSR-10) 12
(KSR-4) 25
(KSR-4) 25
(Maschinengewehr) 100

KW: 1.080 **Gesamtpanzerung:** 176

MANNSCHAFT

Anzahl:

Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

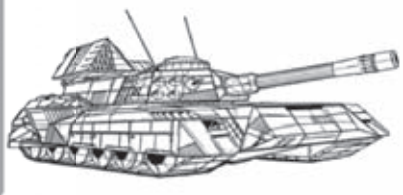
Kommandant getroffen: +1
Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2
Modifikator für alle Fahrerwürfe

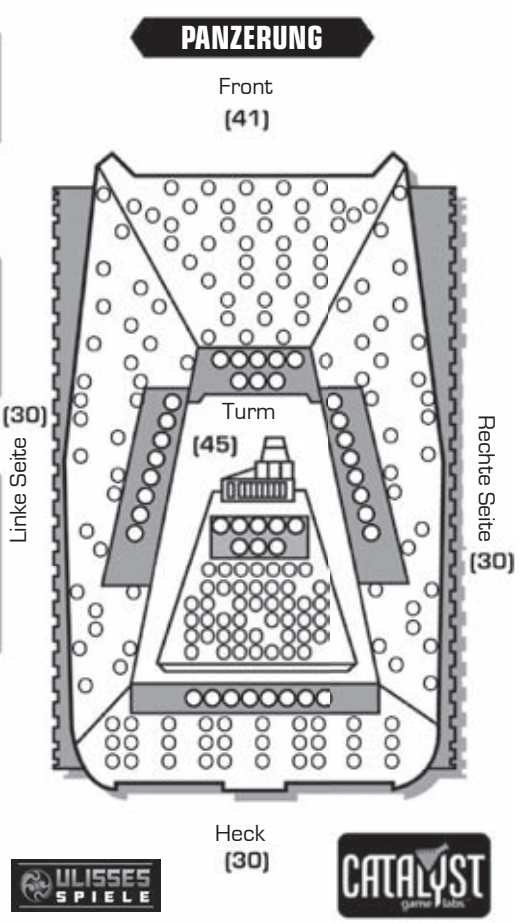
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐
Sensorentreffer +1 +2 +3 D
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐
Heck ☐ Turm ☐



PANZERUNG



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: VNL-K100 Von Luckner Schwerer Panzer

Bewegungspunkte:
Einsatz-BP: 3
Höchst-BP: 5
Bewegungsart: Kette
Antrieb: Reaktor

Tonnage: 75
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W. (Hexe)
2	Autokanone/20	T	20 (DB,S)	–	3	6	9
1	KSR-6	T	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9

Munition: (Autokanone/20) 20
(KSR-6) 15

KW: 1.001 **Gesamtpanzerung:** 144

MANNSCHAFT

Anzahl:

Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

Kommandant getroffen: +1 Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2 Modifikator für alle Fahrerwürfe

KRITISCHER SCHADEN

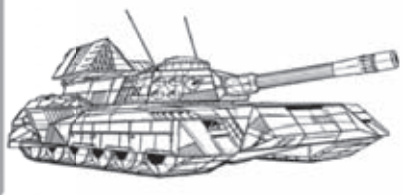
Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐

Sensorentreffer +1 +2 +3 D

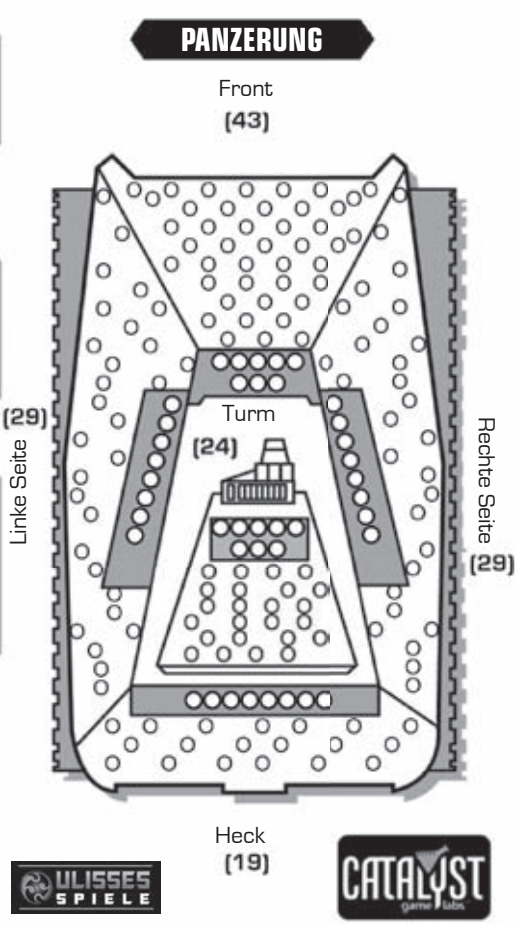
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐

Heck ☐ Turm ☐



PANZERUNG



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Demolisher Schwerer Panzer

Bewegungspunkte: **Tonnage:** 80
Einsatz-BP: 3 **Technologie:**
Höchst-BP: 5 Innere Sphäre
Bewegungsart: Kette **Epoche:** Nachfolgekriege
Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
2	Autokanone/20	T	20 (DB,S)	–	3	6	9

Munition: (Autokanone/20) 20

KW: 981 **Gesamtpanzerung:** 160

MANNSCHAFT

Anzahl:

Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

Kommandant getroffen: +1 Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2 Modifikator für alle Fahrerwürfe

KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐

Sensorentreffer +1 +2 +3 D

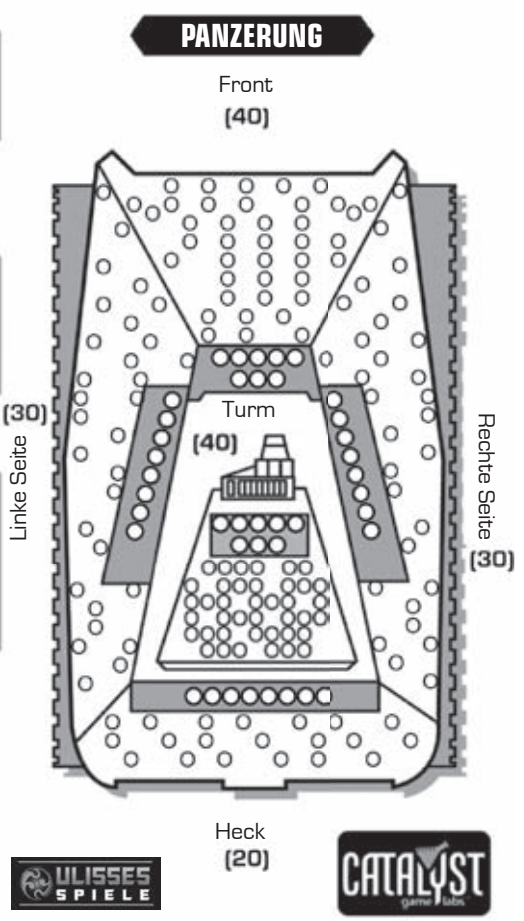
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐

Heck ☐ Turm ☐



PANZERUNG



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Demolisher Schwerer Panzer (Verteidiger)
Bewegungspunkte: **Tonnage:** 80
Einsatz-BP: 3 **Technologie:**
Höchst-BP: 5 Innere Sphäre
Bewegungsart: Kette **Epoche:** Nachfolgekriege
Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Maschinengewehr	F	2 (DB,AI)	–	1	2	3
1	Maschinengewehr	RS	2 (DB,AI)	–	1	2	3
1	Maschinengewehr	LS	2 (DB,AI)	–	1	2	3
1	Maschinengewehr	H	2 (DB,AI)	–	1	2	3
2	Autokanone/20	T	20 (DB,S)	–	3	6	9

Munition: (Autokanone/20) 20
(Maschinengewehr) 100

KW: 891 **Gesamtpanzerung:** 120

MANNSCHAFT

Anzahl:
Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

Kommandant getroffen: +1
Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2
Modifikator für alle Fahrerwürfe

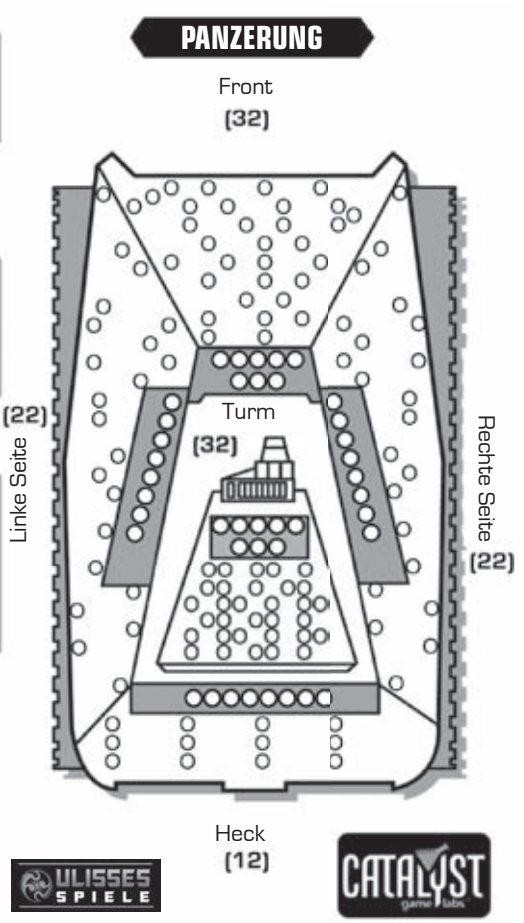
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐
Sensorentreffer +1 +2 +3 D
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐
Heck ☐ Turm ☐



PANZERUNG



ULISSES SPIELE

CATALYST game labs

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Demolisher Schwerer Panzer (Reaktor)

Bewegungspunkte:
Einsatz-BP: 3
Höchst-BP: 5
Bewegungsart: Kette
Antrieb: Reaktor

Tonnage: 80
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Flammer	F	2 (DE,H,AI)	–	1	2	3
1	KSR-6	F	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9
2	Autokanone/20	T	20 (DB,S)	–	3	6	9
3	Leichter Laser	T	3 (DE)	–	1	2	3

Munition: (Autokanone/20) 20
(KSR-6) 15

KW: 1.037 **Gesamtpanzerung:** 144

MANNSCHAFT

Anzahl:

Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

Kommandant getroffen: +1
Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2
Modifikator für alle Fahrerwürfe

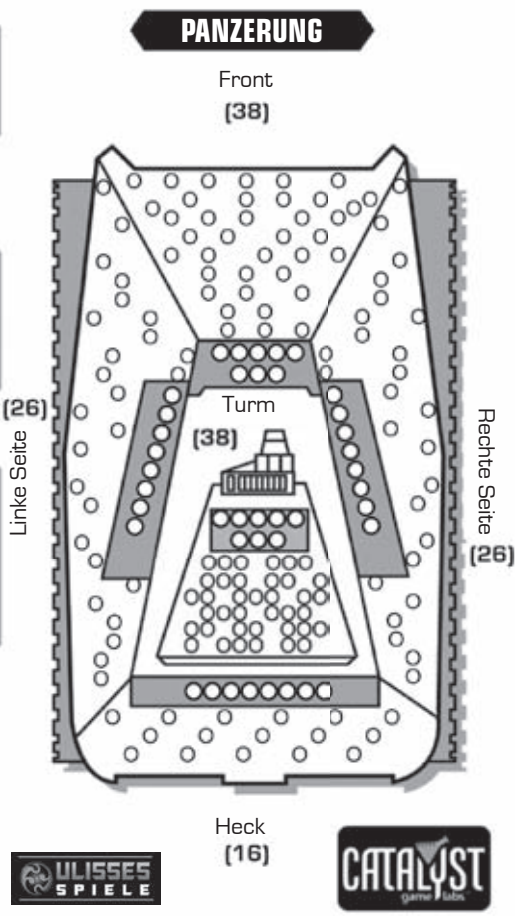
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐
Sensorentreffer +1 +2 +3 D
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐
Heck ☐ Turm ☐



PANZERUNG



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Partisan Schwerer Flakpanzer

Bewegungspunkte: **Tonnage:** 80
Einsatz-BP: 3 **Technologie:**
Höchst-BP: 5 Innere Sphäre
Bewegungsart: Kette **Epoche:** Nachfolgekriege
Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
2	Maschinengewehre	F	2 (DB,AI)	–	1	2	3
4	Autokanonen/5	T	5 (DB,S)	3	6	12	18

Munition: (Autokanone/5) 40
(Maschinengewehr) 100

KW: 673 **Gesamtpanzerung:** 96

MANNSCHAFT

Anzahl:

Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

Kommandant getroffen: +1 Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2 Modifikator für alle Fahrerwürfe

KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐

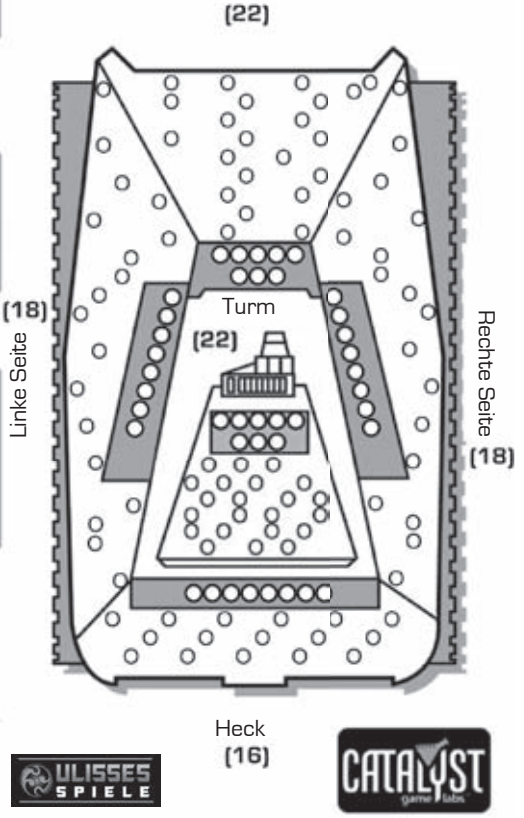
Sensorentreffer +1 +2 +3 D

Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐
Heck ☐ Turm ☐



PANZERUNG



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Partisan Schwerer Flakpanzer (AK/2)

Bewegungspunkte: **Tonnage:** 80
Einsatz-BP: 3 **Technologie:**
Höchst-BP: 5 Innere Sphäre
Bewegungsart: Kette **Epoche:** Nachfolgekriege
Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
2	Maschinengewehre	F	2 (DB,AI)	–	1	2	3
5	Autokanonen/2	T	2 (DB,S)	4	8	16	24

Munition: (Autokanone/2) 180
(Maschinengewehr) 200

KW: 580 **Gesamtpanzerung:** 96

MANNSCHAFT

Anzahl:
Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

Kommandant getroffen: +1 Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2 Modifikator für alle Fahrerwürfe

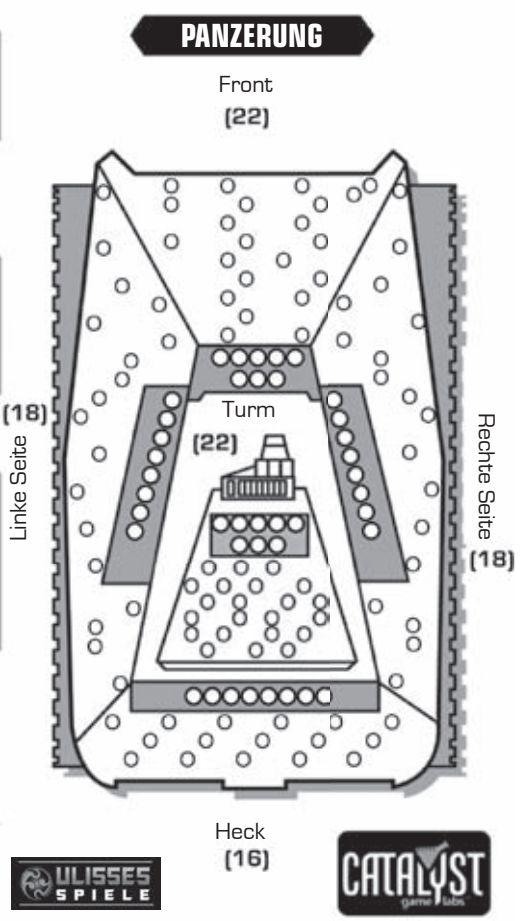
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐
Sensorentreffer +1 +2 +3 D
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐
Heck ☐ Turm ☐



PANZERUNG



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Partisan Schwerer Flakpanzer (LSR)

Bewegungspunkte: **Tonnage:** 80
Einsatz-BP: 3 **Technologie:**
Höchst-BP: 5 Innere Sphäre
Bewegungsart: Kette **Epoche:** Nachfolgekriege
Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
2	Maschinengewehre	F	2 (DB,AI)	–	1	2	3
4	LSR-15	T	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21

Munition: (LSR-15) 48
(Maschinengewehr) 200

KW: 1.021 **Gesamtpanzerung:** 96

MANNSCHAFT

Anzahl:
Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

Kommandant getroffen: +1 Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2 Modifikator für alle Fahrerwürfe

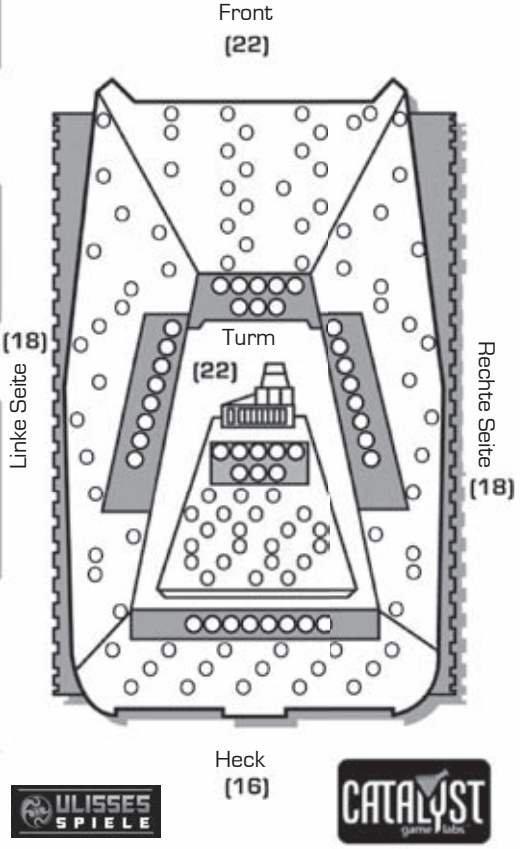
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐
Sensorentreffer +1 +2 +3 D
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐
Heck ☐ Turm ☐



PANZERUNG



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Schrek AK-Träger

Bewegungspunkte:
Einsatz-BP: 3
Höchst-BP: 5
Bewegungsart: Kette
Antrieb: Verbrennungsmotor

Tonnage: 80
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
2	Maschinengewehre	F	2 (DB,AI)	–	1	2	3
1	Maschinengewehr	RS	2 (DB,AI)	–	1	2	3
1	Maschinengewehr	LS	2 (DB,AI)	–	1	2	3
3	Autokanonen/5	T	5 (DB,S)	3	6	12	18
4	Maschinengewehre	T	2 (DB,AI)	–	1	2	3

Munition: (Autokanone/5) 60
(Maschinengewehr) 400

KW: 773 **Gesamtpanzerung:** 144

MANNSCHAFT

Anzahl:

Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

Kommandant getroffen: +1
Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2
Modifikator für alle Fahrerwürfe

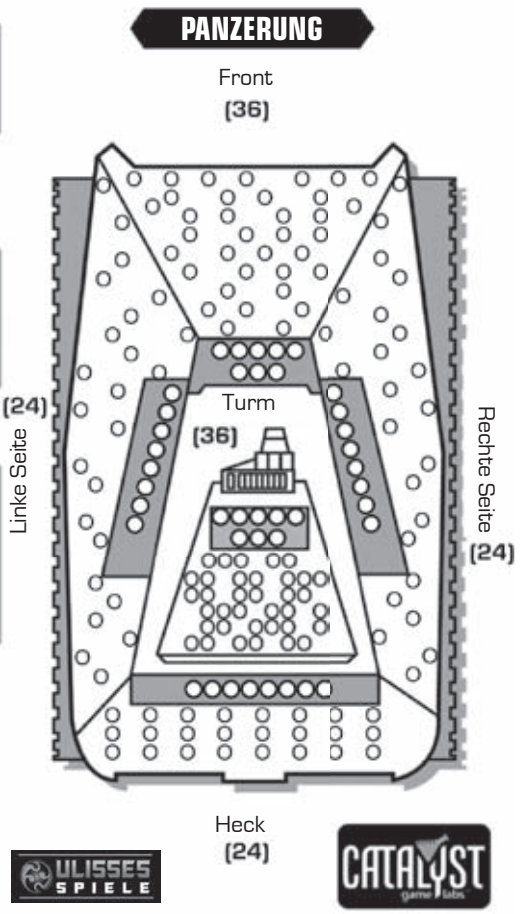
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐
Sensorentreffer +1 +2 +3 D
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐
Heck ☐ Turm ☐



PANZERUNG



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Schrek PPK-Träger

Bewegungspunkte:
Einsatz-BP: 3
Höchst-BP: 5
Bewegungsart: Kette
Antrieb: Reaktor

Tonnage: 80
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
3	PPK	T	10 (DE,X)	3	6	12	18

KW: 935 **Gesamtpanzerung:** 112

MANNSCHAFT

Anzahl:

Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

Kommandant getroffen: +1 Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2 Modifikator für alle Fahrerwürfe

KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐

Sensorentreffer +1 +2 +3 D

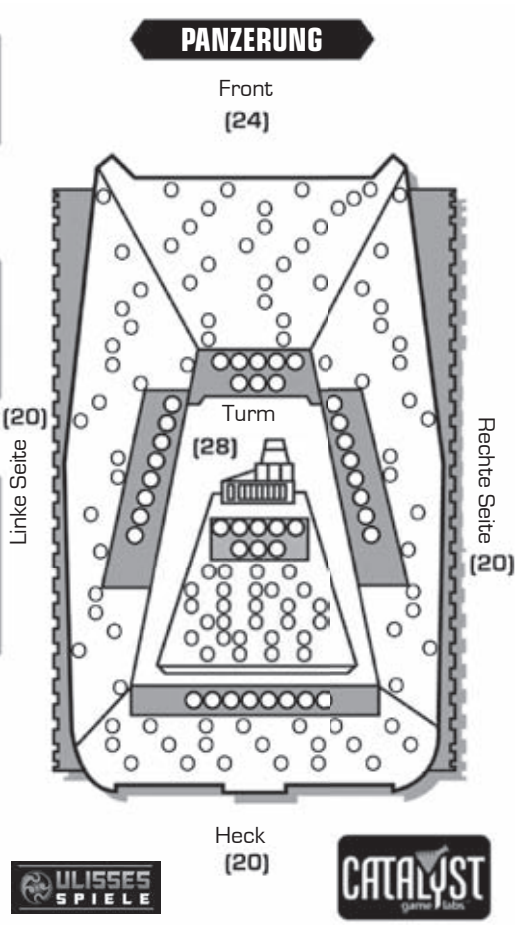
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐

Heck ☐ Turm ☐



PANZERUNG



ULISSES SPIELE

CATALYST game labs

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.

† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.

§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.

**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Schrek PPK-Träger (Infanterieabwehr)

Bewegungspunkte:
Einsatz-BP: 3
Höchst-BP: 5
Bewegungsart: Kette
Antrieb: Reaktor

Tonnage: 80
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
2	Maschinengewehre	T	2 (DB,AI)	–	1	2	3
3	PPK	T	10 (DE,X)	3	6	12	18

Munition: (Maschinengewehr) 100

KW: 881 **Gesamtpanzerung:** 88

MANNSCHAFT

Anzahl:

Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

Kommandant getroffen: +1 Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2 Modifikator für alle Fahrerwürfe

KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐

Sensorentreffer +1 +2 +3 D

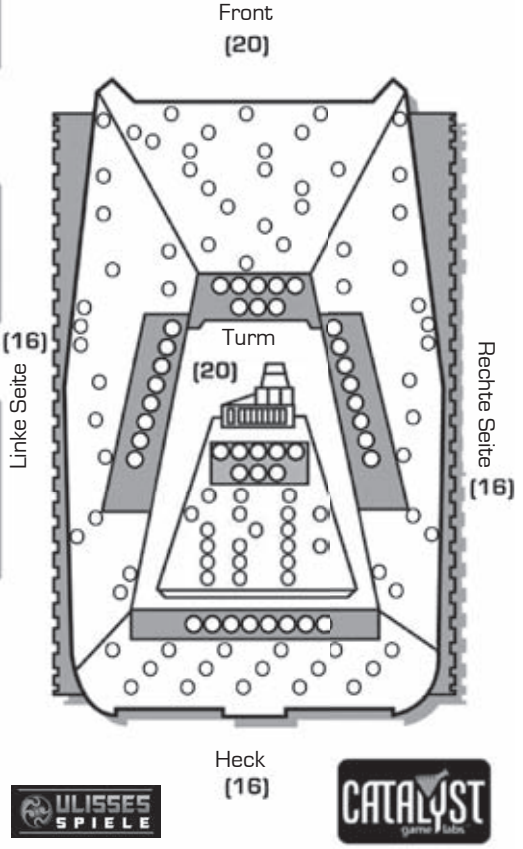
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐

Heck ☐ Turm ☐



PANZERUNG



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Sturmfeuer Schwerer Panzer

Bewegungspunkte: **Tonnage:** 85
Einsatz-BP: 3 **Technologie:**
Höchst-BP: 5 Innere Sphäre
Bewegungsart: Kette **Epoche:** Nachfolgekriege
Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
1	LSR-20	F	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
1	LSR-20	T	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
2	Maschinengewehre	T	2 (DB,AI)	–	1	2	3

Munition: (Maschinengewehr) 200
(LSR-20) 18

KW: 1.400 **Gesamtpanzerung:** 312

MANNSCHAFT

Anzahl:

Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

Kommandant getroffen: +1 Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2 Modifikator für alle Fahrerwürfe

KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐

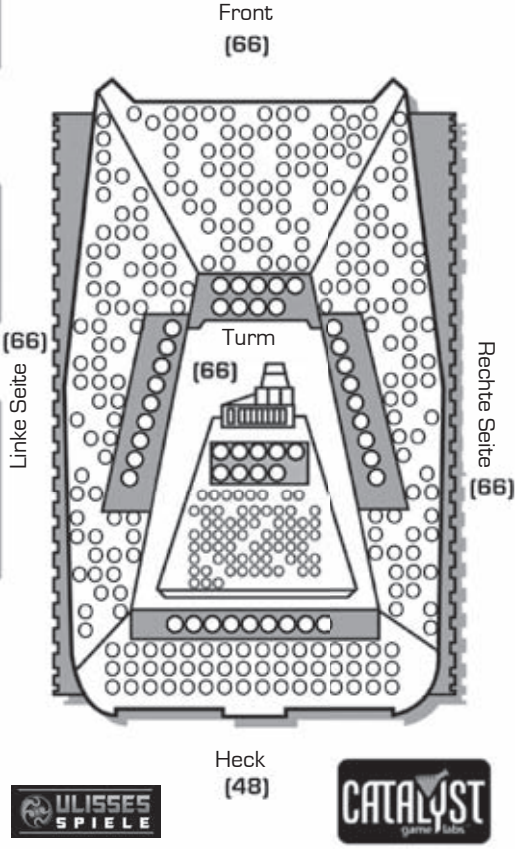
Sensorentreffer +1 +2 +3 D

Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐
Heck ☐ Turm ☐



PANZERUNG



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Sturmfeuer Schwerer Panzer (KSR)

Bewegungspunkte: **Tonnage:** 85
Einsatz-BP: 3 **Technologie:**
Höchst-BP: 5 Innere Sphäre
Bewegungsart: Kette **Epoche:** Nachfolgekriege
Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
1	LSR-20	F	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
3	Maschinengewehre	T	2 (DB,AI)	–	1	2	3
4	KSR-4	T	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9

Munition: (Maschinengewehr) 200
(LSR-20) 18
(KSR-4) 50

KW: 1.390 **Gesamtpanzerung:** 312

MANNSCHAFT

Anzahl:

Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

Kommandant getroffen: +1 Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2 Modifikator für alle Fahrerwürfe

KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐

Sensorentreffer +1 +2 +3 D

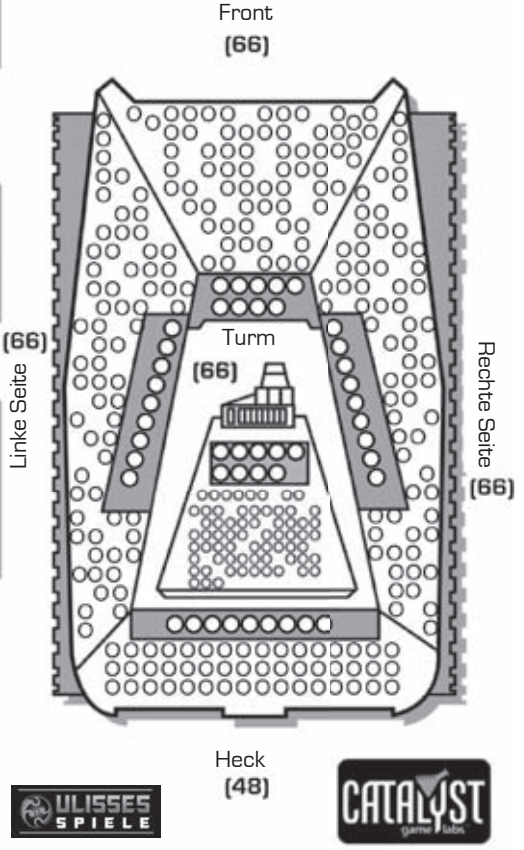
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐

Heck ☐ Turm ☐



PANZERUNG



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Ontos Schwerer Panzer

Bewegungspunkte: **Tonnage:** 95
Einsatz-BP: 3 **Technologie:**
Höchst-BP: 5 Innere Sphäre
Bewegungsart: Kette **Epoche:** Nachfolgekriege
Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
2	LSR-5	T	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
8	Mittelschwere Laser	T	5 (DE)	–	3	6	9

Munition: (LSR-5) 24

KW: 938 **Gesamtpanzerung:** 128

MANNSCHAFT

Anzahl:

Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

Kommandant getroffen: +1 Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2 Modifikator für alle Fahrerwürfe

KRITISCHER SCHADEN

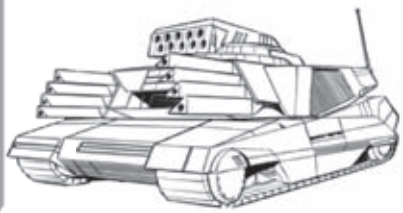
Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐

Sensorentreffer +1 +2 +3 D

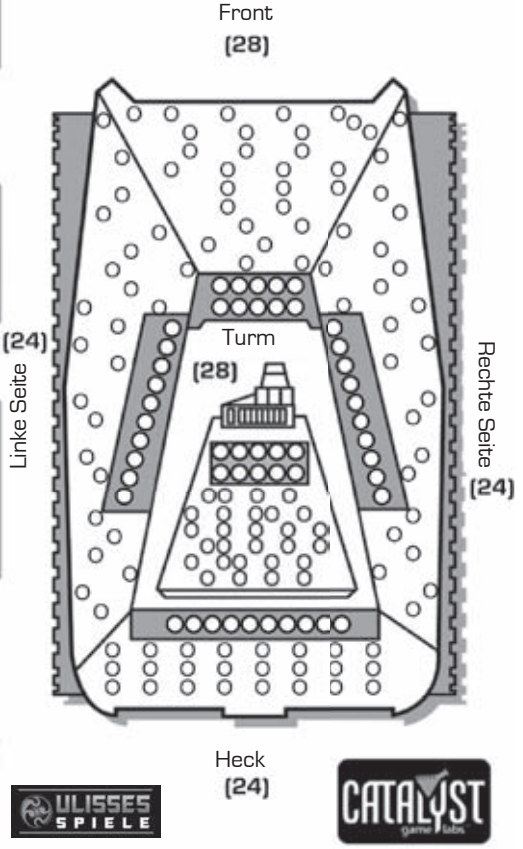
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐

Heck ☐ Turm ☐



PANZERUNG



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Ontos Schwerer Panzer (Reaktor)

Bewegungspunkte:
Einsatz-BP: 3
Höchst-BP: 5
Bewegungsart: Kette
Antrieb: Reaktor

Tonnage: 95
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
2	LSR-10	T	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
10	Mittelschwere Laser	T	5 (DE)	–	3	6	9

Munition: (LSR-10) 24

KW: 1.287 **Gesamtpanzerung:** 184

MANNSCHAFT

Anzahl:

Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

Kommandant getroffen: +1
Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2
Modifikator für alle Fahrerwürfe

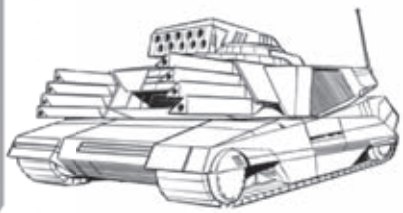
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐

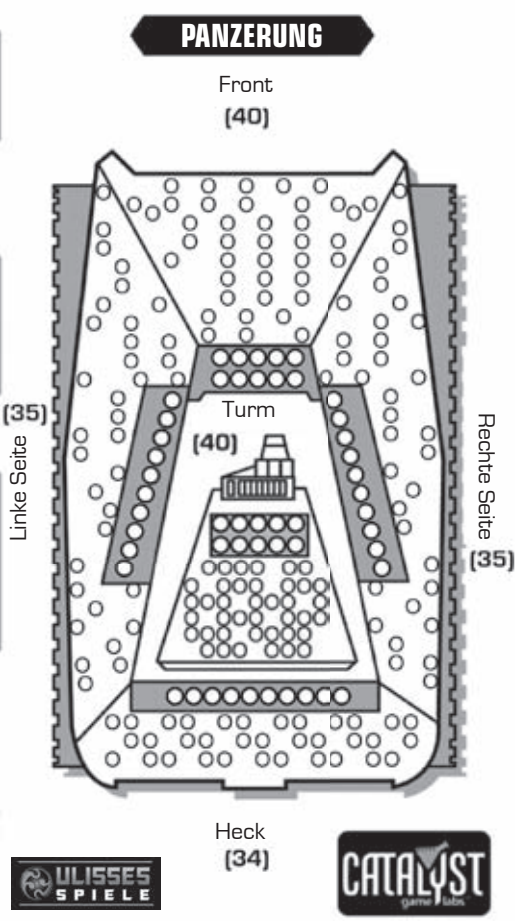
Sensorentreffer +1 +2 +3 D

Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐
Heck ☐ Turm ☐



PANZERUNG



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Ontos Schwerer Panzer (LSR)

Bewegungspunkte: **Tonnage:** 95
Einsatz-BP: 3 **Technologie:**
Höchst-BP: 5 Innere Sphäre
Bewegungsart: Kette **Epoche:** Nachfolgekriege
Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
2	LSR-10	T	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
2	LSR-20	T	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21

Munition: (LSR-10) 12
(LSR-20) 30

KW: 1.164 **Gesamtpanzerung:** 136

MANNSCHAFT

Anzahl:
Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

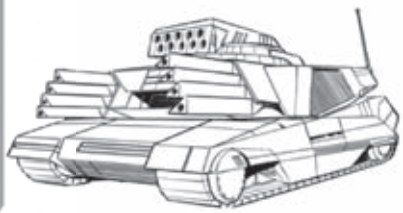
Kommandant getroffen: +1 Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2 Modifikator für alle Fahrerwürfe

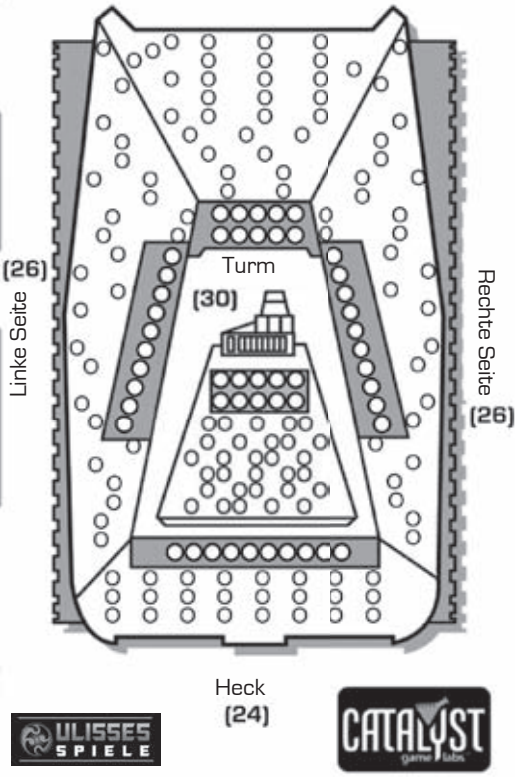
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐
Sensorentreffer +1 +2 +3 D
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐
Heck ☐ Turm ☐



PANZERUNG



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Behemoth Schwerer Panzer

Bewegungspunkte: **Tonnage:** 100
Einsatz-BP: 2 **Technologie:**
Höchst-BP: 3 Innere Sphäre
Bewegungsart: Kette **Epoche:** Nachfolgekriege
Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
4	LSR-5	F	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
2	Maschinengewehre	F	2 (DB,AI)	–	1	2	3
2	KSR-2	F	2/Rak. (M,C,S)	0	3	6	9
1	Maschinengewehr	RS	2 (DB,AI)	–	1	2	3
1	KSR-2	RS	2/Rak. (M,C,S)	0	3	6	9
1	Maschinengewehr	LS	2 (DB,AI)	–	1	2	3
1	KSR-2	LS	2/Rak. (M,C,S)	0	3	6	9
2	Autokanone/10	T	10 (DB,S)	–	5	10	15
2	KSR-6	T	2/Rak. (M,C,S)	0	3	6	9

Munition: (KSR-2) 50
(KSR-6) 30
(LSR-5) 48
(Maschinengewehr) 200
(Autokanone/10) 20

KW: 1.173 **Gesamtpanzerung:** 208

MANNSCHAFT

Anzahl:

Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

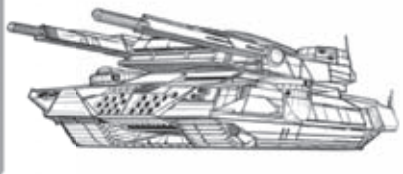
Kommandant getroffen: +1
Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2
Modifikator für alle Fahrerwürfe

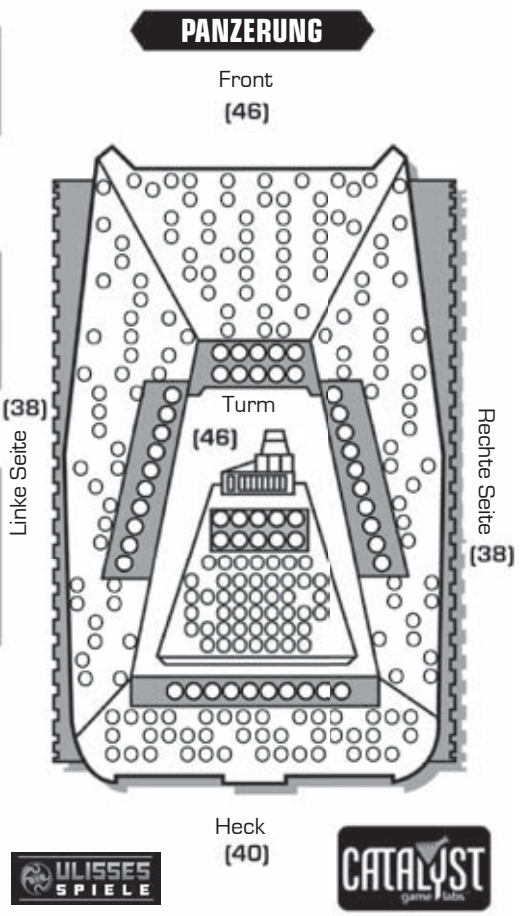
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐
Sensorentreffer +1 +2 +3 D
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐
Heck ☐ Turm ☐



PANZERUNG



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Behemoth Schwerer Panzer (Gepanzert)

Bewegungspunkte: **Tonnage:** 100
Einsatz-BP: 2 **Technologie:**
Höchst-BP: 3 Innere Sphäre
Bewegungsart: Kette **Epoche:** Nachfolgekriege
Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
4	LSR-5	F	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
2	Autokanone/10	T	10 (DB,S)	–	5	10	15
2	KSR-6	T	2/Rak. (M,C,S)	0	3	6	9

Munition: (KSR-6) 30
(LSR-5) 48
(Autokanone/10) 20

KW: 1.406 **Gesamtpanzerung:** 336

MANNSCHAFT

Anzahl:

Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

Kommandant getroffen: +1 Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2 Modifikator für alle Fahrerwürfe

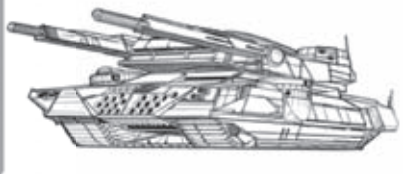
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐

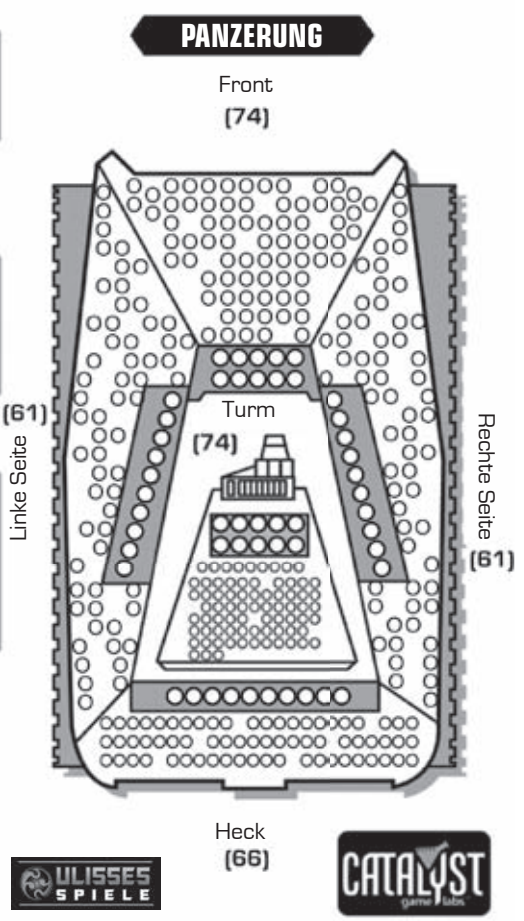
Sensorentreffer +1 +2 +3 D

Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐
Heck ☐ Turm ☐



PANZERUNG



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Behemoth Schwerer Panzer (Flammer)

Bewegungspunkte: **Tonnage:** 100
Einsatz-BP: 2 **Technologie:**
Höchst-BP: 3 Innere Sphäre
Bewegungsart: Kette **Epoche:** Nachfolgekriege
Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
4	LSR-5	F	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
2	Maschinengewehre	F	2 (DB,AI)	–	1	2	3
2	Fahrzeugflammer	F	2 (DE,S)	0	1	2	3
1	Maschinengewehr	RS	2 (DB,AI)	–	1	2	3
2	Fahrzeugflammer	RS	2 (DE,S)	0	1	2	3
1	Maschinengewehr	LS	2 (DB,AI)	–	1	2	3
2	Fahrzeugflammer	LS	2 (DE,S)	0	1	2	3
2	Autokanone/10	T	10 (DB,S)	–	5	10	15
2	KSR-6	T	2/Rak. (M,C,S)	0	3	6	9

Munition: (KSR-6) 30
(Maschinengewehr) 200
(Flammer) 40
(LSR-5) 30
(Autokanone/10) 20

KW: 1.130 **Gesamtpanzerung:** 208

MANNSCHAFT

Anzahl:

Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** ____

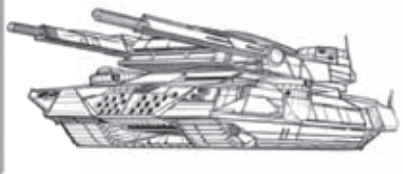
Kommandant getroffen: +1
Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2
Modifikator für alle Fahrerwürfe

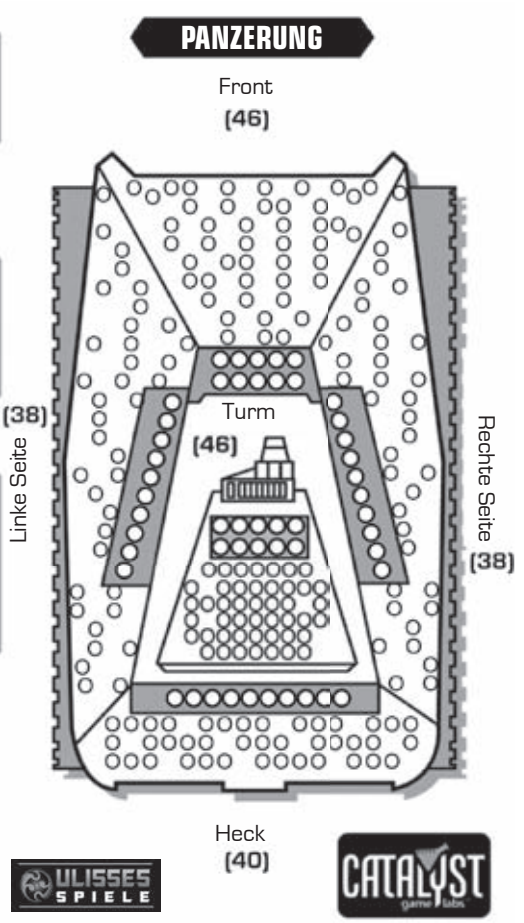
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐
Sensorentreffer +1 +2 +3 D
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐
Heck ☐ Turm ☐



PANZERUNG



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITEN§
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	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.
† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.
§ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von –1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobiles Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

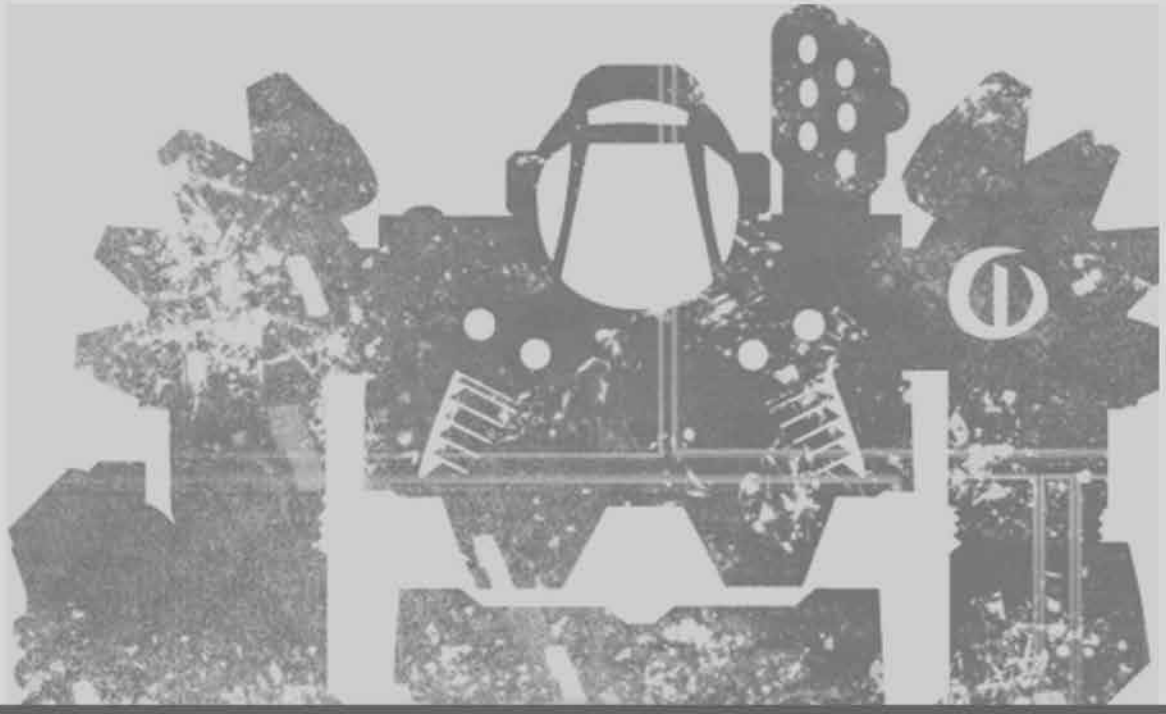
KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2–5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemmt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.
**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.



BATTLEMECHS

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: COM-1D Commando

Bewegungspunkte:
Gehen: 6
Rennen: 9
Springen: 0

Tonnage: 25
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
1	KSR-6	TM	4	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9
1	Schwerer Laser	RA	8	8 [DE]	–	5	10	15

KW: 558 **Gesamtpanzerung:** 48 **Waffenhitze:** 12
Ableitung: 10

KRIEGERDATEN

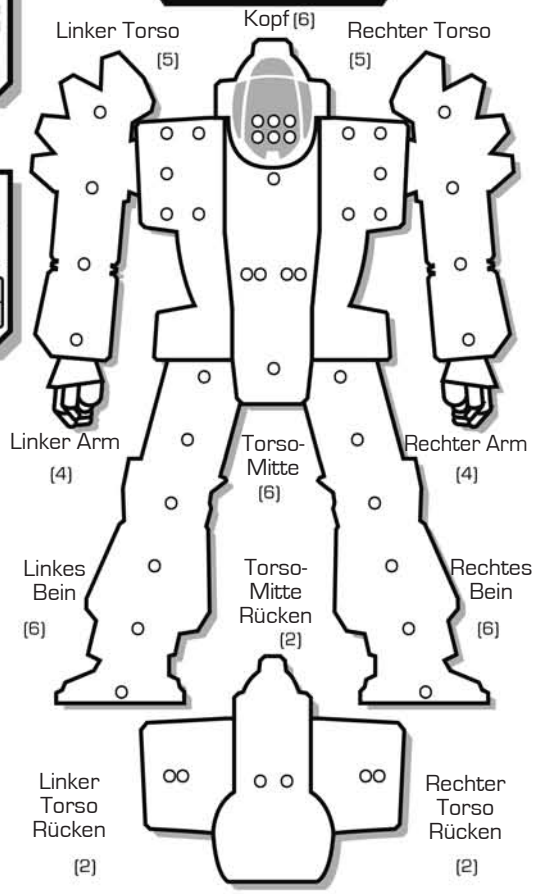
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
1-3	3.	Munition (KSR-6) 15
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

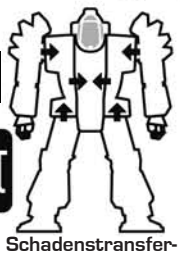
Kopf

	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	neu würfeln
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	KSR-6
	6.	KSR-6

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktiviator
	5.	Schwerer Laser
	6.	Schwerer Laser
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

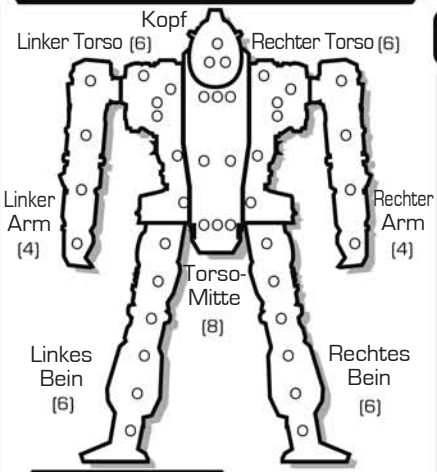
Rechter Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
1-3	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 10 (10)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	–5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27
26*
25*
24*
23*
22*
21
20*
19*
18*
17*
16
15*
14*
13*
12
11
10*
9
8*
7
6
5*
4
3
2
1
0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: COM-2D Commando

Bewegungspunkte:
Gehen: 6
Rennen: 9
Springen: 0

Tonnage: 25
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
1	KSR-6	TM	4	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9
1	KSR-4	RA	3	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	–	3	6	9

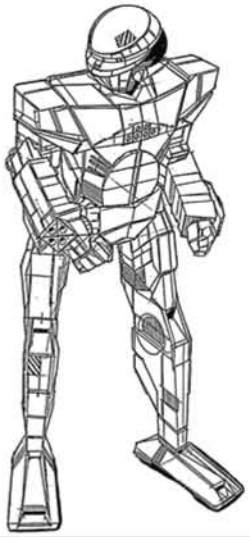
KW: 541 **Gesamtpanzerung:** 64 **Waffenhitze:** 10
Ableitung: 10

KRIEGERDATEN

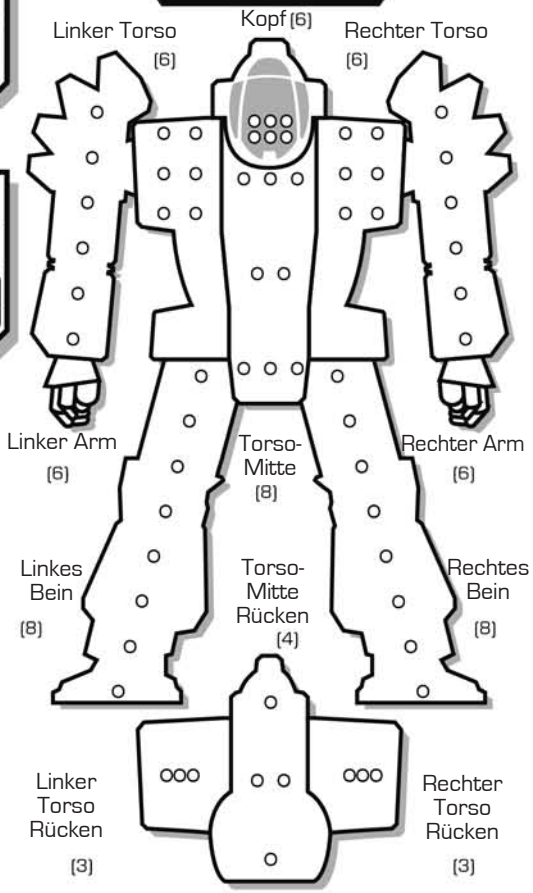
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	Mittelschwerer Laser
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
1-3	3.	Munition (KSR-6) 15
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

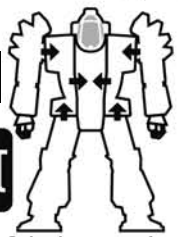
Kopf

	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	neu würfeln
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	KSR-6
	6.	KSR-6

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	KSR-4
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

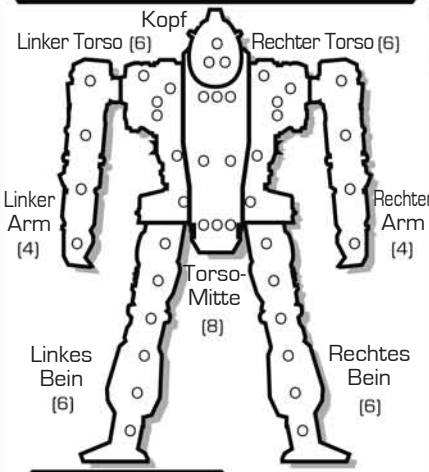
Rechter Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
1-3	3.	Munition (KSR-4) 25
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

Überhitzung	
	30*
	29
	28*
	27
	26*
	25*
	24*
	23*
	22*
	21
	20*
	19*
	18*
	17*
	16
	15*
	14*
	13*
	12
	11
	10*
	9
	8*
	7
	6
	5*
	4
	3
	2
	1
	0

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 10 (10)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	–5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: COM-3A Commando

Bewegungspunkte:
Gehen: 6
Rennen: 9
Springen: 0

Tonnage: 25
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	KSR-6	TM	4	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9
1	KSR-6	RA	4	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Flammer	RA	3	2 (DE,H,AI)	–	1	2	3

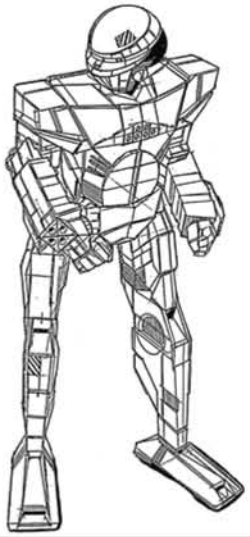
KW: 540 **Gesamtpanzerung:** 48 **Waffenhitze:** 14
Ableitung: 10

KRIEGERDATEN

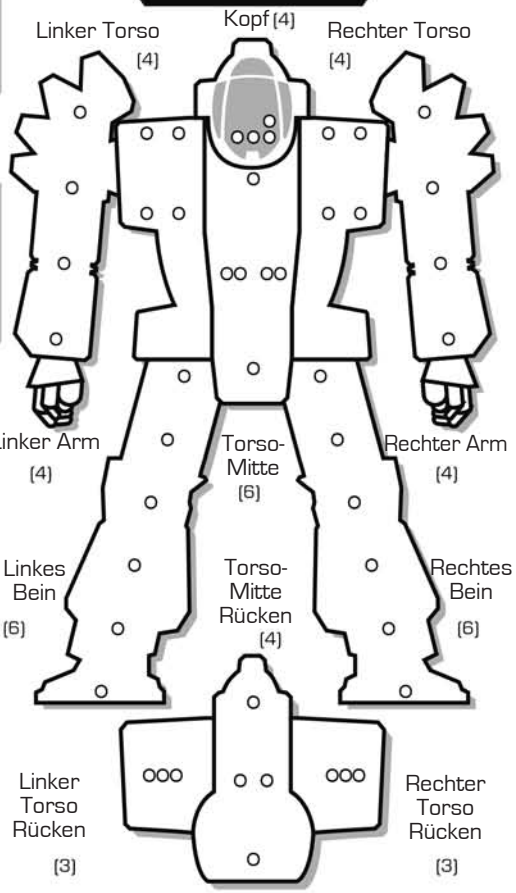
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

1-3	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	Mittelschwerer Laser
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

1-3	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

1.	Hüftgelenk
2.	Oberschenkelaktivator
3.	Unterschenkelaktivator
4.	Fußaktivator
5.	Wärmetauscher
6.	Wärmetauscher

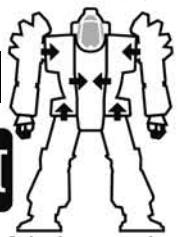
Kopf

1.	Lebenserhaltung
2.	Sensoren
3.	Cockpit
4.	neu würfeln
5.	Sensoren
6.	Lebenserhaltung

Torso Mitte

1-3	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
4-6	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
	3.	Reaktor
	4.	Peaktor
	5.	KSR-6
	6.	KSR-6

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

1-3	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	KSR-6
	6.	KSR-6
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

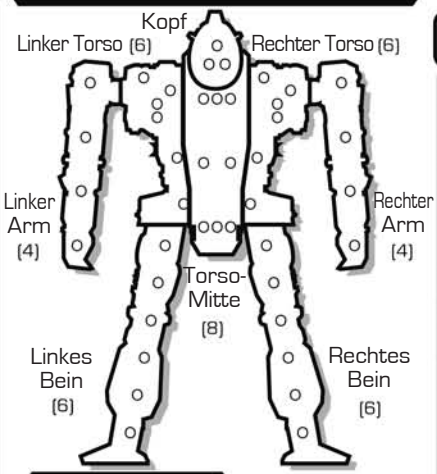
Rechter Torso

1-3	1.	Munition (KSR-6) 15
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

1.	Hüftgelenk
2.	Oberschenkelaktivator
3.	Unterschenkelaktivator
4.	Fußaktivator
5.	Wärmetauscher
6.	Wärmetauscher

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 10 (10)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	–5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: JVN-10N Javelin

Bewegungspunkte:
Gehen: 6
Rennen: 9
Springen: 6

Tonnage: 30
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
1	KSR-6	LT	4	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9
1	KSR-6	RT	4	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9

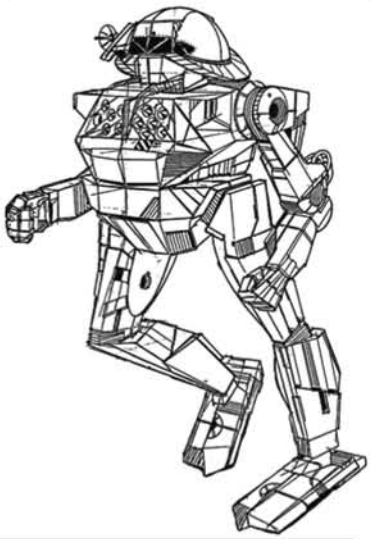
KW: 594 **Gesamtpanzerung:** 64 **Waffenhitze:** 8
Ableitung: 10

KRIEGERDATEN

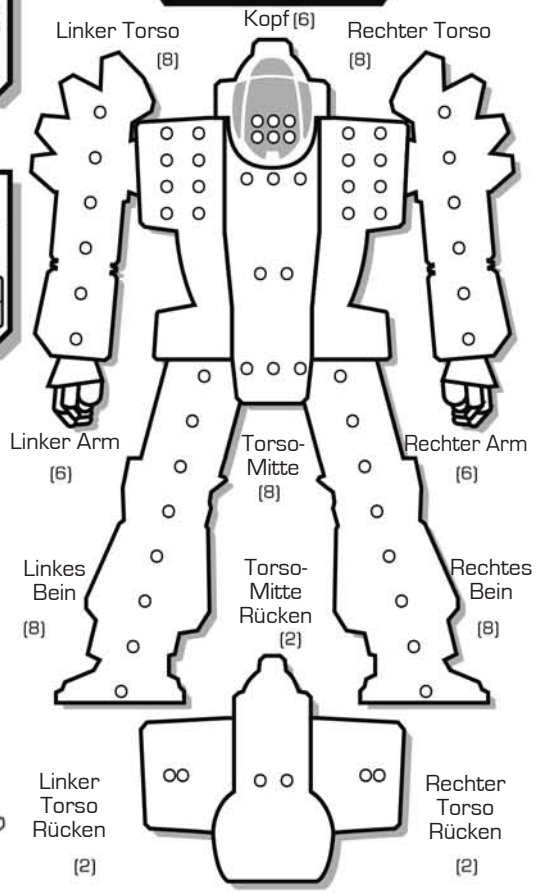
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	KSR-6
1-3	3.	KSR-6
	4.	Munition (KSR-6) 15
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Sprungdüse
6. Sprungdüse

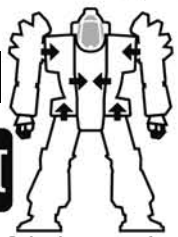
Kopf

1. Lebenserhaltung
2. Sensoren
3. Cockpit
4. neu würfeln
5. Sensoren
6. Lebenserhaltung

Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	Sprungdüse
	6.	Sprungdüse

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

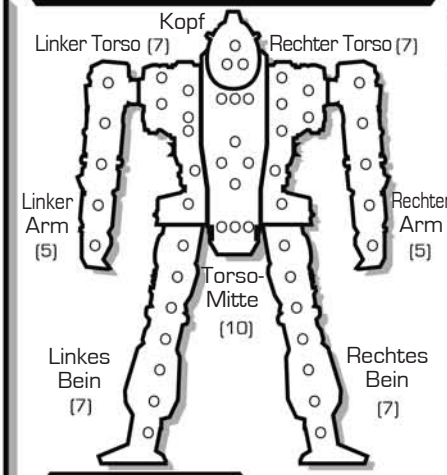
Rechter Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
1-3	3.	KSR-6
	4.	KSR-6
	5.	Munition (KSR-6) 15
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Sprungdüse
6. Sprungdüse

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 10 (10)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	–5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: JVN-10F “Fire Javelin”

Bewegungspunkte:
Gehen: 6
Rennen: 9
Springen: 6

Tonnage: 30
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
2	Mittelschwere Laser	RT	3	5 (DE)	–	3	6	9
2	Mittelschwere Laser	LT	3	5 (DE)	–	3	6	9

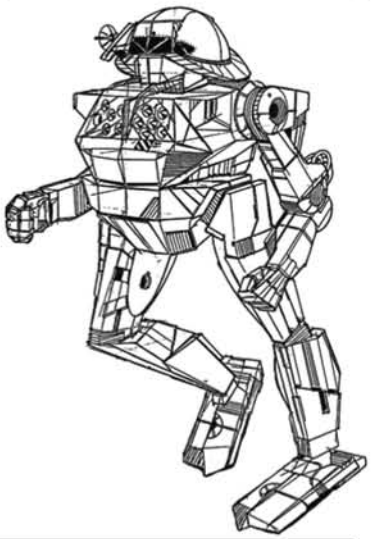
KW: 594 **Gesamtpanzerung:** 96 **Waffenhitze:** 12
Ableitung: 12

KRIEGERDATEN

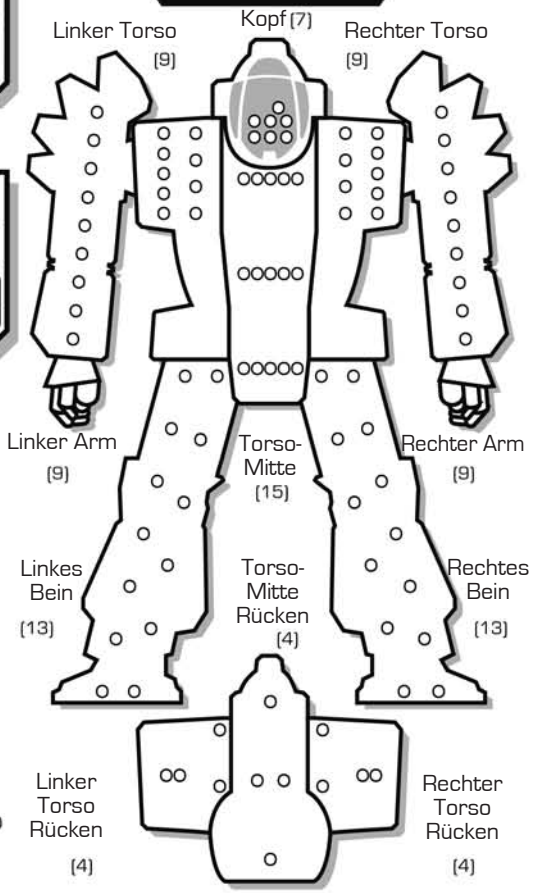
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
1-3	3.	Mittelschwerer Laser
	4.	Mittelschwerer Laser
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Sprungdüse
6. Sprungdüse

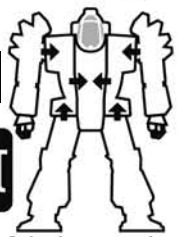
Kopf

1. Lebenserhaltung
2. Sensoren
3. Cockpit
4. Wärmetauscher
5. Sensoren
6. Lebenserhaltung

Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	Sprungdüse
	6.	Sprungdüse

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

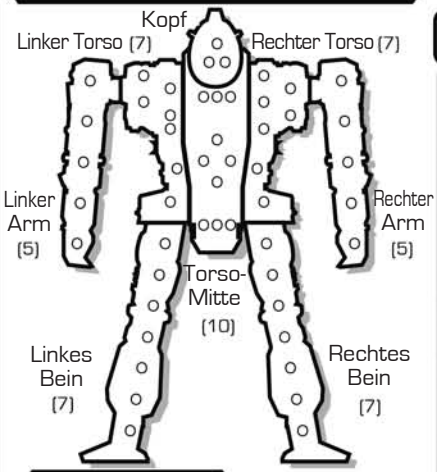
Rechter Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
1-3	3.	Mittelschwerer Laser
	4.	Mittelschwerer Laser
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Sprungdüse
6. Sprungdüse

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

Überhitzung	
30*	
29	
28*	
27	
26*	
25*	
24*	
23*	
22*	
21	
20*	
19*	
18*	
17*	
16	
15*	
14*	
13*	
12	
11	
10*	
9	
8*	
7	
6	
5*	
4	
3	
2	
1	
0	

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 12 (12)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○
25	–5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: SDR-5D Spider

Bewegungspunkte:
Gehen: 8
Rennen: 12
Springen: 8

Tonnage: 30
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	Mittelschwerer Laser	TM	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Flammer	RA	3	2 (DE,H,AI)	–	1	2	3

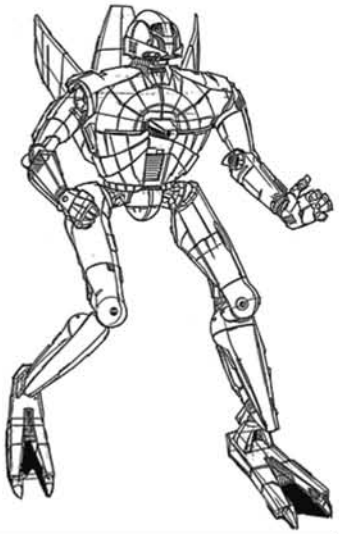
KW: 524 **Gesamtpanzerung:** 56 **Waffenhitze:** 6
Ableitung: 10

KRIEGERDATEN

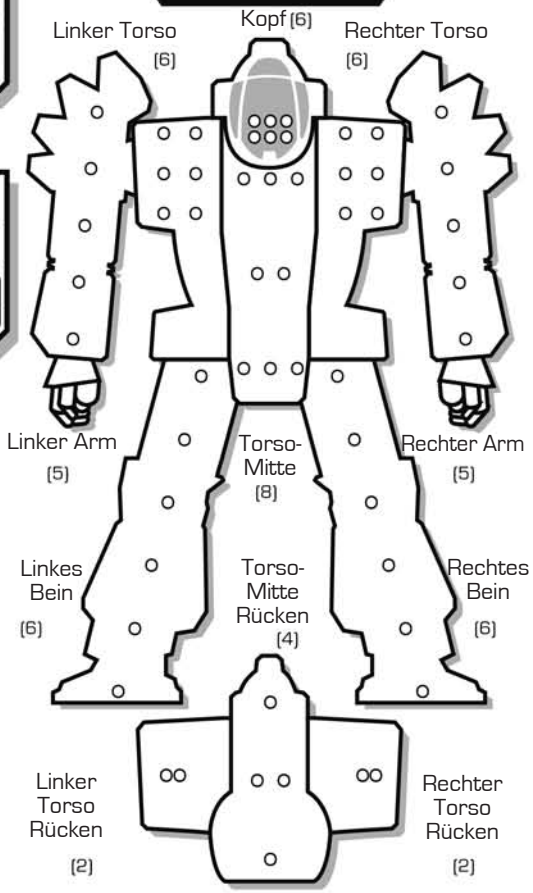
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	Sprungdüse
	2.	Sprungdüse
1-3	3.	Sprungdüse
	4.	Sprungdüse
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

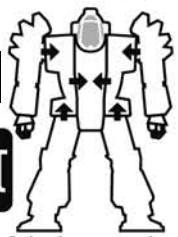
Kopf

	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	Wärmetauscher
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	Mittelschwerer Laser
	6.	neu würfeln

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	Flammer
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

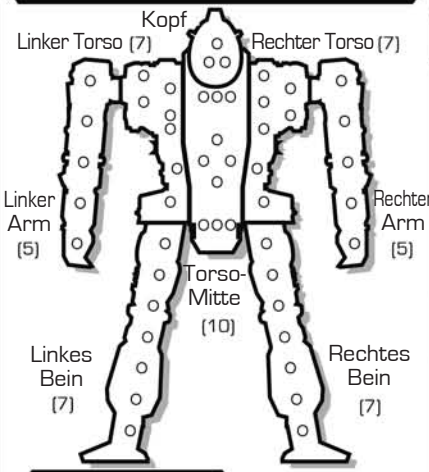
Rechter Torso

	1.	Sprungdüse
	2.	Sprungdüse
1-3	3.	Sprungdüse
	4.	Sprungdüse
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 10 (10)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	–5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: SDR-5K Spider

Bewegungspunkte:
Gehen: 8
Rennen: 12
Springen: 6

Tonnage: 30
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
1	Mittelschwerer Laser	TM	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Maschinengewehr	RA	0	2 (DB,AI)	–	1	2	3
1	Maschinengewehr	LA	0	2 (DB,AI)	–	1	2	3

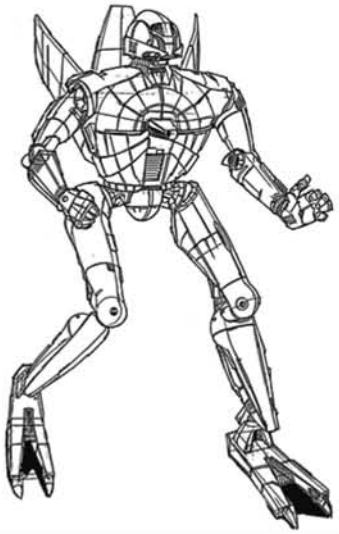
KW: 503 **Gesamtpanzerung:** 56 **Waffenhitze:** 3
Ableitung: 10

KRIEGERDATEN

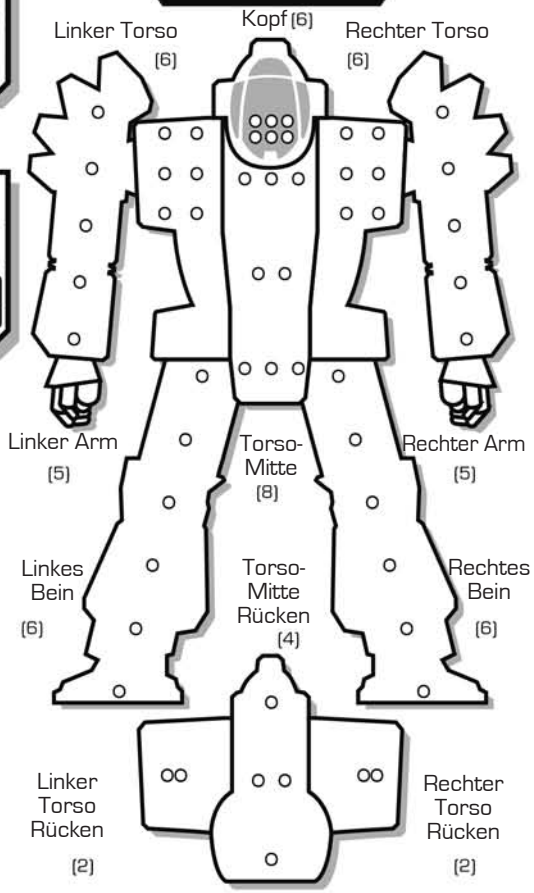
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

1-3	1. Schulter 2. Oberarmaktivator 3. Unterarmaktivator 4. Handaktivator 5. Maschinengewehr 6. neu würfeln
4-6	1. neu würfeln 2. neu würfeln 3. neu würfeln 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln

Linker Torso

1-3	1. Sprungdüse 2. Sprungdüse 3. Sprungdüse 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln
4-6	1. neu würfeln 2. neu würfeln 3. neu würfeln 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln

Linkes Bein

	1. Hüftgelenk 2. Oberschenkelaktivator 3. Unterschenkelaktivator 4. Fußaktivator 5. neu würfeln 6. neu würfeln

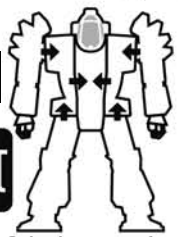
Kopf

	1. Lebenserhaltung 2. Sensoren 3. Cockpit 4. Wärmetauscher 5. Sensoren 6. Lebenserhaltung

Torso Mitte

1-3	1. Reaktor 2. Reaktor 3. Reaktor 4. Gyroskop 5. Gyroskop 6. Gyroskop
4-6	1. Gyroskop 2. Reaktor 3. Reaktor 4. Reaktor 5. Mittelschwerer Laser 6. Munition (MG) 200

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

1-3	1. Schulter 2. Oberarmaktivator 3. Unterarmaktivator 4. Handaktivator 5. Maschinengewehr 6. neu würfeln
4-6	1. neu würfeln 2. neu würfeln 3. neu würfeln 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln

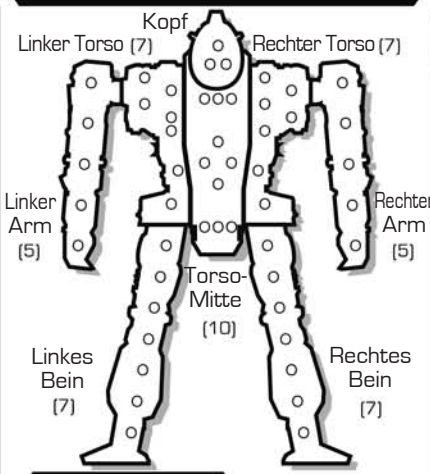
Rechter Torso

1-3	1. Sprungdüse 2. Sprungdüse 3. Sprungdüse 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln
4-6	1. neu würfeln 2. neu würfeln 3. neu würfeln 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln

Rechtes Bein

	1. Hüftgelenk 2. Oberschenkelaktivator 3. Unterschenkelaktivator 4. Fußaktivator 5. neu würfeln 6. neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 10 (10)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	–5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: SDR-5V Spider

Bewegungspunkte:
Gehen: 8
Rennen: 12
Springen: 8

Tonnage: 30
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
2	Mittelschwerer Laser	TM	3	5 (DE)	–	3	6	9

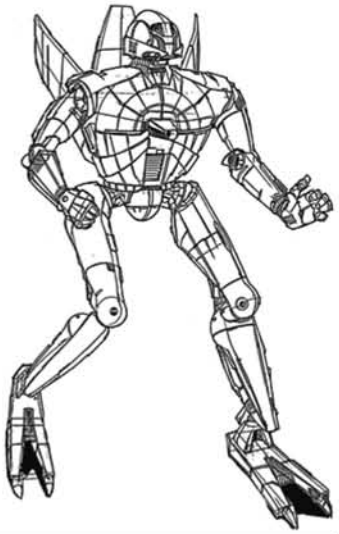
KW: 622 **Gesamtpanzerung:** 56 **Waffenhitze:** 6
Ableitung: 10

KRIEGERDATEN

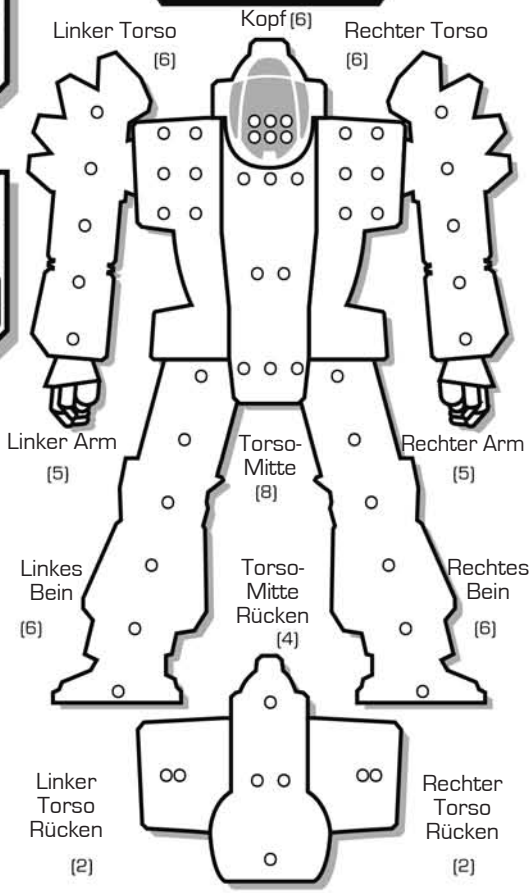
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	Sprungdüse
	2.	Sprungdüse
1-3	3.	Sprungdüse
	4.	Sprungdüse
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

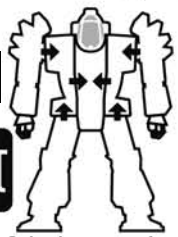
Kopf

	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	Wärmetauscher
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	Mittelschwerer Laser
	6.	Mittelschwerer Laser

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

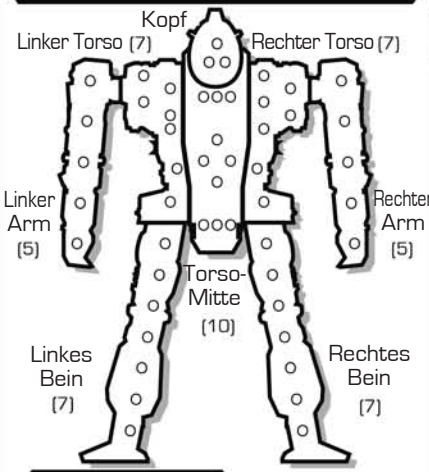
Rechter Torso

	1.	Sprungdüse
	2.	Sprungdüse
1-3	3.	Sprungdüse
	4.	Sprungdüse
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 10 (10)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	–5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27
26*
25*
24*
23*
22*
21
20*
19*
18*
17*
16
15*
14*
13*
12
11
10*
9
8*
7
6
5*
4
3
2
1
0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: UM-R60 UrbanMech

Bewegungspunkte:
Gehen: 2
Rennen: 3
Springen: 2

Tonnage: 30
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	Autokanone/10	RA	3	10 (DB,S)	–	5	10	15
1	Leichter Laser	LA	1	3 (DE)	–	1	2	3

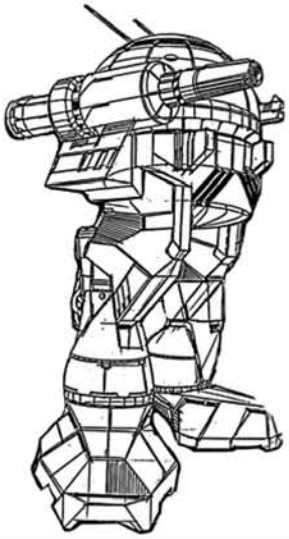
KW: 504 **Gesamtpanzerung:** 96 **Waffenhitze:** 4
Ableitung: 11

KRIEGERDATEN

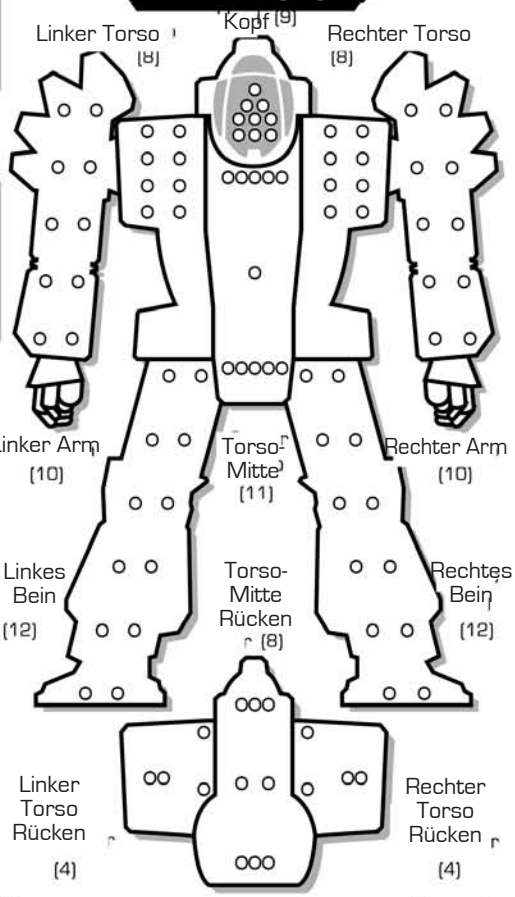
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Leichter Laser
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
1-3	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Wärmetauscher
	6.	Wärmetauscher

Kopf

	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	Wärmetauscher
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

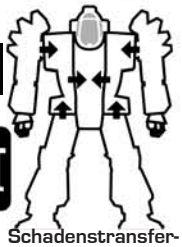
Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	Sprungdüse
	6.	Sprungdüse

Reaktortreffer	○○○
Gyroskoptreffer	○○
Sensorentreffer	○○
Lebenserhaltung	○

ULISSES SPIELE

CATALYST game labs



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1	Schulter
	2	Oberarmaktivator
1-3	3	Autokanone/10
	4	Autokanone/10
	5	Autokanone/10
	6	Autokanone/10
	1	Autokanone/10
	2	Autokanone/10
4-6	3	Autokanone/10
	4	neu würfeln
	5	neu würfeln
	6	neu würfeln

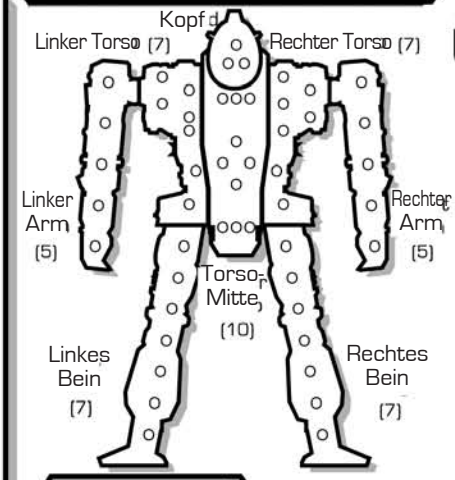
Rechter Torso

	1	Wärmetauscher
	2	Wärmetauscher
1-3	3	Munition (AK/10) 10
	4	neu würfeln
	5	neu würfeln
	6	neu würfeln
	1	neu würfeln
	2	neu würfeln
4-6	3	neu würfeln
	4	neu würfeln
	5	neu würfeln
	6	neu würfeln

Rechtes Bein

	1	Hüftgelenk
	2	Oberschenkelaktivator
	3	Unterschenkelaktivator
	4	Fußaktivator
	5	Wärmetauscher
	6	Wärmetauscher

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitze-level	Auswirkungen
30	Stilllegung
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+
25	–5 Bewegungspunkte
24	Waffen +4
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+
20	–4 Bewegungspunkte
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+
17	Waffen +3
15	–3 Bewegungspunkte
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+
13	Waffen +2
10	–2 Bewegungspunkte
8	Waffen +1
5	–1 Bewegungspunkt

Wärmetauscher 11 (11)

Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: UM-R60L UrbanMech

Bewegungspunkte:
Gehen: 2
Rennen: 3
Springen: 2

Tonnage: 30
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N. (Hexe)	M. (Hexe)	W. (Hexe)
1	Autokanone/20	RA	7	20 (DB,S)	–	3	6	9
1	Leichter Laser	LA	1	3 (DE)	–	1	2	3

KW: 470

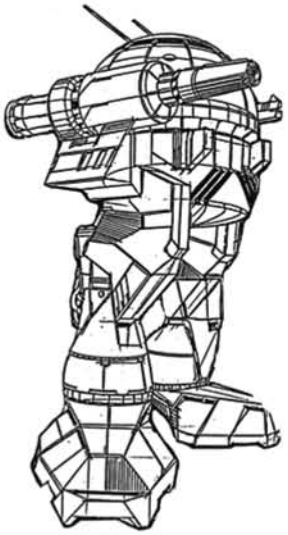
KW: 470 **Gesamtpanzerung:** 64 **Waffenhitze:** 8
Ableitung: 11

KRIEGERDATEN

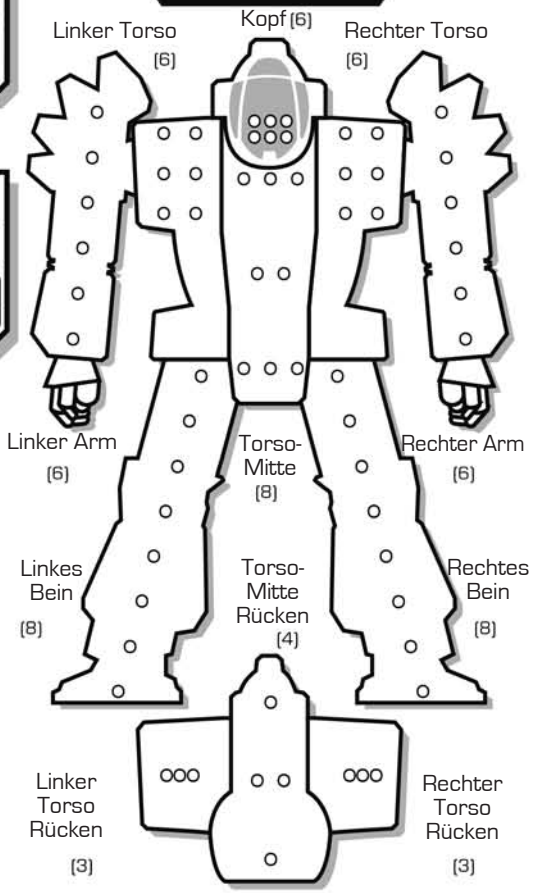
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Leichter Laser
1-3	4.	neu würfeln
1-3	5.	neu würfeln
1-3	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
4-6	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
4-6	5.	neu würfeln
4-6	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
1-3	3.	neu würfeln
1-3	4.	neu würfeln
1-3	5.	neu würfeln
1-3	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
4-6	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
4-6	5.	neu würfeln
4-6	6.	neu würfeln

Linkes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Wärmetauscher
	6.	Wärmetauscher

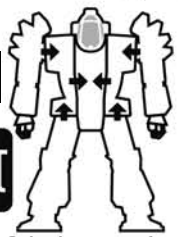
Kopf

	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	Wärmetauscher
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
1-3	4.	Gyroskop
1-3	5.	Gyroskop
1-3	6.	Gyroskop
4-6	1.	Gyroskop
4-6	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
4-6	4.	Reaktor
4-6	5.	Sprungdüse
4-6	6.	Sprungdüse

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Autokanone/20
1-3	4.	Autokanone/20
1-3	5.	Autokanone/20
1-3	6.	Autokanone/20
4-6	1.	Autokanone/20
4-6	2.	Autokanone/20
4-6	3.	Autokanone/20
4-6	4.	Autokanone/20
4-6	5.	Autokanone/20
4-6	6.	Autokanone/20

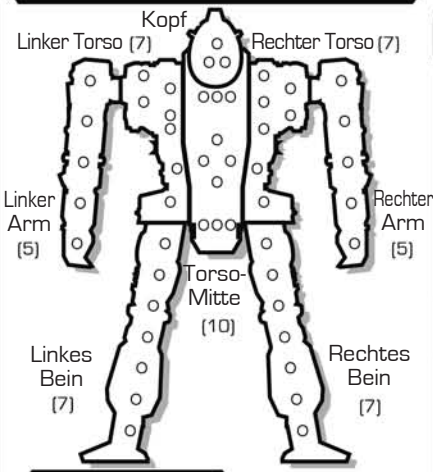
Rechter Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
1-3	3.	Munition (AK/20) 5
1-3	4.	neu würfeln
1-3	5.	neu würfeln
1-3	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
4-6	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
4-6	5.	neu würfeln
4-6	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Wärmetauscher
	6.	Wärmetauscher

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 11 (11)
30	Stilllegung	○ ○
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	–5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27
26*
25*
24*
23*
22*
21
20*
19*
18*
17*
16
15*
14*
13*
12
11
10*
9
8*
7
6
5*
4
3
2
1
0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: FS9-A Firestarter

Bewegungspunkte:
Gehen: 6
Rennen: 9
Springen: 6

Tonnage: 35
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	Flammer	TM	3	2 (DE,H,AI)	–	1	2	3
1	Flammer (R)	TM	3	2 (DE,H,AI)	–	1	2	3
1	Leichter Laser	RT	1	3 (DE)	–	1	2	3
1	Leichter Laser	LT	1	3 (DE)	–	1	2	3
1	Flammer	RA	3	2 (DE,H,AI)	–	1	2	3
1	Flammer	LA	3	2 (DE,H,AI)	–	1	2	3
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	–	3	6	9

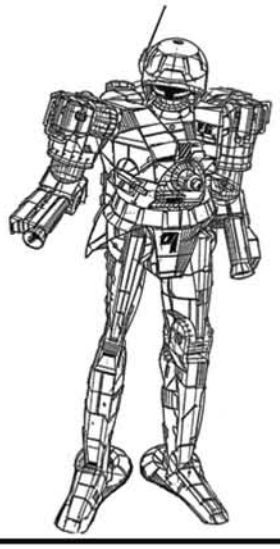
KW: 773 **Gesamtpanzerung:** 80 **Waffenhitze:** 20
Ableitung: 10

KRIEGERDATEN

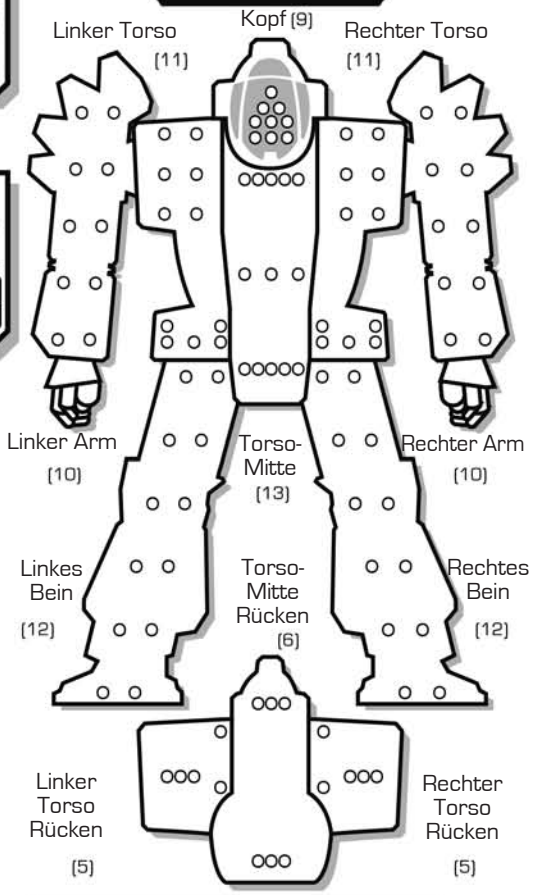
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1. Schulter
	2. Oberarmaktivator
1-3	3. Unterarmaktivator
	4. Mittelschwerer Laser
	5. Flammer
	6. neu würfeln
	1. neu würfeln
	2. neu würfeln
4-6	3. neu würfeln
	4. neu würfeln
	5. neu würfeln
	6. neu würfeln

Linker Torso

	1. Sprungdüse
	2. Sprungdüse
1-3	3. Sprungdüse
	4. Leichter Laser
	5. neu würfeln
	6. neu würfeln
	1. neu würfeln
	2. neu würfeln
4-6	3. neu würfeln
	4. neu würfeln
	5. neu würfeln
	6. neu würfeln

Linkes Bein

1.	Hüftgelenk
2.	Oberschenkelaktivator
3.	Unterschenkelaktivator
4.	Fußaktivator
5.	Wärmetauscher
6.	neu würfeln

Kopf

1.	Lebenserhaltung
2.	Sensoren
3.	Cockpit
4.	neu würfeln
5.	Sensoren
6.	Lebenserhaltung

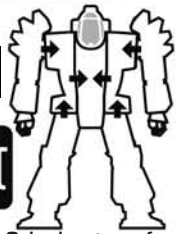
Torso Mitte

	1. Reaktor
	2. Reaktor
1-3	3. Reaktor
	4. Gyroskop
	5. Gyroskop
	6. Gyroskop
	1. Gyroskop
	2. Reaktor
4-6	3. Reaktor
	4. Reaktor
	5. Flammer
	6. Flammer (R)

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○

ULISSES SPIELE

CATALYST game labs



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1. Schulter
	2. Oberarmaktivator
1-3	3. Unterarmaktivator
	4. Mittelschwerer Laser
	5. Flammer
	6. neu würfeln
	1. neu würfeln
	2. neu würfeln
4-6	3. neu würfeln
	4. neu würfeln
	5. neu würfeln
	6. neu würfeln

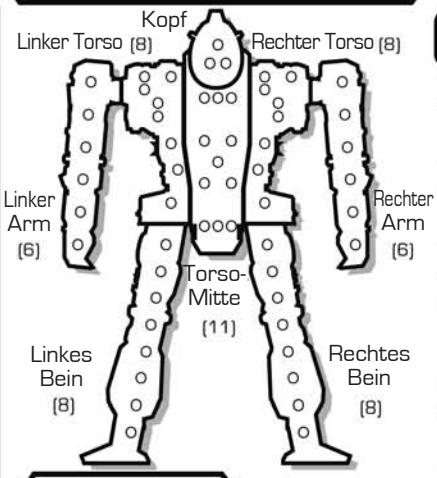
Rechter Torso

	1. Sprungdüse
	2. Sprungdüse
1-3	3. Sprungdüse
	4. Leichter Laser
	5. neu würfeln
	6. neu würfeln
	1. neu würfeln
	2. neu würfeln
4-6	3. neu würfeln
	4. neu würfeln
	5. neu würfeln
	6. neu würfeln

Rechtes Bein

1.	Hüftgelenk
2.	Oberschenkelaktivator
3.	Unterschenkelaktivator
4.	Fußaktivator
5.	Wärmetauscher
6.	neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 10 (10)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	–5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: FS9-H Firestarter

Bewegungspunkte:
Gehen: 6
Rennen: 9
Springen: 6

Tonnage: 35
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
1	Flammer	TM	3	2 (DE,H,AI)	–	1	2	3
1	Flammer (R)	TM	3	2 (DE,H,AI)	–	1	2	3
1	Flammer	RA	3	2 (DE,H,AI)	–	1	2	3
1	Flammer	LA	3	2 (DE,H,AI)	–	1	2	3
1	Maschinengewehr	RT	0	2 (DB,AI)	–	1	2	3
1	Maschinengewehr	LT	0	2 (DB,AI)	–	1	2	3
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	–	3	6	9

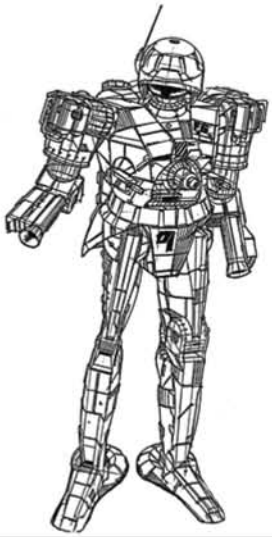
KW: 694 **Gesamtpanzerung:** 88 **Waffenhitze:** 18
Ableitung: 10

KRIEGERDATEN

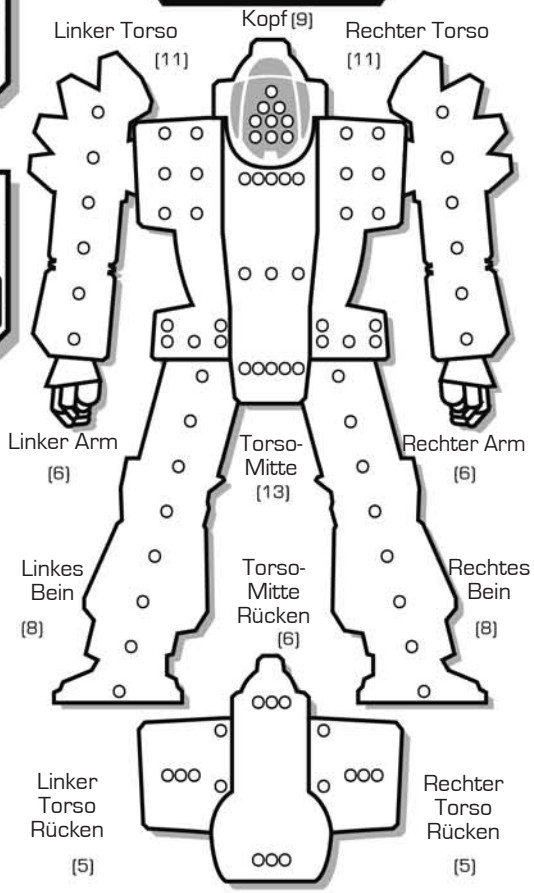
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1. Schulter
	2. Oberarmaktivator
1-3	3. Unterarmaktivator
	4. Mittelschwerer Laser
	5. Flammer
	6. neu würfeln
	1. neu würfeln
	2. neu würfeln
4-6	3. neu würfeln
	4. neu würfeln
	5. neu würfeln
	6. neu würfeln

Linker Torso

	1. Sprungdüse
	2. Sprungdüse
1-3	3. Sprungdüse
	4. Maschinengewehr
	5. neu würfeln
	6. neu würfeln
	1. neu würfeln
	2. neu würfeln
4-6	3. neu würfeln
	4. neu würfeln
	5. neu würfeln
	6. neu würfeln

Linkes Bein

1.	Hüftgelenk
2.	Oberschenkelaktivator
3.	Unterschenkelaktivator
4.	Fußaktivator
5.	Wärmetauscher
6.	neu würfeln

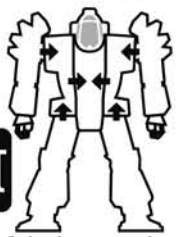
Kopf

1.	Lebenserhaltung
2.	Sensoren
3.	Cockpit
4.	neu würfeln
5.	Sensoren
6.	Lebenserhaltung

Torso Mitte

	1. Reaktor
	2. Reaktor
1-3	3. Reaktor
	4. Gyroskop
	5. Gyroskop
	6. Gyroskop
	1. Gyroskop
	2. Reaktor
4-6	3. Reaktor
	4. Reaktor
	5. Flammer
	6. Flammer (R)

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1. Schulter
	2. Oberarmaktivator
1-3	3. Unterarmaktivator
	4. Mittelschwerer Laser
	5. Flammer
	6. neu würfeln
	1. neu würfeln
	2. neu würfeln
4-6	3. neu würfeln
	4. neu würfeln
	5. neu würfeln
	6. neu würfeln

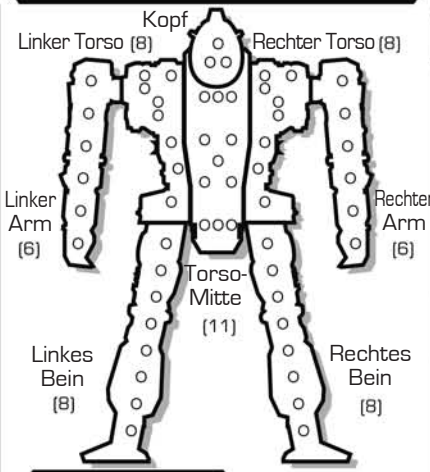
Rechter Torso

	1. Sprungdüse
	2. Sprungdüse
1-3	3. Sprungdüse
	4. Maschinengewehr
	5. Munition (MG) 200
	6. neu würfeln
	1. neu würfeln
	2. neu würfeln
4-6	3. neu würfeln
	4. neu würfeln
	5. neu würfeln
	6. neu würfeln

Rechtes Bein

1.	Hüftgelenk
2.	Oberschenkelaktivator
3.	Unterschenkelaktivator
4.	Fußaktivator
5.	Wärmetauscher
6.	neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen
30	Stilllegung
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+
25	–5 Bewegungspunkte
24	Waffen +4
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+
20	–4 Bewegungspunkte
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+
17	Waffen +3
15	–3 Bewegungspunkte
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+
13	Waffen +2
10	–2 Bewegungspunkte
8	Waffen +1
5	–1 Bewegungspunkt

Wärmetauscher 10 (10) ○○○○○○○○○○

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: FS9-K Firestarter

Bewegungspunkte:
Gehen: 6
Rennen: 9
Springen: 6

Tonnage: 35
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
1	Flammer	TM	3	2 (DE,H,AI)	–	1	2	3
1	Flammer (R)	TM	3	2 (DE,H,AI)	–	1	2	3
1	Schwerer Laser	RA	8	8 (DE)	–	5	10	15
2	Leichter Laser	LA	1	3 (DE)	–	1	2	3

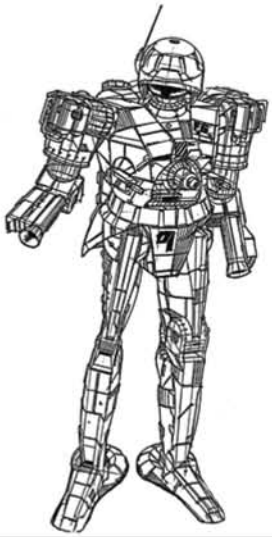
KW: 763 **Gesamtpanzerung:** 88 **Waffenhitze:** 16
Ableitung: 10

KRIEGERDATEN

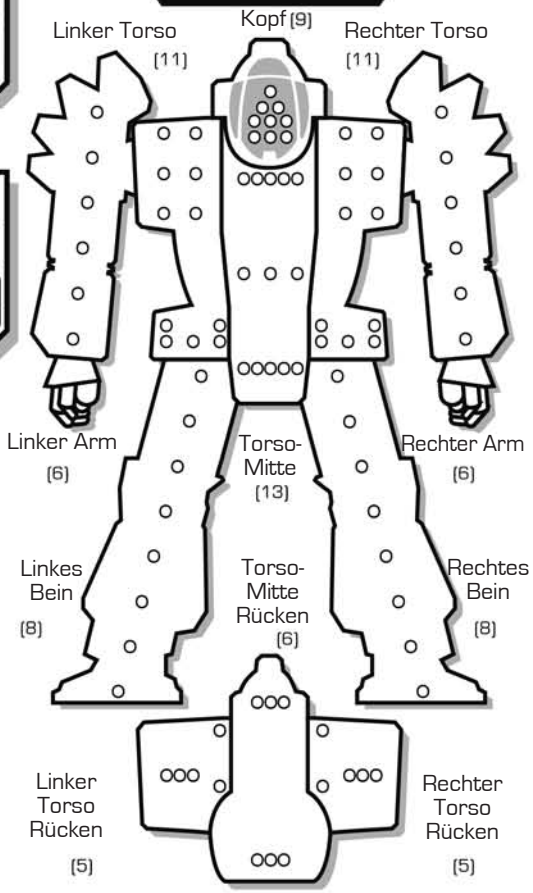
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
1-3	4.	Leichter Laser
	5.	Leichter Laser
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	Sprungdüse
	2.	Sprungdüse
1-3	3.	Sprungdüse
1-3	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Wärmetauscher
6. neu würfeln

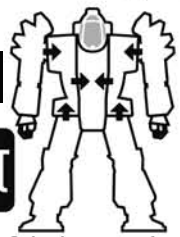
Kopf

1. Lebenserhaltung
2. Sensoren
3. Cockpit
4. neu würfeln
5. Sensoren
6. Lebenserhaltung

Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
1-3	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
4-6	4.	Reaktor
	5.	Flammer
	6.	Flammer (R)

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
1-3	4.	Schwerer Laser
	5.	Schwerer Laser
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

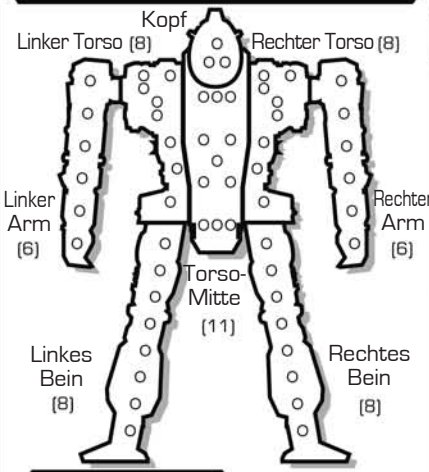
Rechter Torso

	1.	Sprungdüse
	2.	Sprungdüse
1-3	3.	Sprungdüse
1-3	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Wärmetauscher
6. neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 10 (10)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	–5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: FS9-M Firestarter "Mirage"

Bewegungspunkte:
Gehen: 6
Rennen: 9
Springen: 6

Tonnage: 35
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	Maschinengewehr	RT	0	2 (DB,AI)	–	1	2	3
1	Maschinengewehr	LT	0	2 (DB,AI)	–	1	2	3
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Leichter Laser	RA	1	3 (DE)	–	1	2	3
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Leichter Laser	LA	1	3 (DE)	–	1	2	3

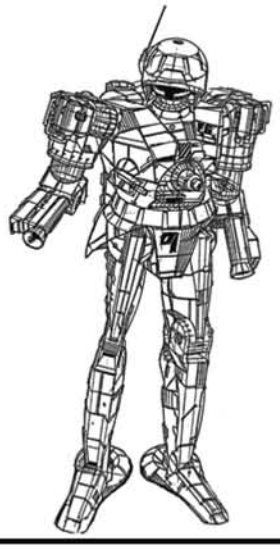
KW: 798 **Gesamtpanzerung:** 119 **Waffenhitze:** 18
Ableitung: 11

KRIEGERDATEN

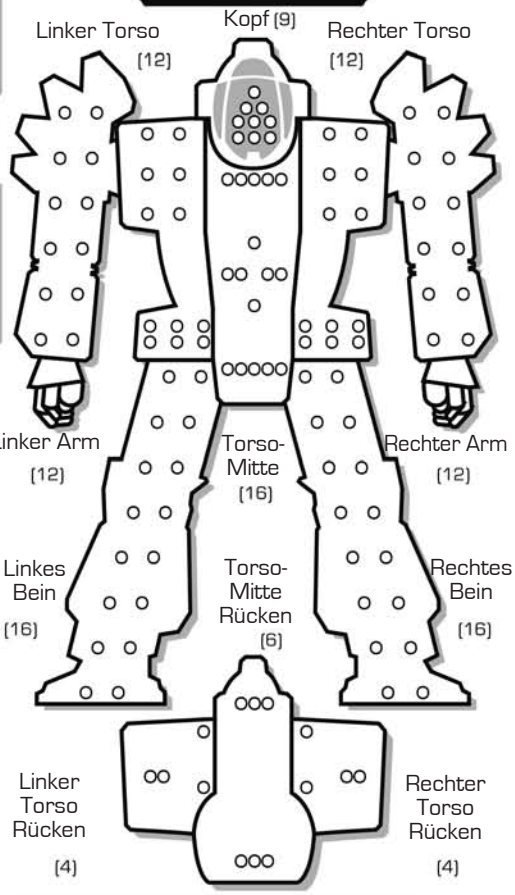
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
1-3	4.	Mittelschwerer Laser
	5.	Leichter Laser
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
1-3	3.	Sprungdüse
1-3	4.	Maschinengewehr
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Sprungdüse
	6.	Sprungdüse

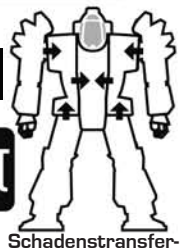
Kopf

	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	neu würfeln
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
1-3	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
4-6	4.	Reaktor
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
1-3	4.	Mittelschwerer Laser
	5.	Leichter Laser
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

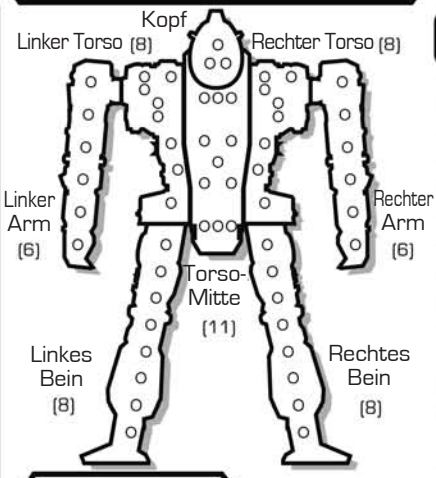
Rechter Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	Sprungdüse
1-3	3.	Maschinengewehr
1-3	4.	Munition (MG) 200
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Sprungdüse
	6.	Sprungdüse

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 11 (11)
30	Stilllegung	○ ○
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	–5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: JR7-A Jenner

Bewegungspunkte:
Gehen: 7
Rennen: 11
Springen: 5

Tonnage: 35
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
1	Schwerer Laser	RT	8	8(DE)	–	5	10	15

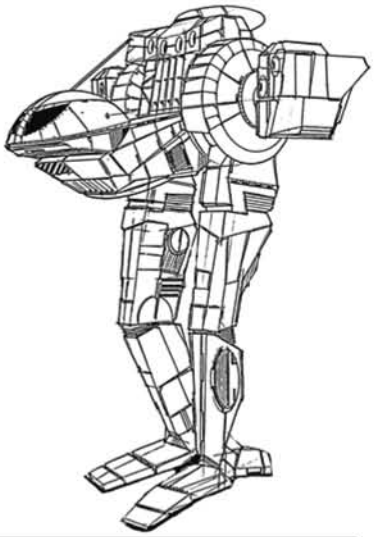
KW: 712 **Gesamtpanzerung:** 64 **Waffenhitze:** 8
Ableitung: 12

KRIEGERDATEN

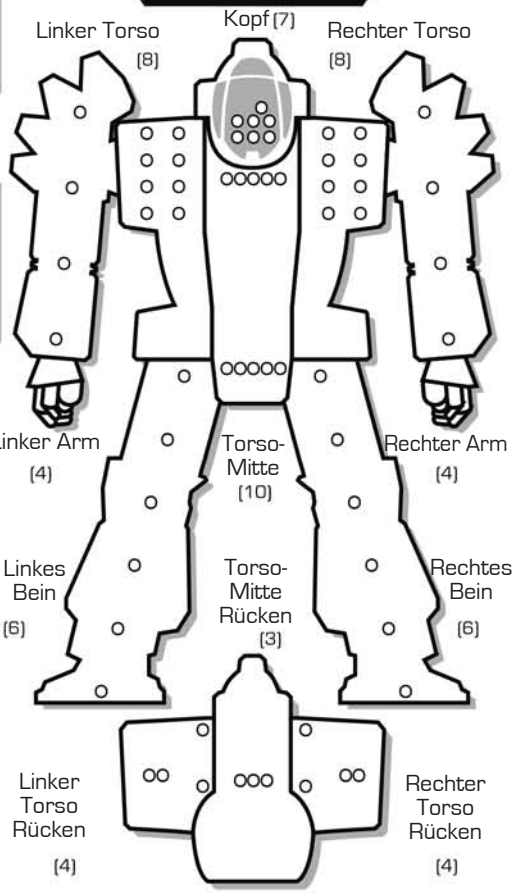
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	Sprungdüse
	2.	Sprungdüse
1-3	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Wärmetauscher
	6.	neu würfeln

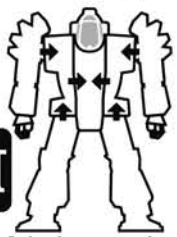
Kopf

	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	Wärmetauscher
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	Sprungdüse
	6.	neu würfeln

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

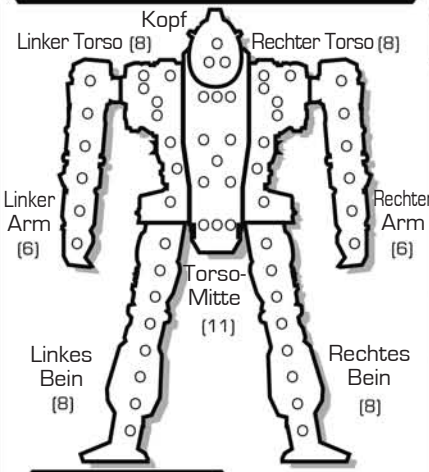
Rechter Torso

	1.	Sprungdüse
	2.	Sprungdüse
1-3	3.	Schwerer Laser
	4.	Schwerer Laser
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Wärmetauscher
	6.	neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 12 (12)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○○
25	–5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

Wärmeskala

Überhitzung

30*
29
28*
27
26*
25*
24*
23*
22*
21
20*
19*
18*
17*
16
15*
14*
13*
12
11
10*
9
8*
7
6
5*
4
3
2
1
0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: JR7-D Jenner

Bewegungspunkte:
Gehen: 7
Rennen: 11
Springen: 5

Tonnage: 35
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	KSR-4	TM	3	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9
2	Mittelschwere Laser	RA	3	5 (DE)	–	3	6	9
2	Mittelschwere Laser	LA	3	5 (DE)	–	3	6	9

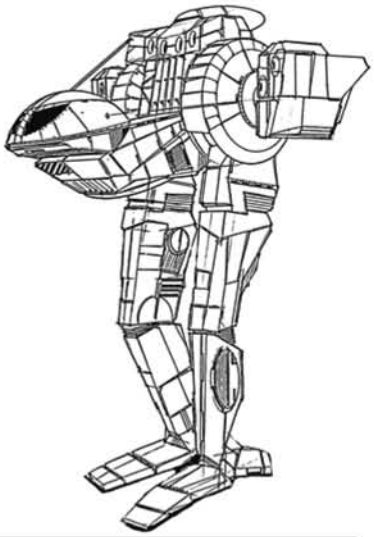
KW: 875 **Gesamtpanzerung:** 64 **Waffenhitze:** 19
Ableitung: 10

KRIEGERDATEN

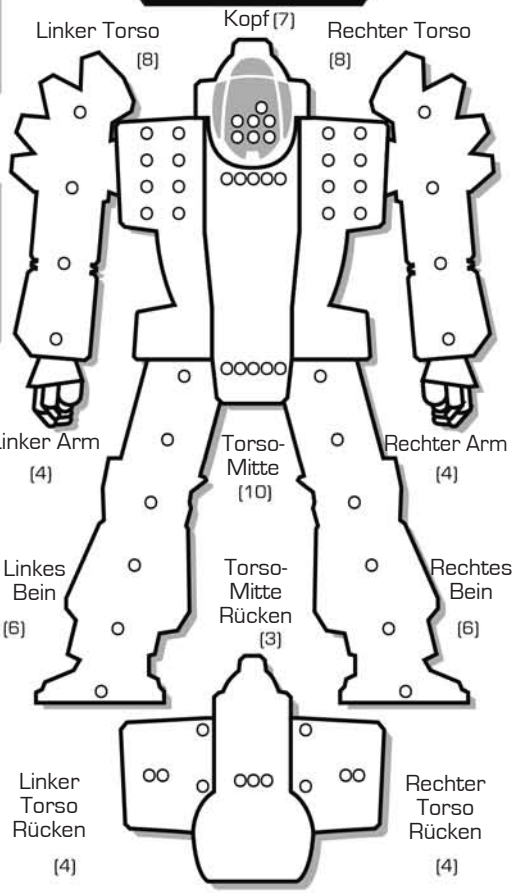
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Mittelschwerer Laser
1-3	4.	Mittelschwerer Laser
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	Sprungdüse
	2.	Sprungdüse
1-3	3.	neu würfeln
1-3	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Kopf

	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	Wärmetauscher
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

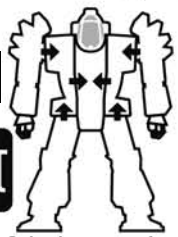
Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
1-3	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
	3.	Reaktor
4-6	4.	Reaktor
	5.	Sprungdüse
	6.	KSR-4

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○

ULISSES SPIELE

CATALYST game labs



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Mittelschwerer Laser
1-3	4.	Mittelschwerer Laser
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

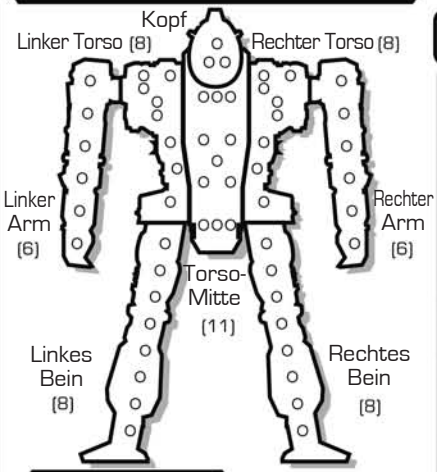
Rechter Torso

	1.	Sprungdüse
	2.	Sprungdüse
1-3	3.	Munition (KSR-4) 25
1-3	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 10 (10)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	–5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: JR7-F Jenner

Bewegungspunkte:
Gehen: 7
Rennen: 11
Springen: 5

Tonnage: 35
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
2	Mittelschwere Laser	RA	3	5 (DE)	–	3	6	9
2	Mittelschwere Laser	LA	3	5 (DE)	–	3	6	9

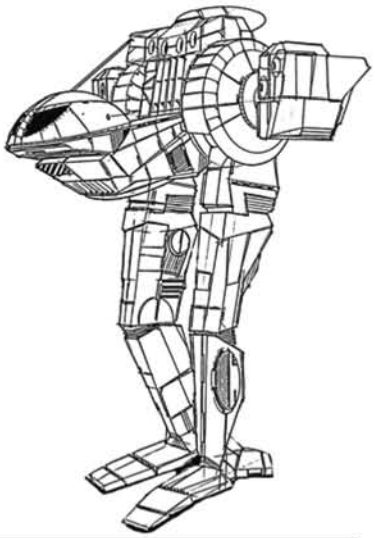
KW: 1.011 **Gesamtpanzerung:** 112 **Waffenhitze:** 12
Ableitung: 10

KRIEGERDATEN

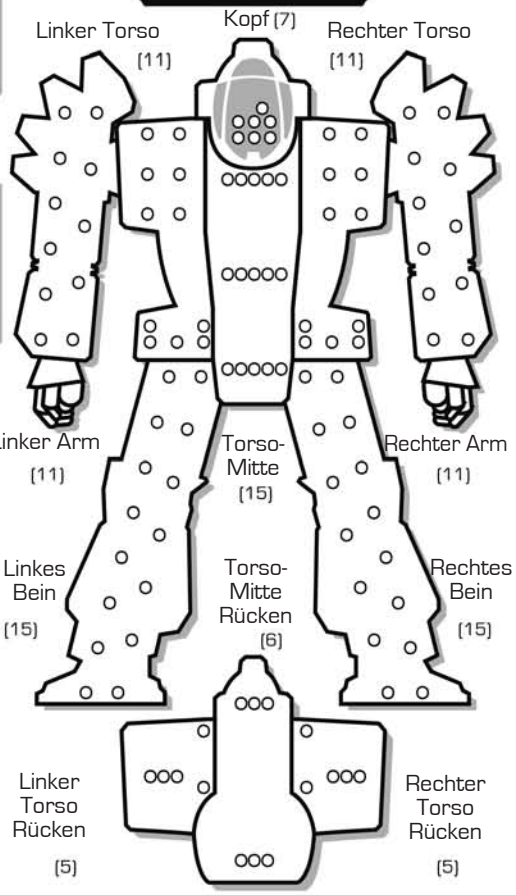
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Mittelschwerer Laser
1-3	4.	Mittelschwerer Laser
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	Sprungdüse
	2.	Sprungdüse
1-3	3.	neu würfeln
1-3	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

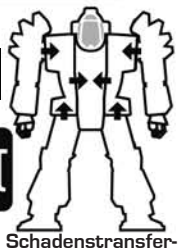
Kopf

	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	neu würfeln
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
1-3	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
4-6	4.	Reaktor
	5.	Wärmetauscher
	6.	Sprungdüse

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Mittelschwerer Laser
1-3	4.	Mittelschwerer Laser
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

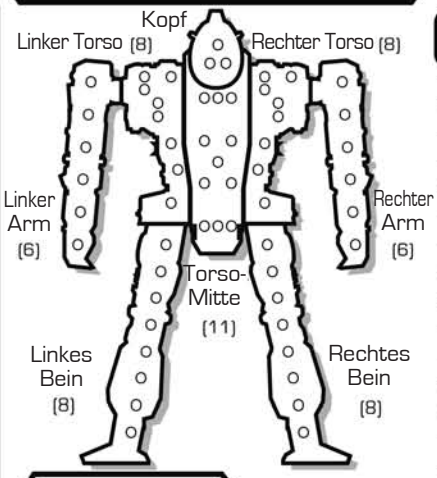
Rechter Torso

	1.	Sprungdüse
	2.	Sprungdüse
1-3	3.	neu würfeln
1-3	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 10 (10)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	–5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: PNT-8Z Panther

Bewegungspunkte:
Gehen: 4
Rennen: 6
Springen: 4

Tonnage: 35
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
1	KSR-4	TM	3	2/Rak. (M,C, S)	–	3	6	9
1	Schwerer Laser	RA	8	8 (DE)	–	5	10	15

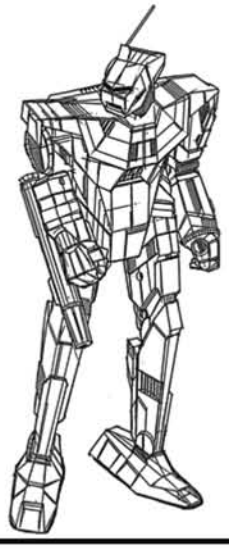
KW: 741 **Gesamtpanzerung:** 119 **Waffenhitze:** 11
Ableitung: 14

KRIEGERDATEN

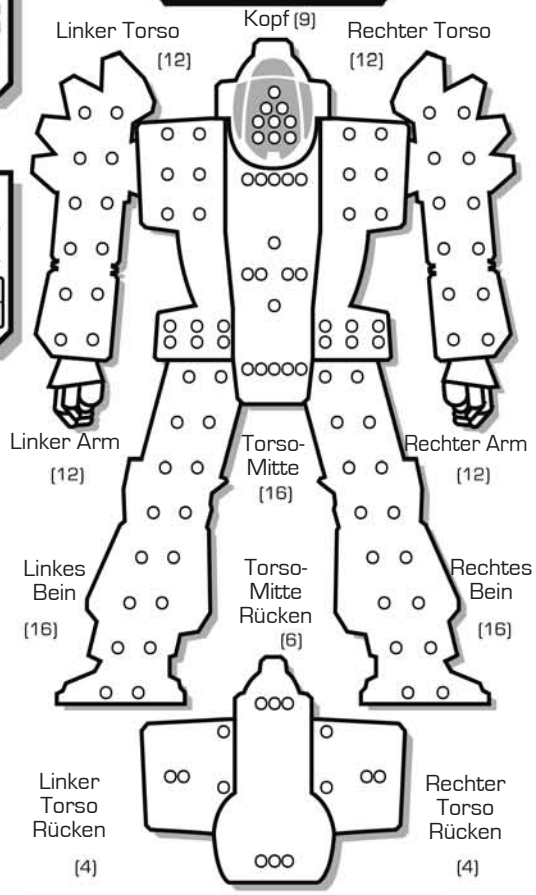
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
1-3	3.	Wärmetauscher
	4.	Wärmetauscher
	5.	Munition (KSR-4) 25
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Sprungdüse
	6.	Sprungdüse

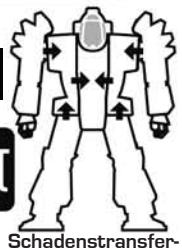
Kopf

	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	neu würfeln
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	Wärmetauscher
	6.	KSR-4

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	Schwerer Laser
	6.	Schwerer Laser
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

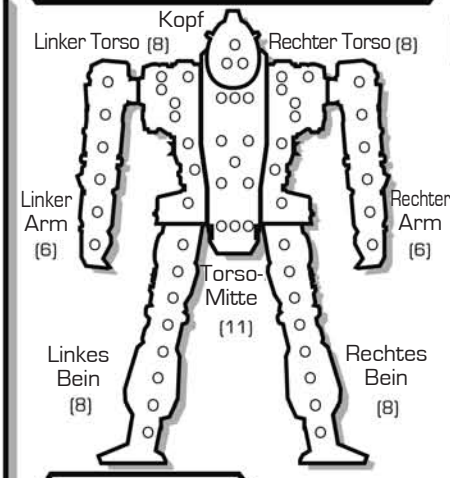
Rechter Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
1-3	3.	Wärmetauscher
	4.	Wärmetauscher
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Sprungdüse
	6.	Sprungdüse

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 14 (14)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○
25	–5 Bewegungspunkte	○ ○
24	Waffen +4	○ ○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○ ○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: PNT-9R Panther

Bewegungspunkte:
Gehen: 4
Rennen: 6
Springen: 4

Tonnage: 35
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
1	KSR-4	TM	3	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9
1	PPK	RA	10	10 (DE,X)	3	6	12	18

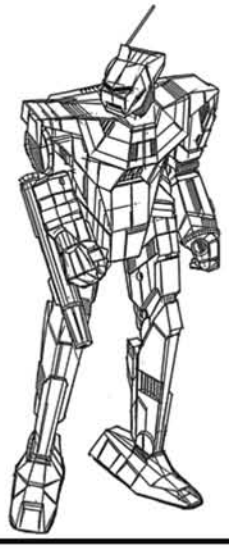
KW: 769 **Gesamtpanzerung:** 104 **Waffenhitze:** 13
Ableitung: 13

KRIEGERDATEN

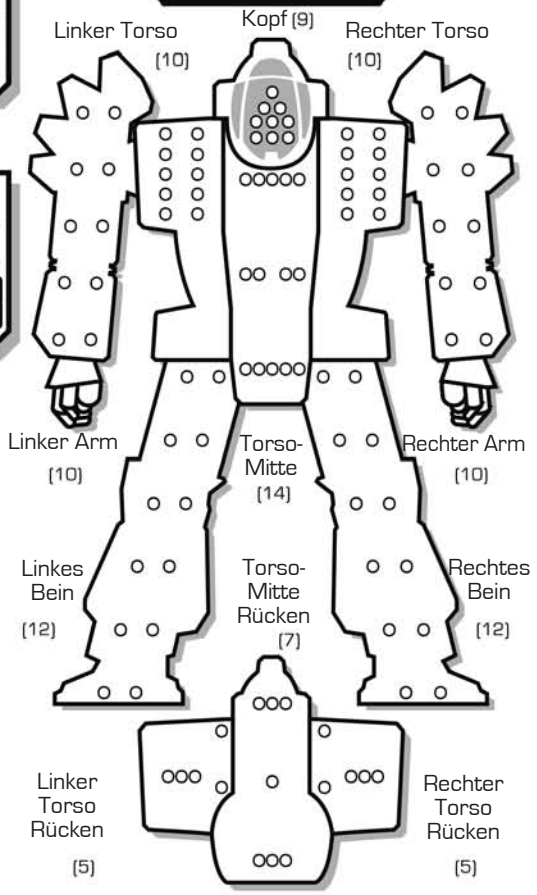
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

1-3	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

1-3	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
	3.	Wärmetauscher
	4.	Wärmetauscher
	5.	Munition (KSR-4) 25
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Sprungdüse
	6.	Sprungdüse

Kopf

	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	neu würfeln
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

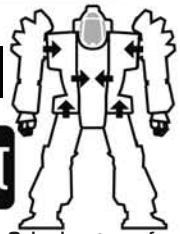
Torso Mitte

1-3	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
4-6	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	KSR-4
	6.	neu würfeln

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○

ULISSES SPIELE

CATALYST game labs



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

1-3	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	PPK
	6.	PPK
4-6	1.	PPK
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

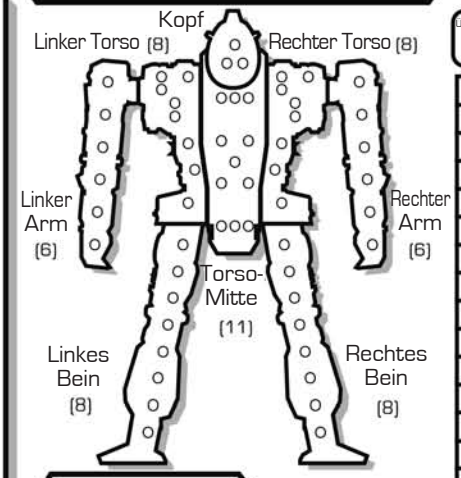
Rechter Torso

1-3	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
	3.	Wärmetauscher
	4.	Wärmetauscher
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Sprungdüse
	6.	Sprungdüse

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 13 (13)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○
25	–5 Bewegungspunkte	○ ○
24	Waffen +4	
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: ASN-21 Asassin

Bewegungspunkte:
Gehen: 7
Rennen: 11
Springen: 7

Tonnage: 40
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N. (Hexe)	M. (Hexe)	W. (Hexe)
1	LSR-5	RT	2	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
1	KSR-2	LT	2	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	–	3	6	9

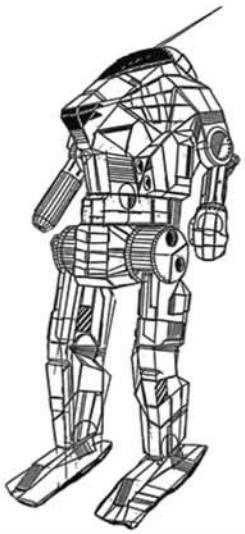
KW: 749 **Gesamtpanzerung:** 72 **Waffenhitze:** 7
Ableitung: 10

KRIEGERDATEN

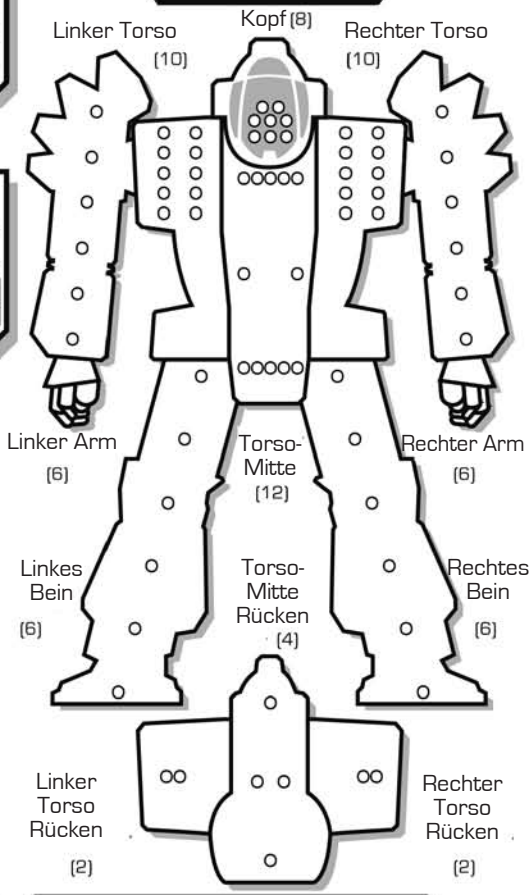
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

1-3	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

1-3	1.	Sprungdüse
	2.	Sprungdüse
	3.	Sprungdüse
	4.	KSR-2
	5.	Munition (KSR-2) 50
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

1.	Hüftgelenk	
2.	Oberschenkelaktivator	
3.	Unterschenkelaktivator	
4.	Fußaktivator	
5.	neu würfeln	
6.	neu würfeln	

Kopf

1.	Lebenserhaltung
2.	Sensoren
3.	Cockpit
4.	neu würfeln
5.	Sensoren
6.	Lebenserhaltung

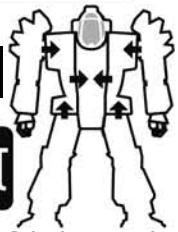
Torso Mitte

1-3	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
4-6	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	Sprungdüse
	6.	neu würfeln

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○

ULISSES SPIELE

CATALYST game labs



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

1-3	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	Unterarmaktivator
	4.	Mittelschwerer Laser
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

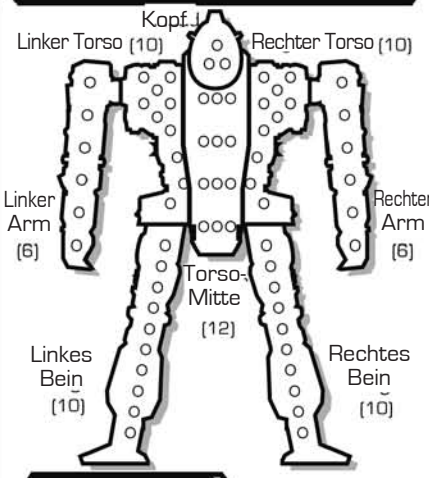
Rechter Torso

1-3	1.	Sprungdüse
	2.	Sprungdüse
	3.	Sprungdüse
	4.	LSR-5
	5.	Munition (LSR-5) 24
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

1.	Hüftgelenk	
2.	Oberschenkelaktivator	
3.	Unterschenkelaktivator	
4.	Fußaktivator	
5.	neu würfeln	
6.	neu würfeln	

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen
30	Stilllegung
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+
25	–5 Bewegungspunkte
24	Waffen +4
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+
20	–4 Bewegungspunkte
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+
17	Waffen +3
15	–3 Bewegungspunkte
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+
13	Waffen +2
10	–2 Bewegungspunkte
8	Waffen +1
5	–1 Bewegungspunkt

Wärmetauscher 10 (10) ○○○○○○○○○○○○○○

Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: ASN-101 Asassin

Bewegungspunkte:
Gehen: 7
Rennen: 11
Springen: 5

Tonnage: 40
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	Leichter Laser	K	1	3 (DE)	–	1	2	3
1	LSR-5	RT	2	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
1	KSR-2	LT	2	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Leichter Laser	RB	1	3 (DE)	–	1	2	3
1	Leichter Laser	LB	1	3 (DE)	–	1	2	3

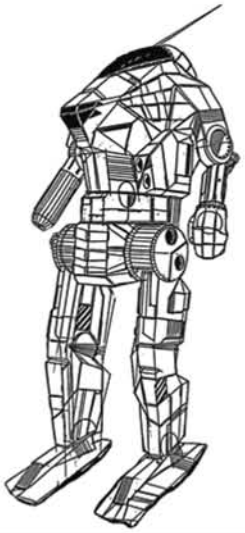
KW: 757 **Gesamtpanzerung:** 64 **Waffenhitze:** 10
Ableitung: 10

KRIEGERDATEN

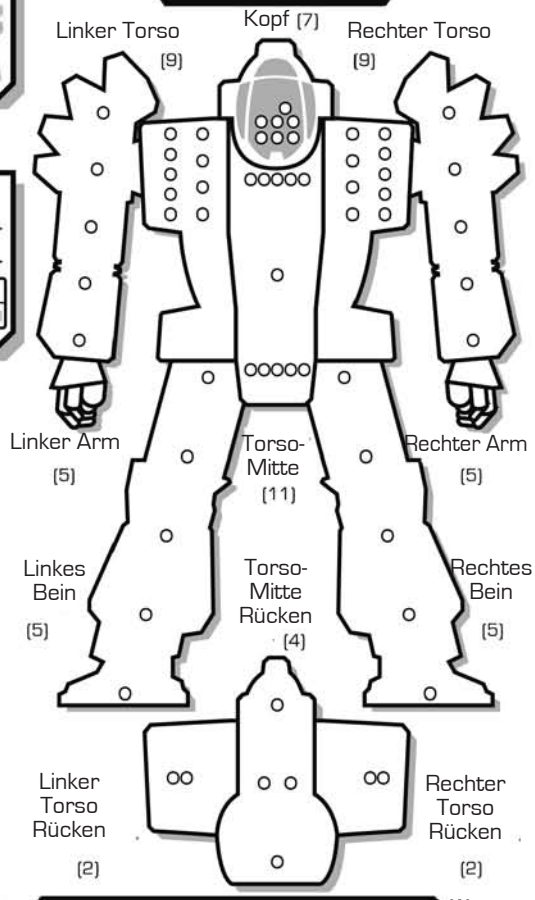
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

1-3	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

1-3	1.	Sprungdüse
	2.	Sprungdüse
	3.	KSR-2
	4.	Munition (KSR-2) 50
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Leichter Laser
	6.	neu würfeln

Kopf

	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	Leichter Laser
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

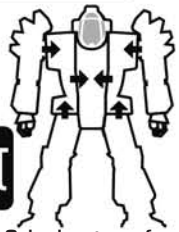
Torso Mitte

1-3	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
4-6	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	Sprungdüse
	6.	neu würfeln

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○

ULISSES SPIELE

CATALYST game labs



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

1-3	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	Unterarmaktivator
	4.	Mittelschwerer Laser
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

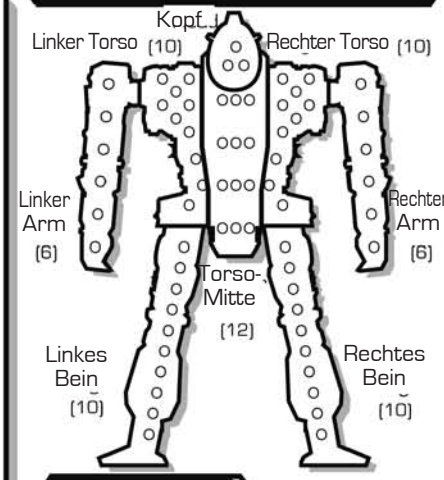
Rechter Torso

1-3	1.	Sprungdüse
	2.	Sprungdüse
	3.	LSR-5
	4.	Munition (LSR-5) 24
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Leichter Laser
	6.	neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala
Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 10 (10)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	–5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: CDA-2A Cicada

Bewegungspunkte:
Gehen: 8
Rennen: 12
Springen: 0

Tonnage: 40
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	Leichter Laser	TM	1	3 (DE)	–	1	2	3
1	Mittelschwerer Laser	RT	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LT	3	5 (DE)	–	3	6	9

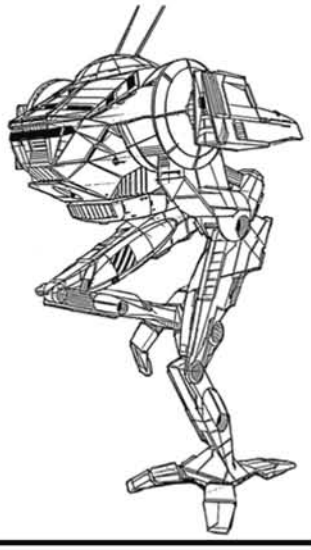
KW: 659 **Gesamtpanzerung:** 64 **Waffenhitze:** 7
Ableitung: 10

KRIEGERDATEN

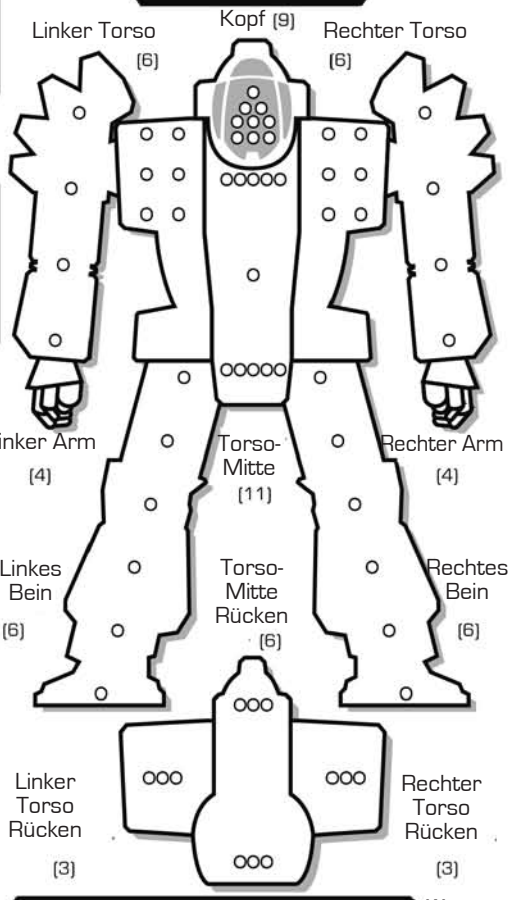
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	Mittelschwerer Laser
	2.	neu würfeln
1-3	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Kopf

	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	neu würfeln
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

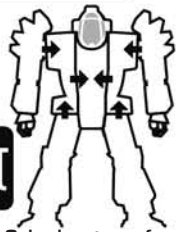
Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	Leichter Laser
	6.	neu würfeln

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○

ULISSES SPIELE

CATALYST game labs



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

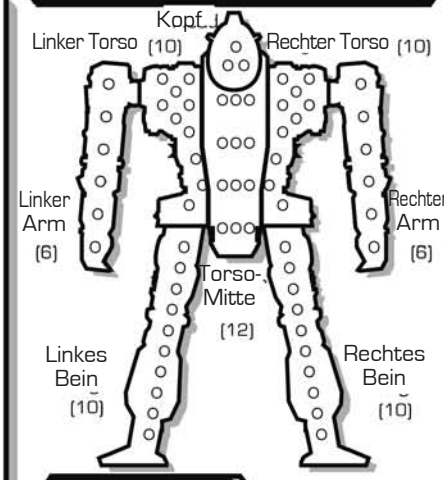
Rechter Torso

	1.	Mittelschwerer Laser
	2.	neu würfeln
1-3	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 10 (10)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	–5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

Wärmeskala
Überhitzung

30*	
29	
28*	
27	
26*	
25*	
24*	
23*	
22*	
21	
20*	
19*	
18*	
17*	
16	
15*	
14*	
13*	
12	
11	
10*	
9	
8*	
7	
6	
5*	
4	
3	
2	
1	
0	

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: CDA-2B Cicada

Bewegungspunkte:
Gehen: 8
Rennen: 12
Springen: 0

Tonnage: 40
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N. (Hexe)	M. (Hexe)	W. (Hexe)
1	Flammer	TM	3	2 (DE,H,AI)	–	1	2	3
1	Mittelschwerer Laser	RT	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LT	3	5 (DE)	–	3	6	9

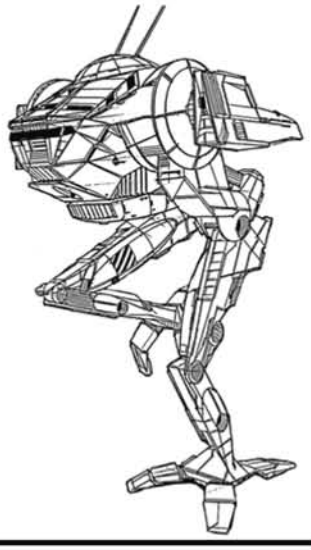
KW: 626 **Gesamtpanzerung:** 56 **Waffenhitze:** 9
Ableitung: 10

KRIEGERDATEN

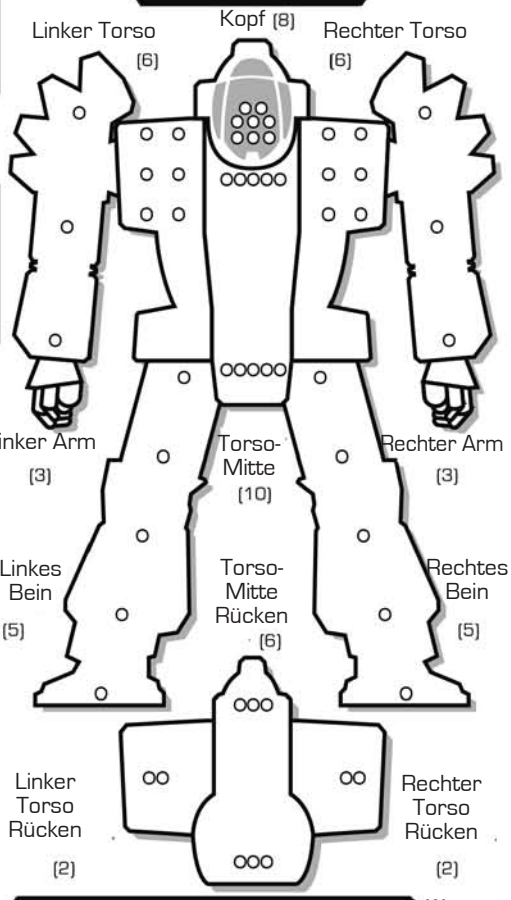
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	Mittelschwerer Laser
	2.	neu würfeln
1-3	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Kopf

	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	neu würfeln
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

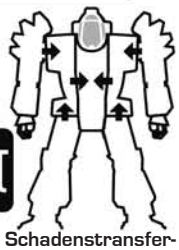
Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	Flammer
	6.	neu würfeln

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○

ULISSES SPIELE

CATALYST game labs



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

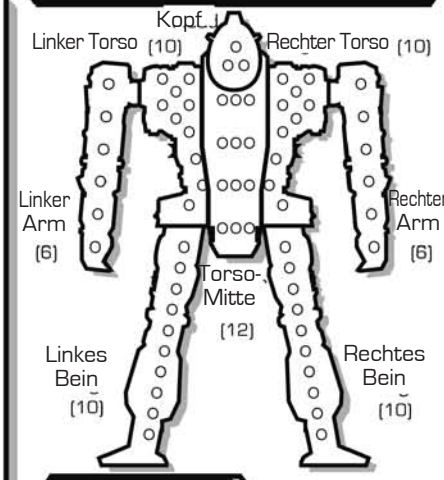
Rechter Torso

	1.	Mittelschwerer Laser
	2.	neu würfeln
1-3	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 10 (10)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	–5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

Wärmeskala (Überhitzung)

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: CDA-3C Cicada

Bewegungspunkte:
Gehen: 7
Rennen: 11
Springen: 0

Tonnage: 40
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	PPK	RT	10	10 (DE,X)	–	6	12	18
1	Maschinengewehr	RB	0	2 (DB,AI)	–	1	2	3
1	Maschinengewehr	LB	0	2 (DB,AI)	–	1	2	3

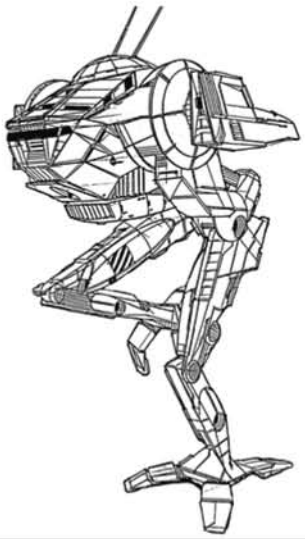
KW: 771 **Gesamtpanzerung:** 64 **Waffenhitze:** 10
Ableitung: 11

KRIEGERDATEN

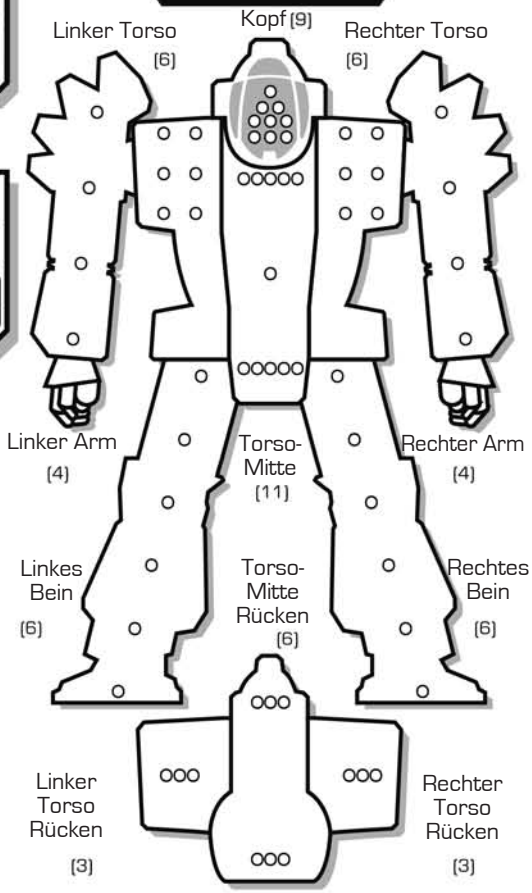
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
1-3	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Maschinengewehr
6. neu würfeln

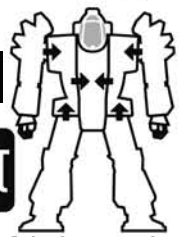
Kopf

1. Lebenserhaltung
2. Sensoren
3. Cockpit
4. neu würfeln
5. Sensoren
6. Lebenserhaltung

Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	Munition (MG) 200
	6.	neu würfeln

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

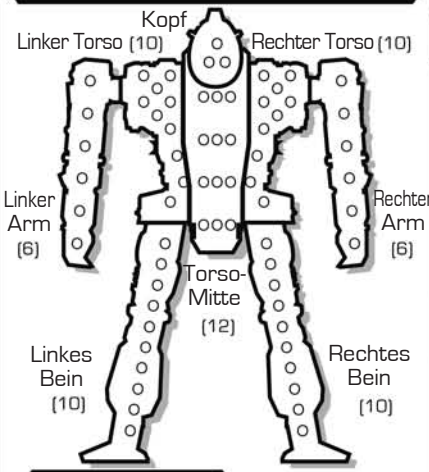
Rechter Torso

	1.	PPK
	2.	PPK
1-3	3.	PPK
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Maschinengewehr
6. neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 11 (11)
30	Stilllegung	○ ○
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	–5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: CLNT-1-2R Clint

Bewegungspunkte:
Gehen: 6
Rennen: 9
Springen: 0

Tonnage: 40
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
1	Mittelschwerer Laser	TM	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Autokanone/10	RA	3	10 (DB,S)	–	5	10	15

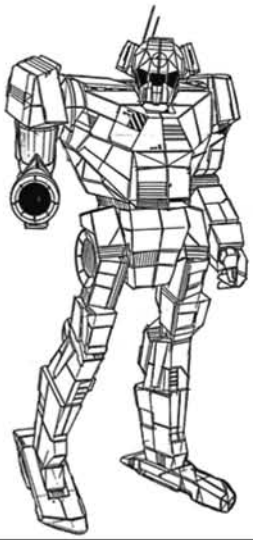
KW: 707 **Gesamtpanzerung:** 72 **Waffenhitze:** 6
Ableitung: 10

KRIEGERDATEN

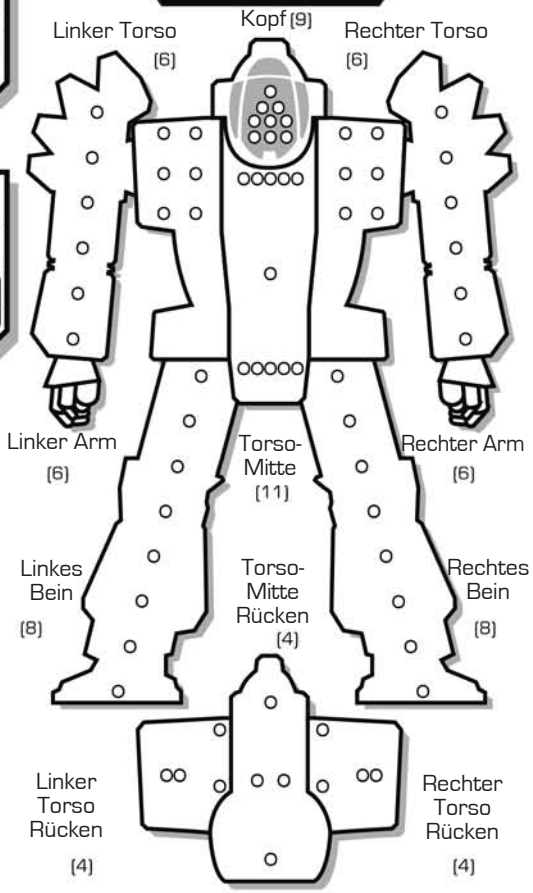
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	neu würfeln
1-3	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

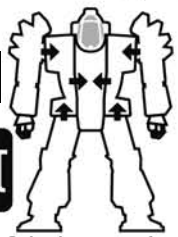
Kopf

	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	neu würfeln
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	Mittelschwerer Laser
	6.	neu würfeln

Reaktortreffer	○○○
Gyroskoptreffer	○○
Sensorentreffer	○○
Lebenserhaltung	○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	Unterarmaktivator
1-3	4.	Autokanone/10
	5.	Autokanone/10
	6.	Autokanone/10
	1.	Autokanone/10
	2.	Autokanone/10
4-6	3.	Autokanone/10
	4.	Autokanone/10
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

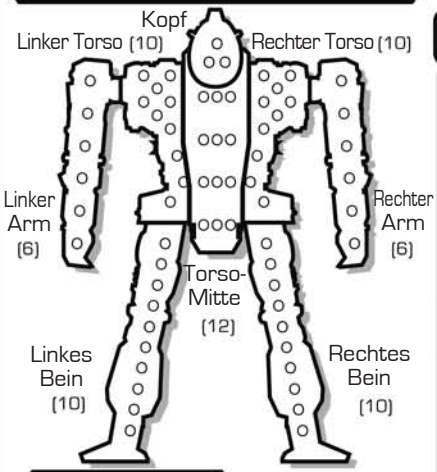
Rechter Torso

	1.	Munition (AK/10)
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
1-3	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 10 (10)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	–5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: CLNT-2-3T Clint

Bewegungspunkte:
Gehen: 6
Rennen: 9
Springen: 6

Tonnage: 40
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N. (Hexe)	M. (Hexe)	W. (Hexe)
1	Mittelschwerer Laser	TM	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LT	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Autokanone/5	RA	1	5 (DB,S)	3	6	12	18

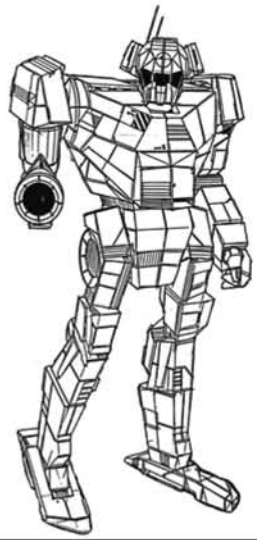
KW: 770 **Gesamtpanzerung:** 72 **Waffenhitze:** 7
Ableitung: 10

KRIEGERDATEN

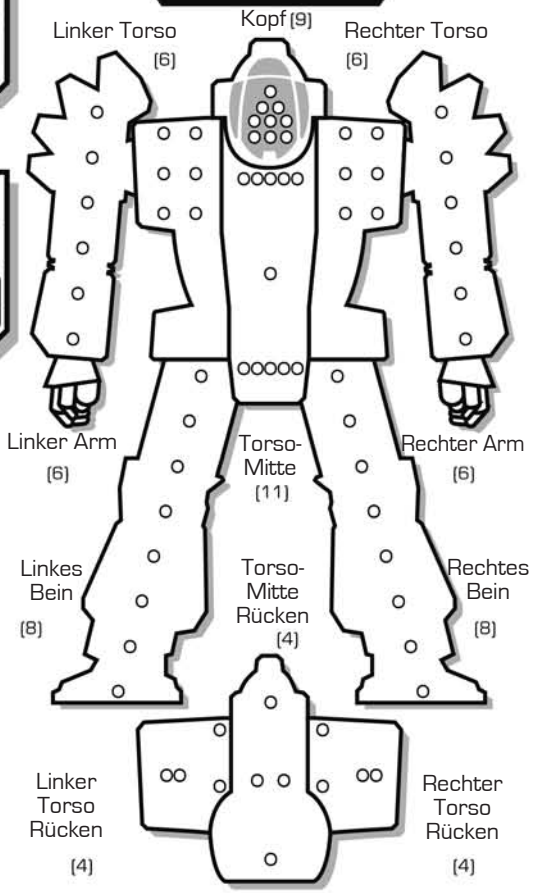
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	Sprungdüse
	2.	Mittelschwerer Laser
1-3	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Sprungdüse
6. Sprungdüse

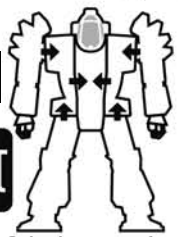
Kopf

1. Lebenserhaltung
2. Sensoren
3. Cockpit
4. neu würfeln
5. Sensoren
6. Lebenserhaltung

Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	Mittelschwerer Laser
	6.	neu würfeln

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
	4.	Autokanone/5
	5.	Autokanone/5
	6.	Autokanone/5
	1.	Autokanone/5
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

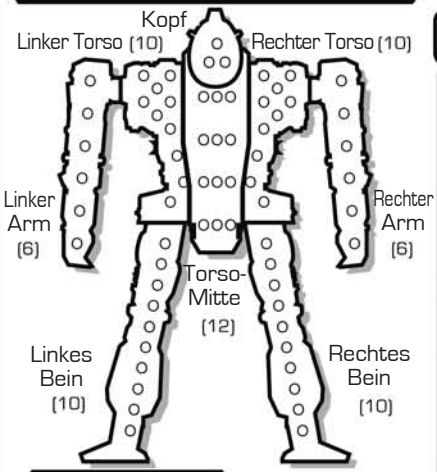
Rechter Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	Sprungdüse
1-3	3.	Munition (AK/5) 20
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Sprungdüse
6. Sprungdüse

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 10 (10)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	–5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: CLNT-2-3T Clint "Denton"

Bewegungspunkte:
Gehen: 6
Rennen: 9
Springen: 6

Tonnage: 40
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
1	Mittelschwerer Laser	TM	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LT	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Schwerer Laser	RA	8	8 (DE)	–	5	10	15

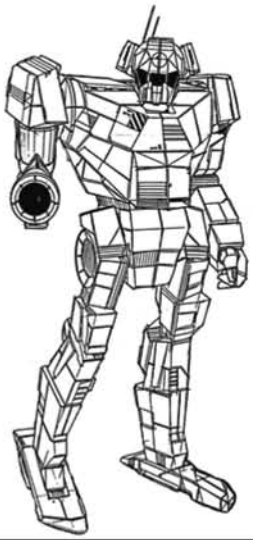
KW: 873 **Gesamtpanzerung:** 72 **Waffenhitze:** 14
Ableitung: 14

KRIEGERDATEN

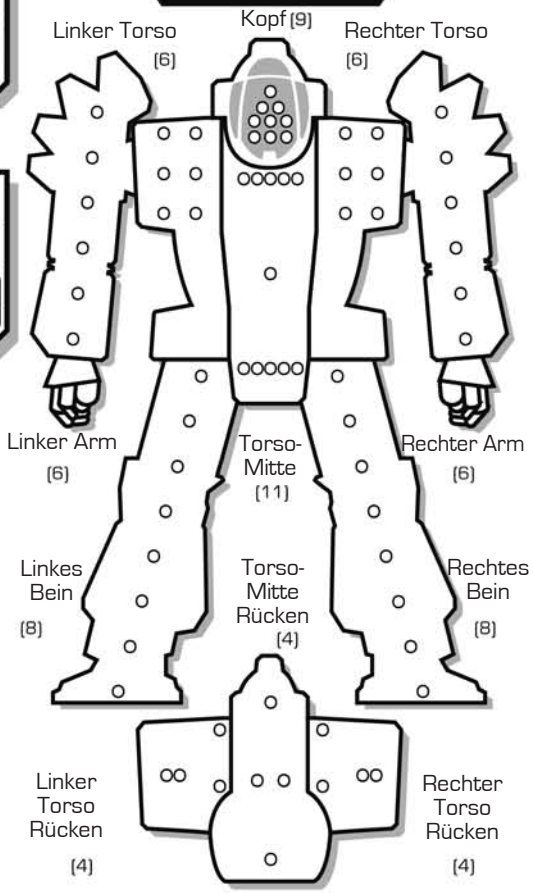
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	Sprungdüse
1-3	3.	Mittelschwerer Laser
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Sprungdüse
6. Sprungdüse

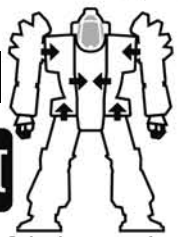
Kopf

1. Lebenserhaltung
2. Sensoren
3. Cockpit
4. neu würfeln
5. Sensoren
6. Lebenserhaltung

Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	Wärmetauscher
	6.	Mittelschwerer Laser

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
	4.	Wärmetauscher
	5.	Wärmetauscher
	6.	Schwerer Laser
	1.	Schwerer Laser
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

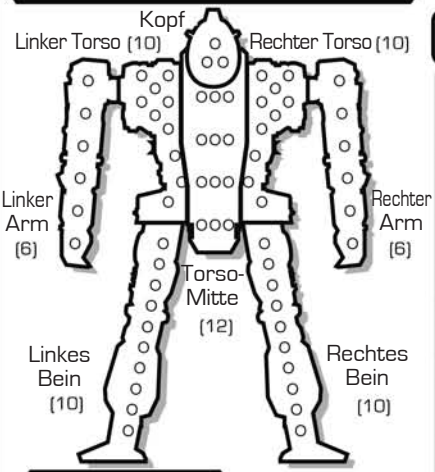
Rechter Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	Sprungdüse
1-3	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Sprungdüse
6. Sprungdüse

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 14 (14)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○
25	–5 Bewegungspunkte	○ ○
24	Waffen +4	○ ○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: CLNT-2-4T Clint

Bewegungspunkte:
Gehen: 6
Rennen: 9
Springen: 0

Tonnage: 40
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
1	Mittelschwerer Laser	TM	3	5 (DE)	–	3	6	9
2	Autokanonen/2	RA	1	2 (DB,S)	4	8	16	24

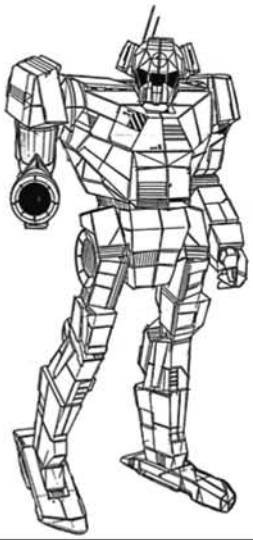
KW: 619 **Gesamtpanzerung:** 72 **Waffenhitze:** 5
Ableitung: 10

KRIEGERDATEN

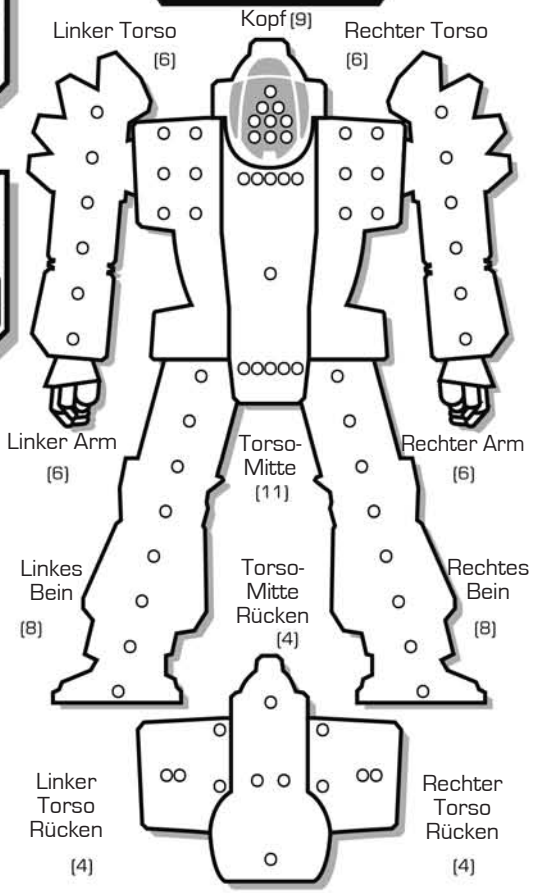
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	neu würfeln
1-3	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

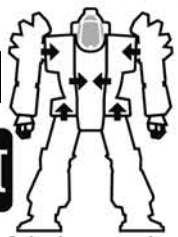
Kopf

	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	neu würfeln
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	Mittelschwerer Laser
	6.	neu würfeln

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
	4.	Autokanone/2
	5.	Autokanone/2
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

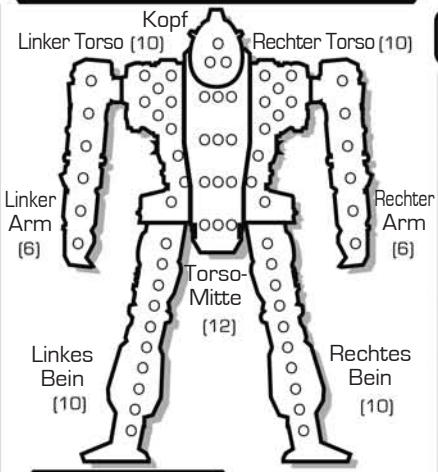
Rechter Torso

	1.	Munition (AK/2) 45
	2.	neu würfeln
1-3	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 10 (10)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	–5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: HER-2M Hermes II "Mercury"

Bewegungspunkte:
Gehen: 7
Rennen: 11
Springen: 0

Tonnage: 40
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
2	Maschinengewehre	RT	0	2 (DB,AI)	–	1	2	3
2	Mittelschwere Laser	RT	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Flammer	LA	3	2 (DE,H,AI)	–	1	2	3

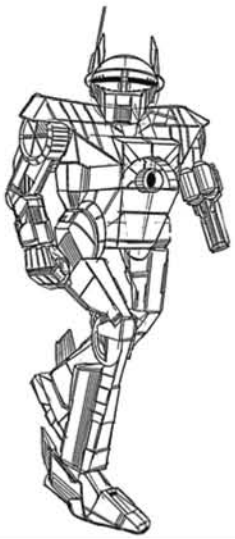
KW: 910 **Gesamtpanzerung:** 120 **Waffenhitze:** 12
Ableitung: 11

KRIEGERDATEN

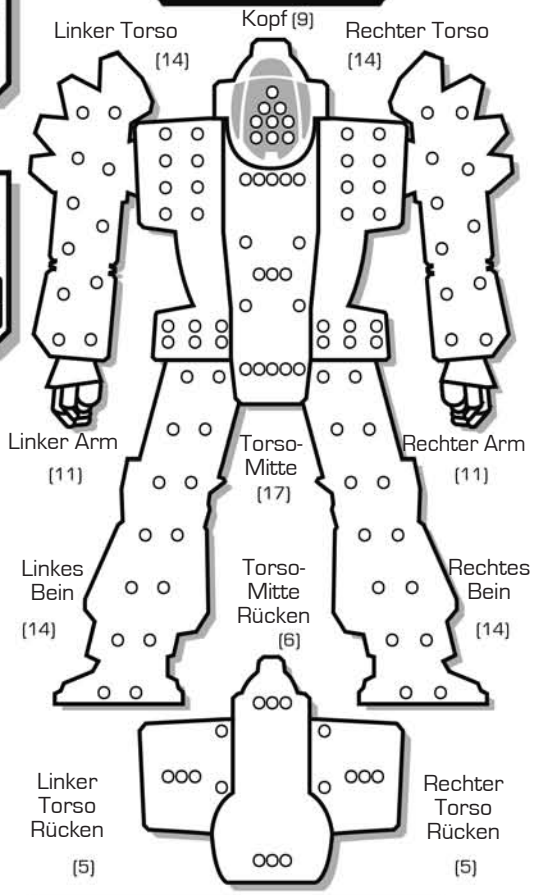
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
1-3	4.	Flammer
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	Munition (MG) 100
	2.	neu würfeln
1-3	3.	neu würfeln
1-3	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

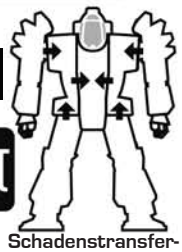
Kopf

	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	neu würfeln
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
1-3	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
4-6	4.	Reaktor
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
1-3	4.	Handaktivator
	5.	Mittelschwerer Laser
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

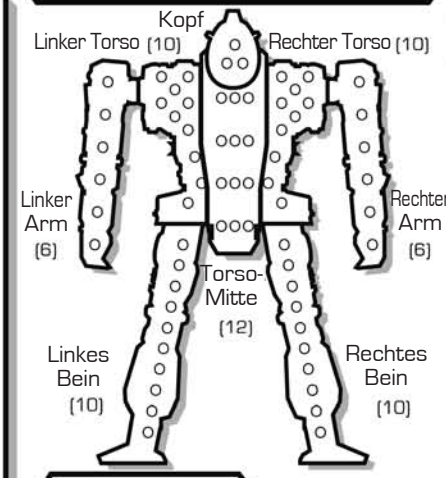
Rechter Torso

	1.	Mittelschwerer Laser
	2.	Mittelschwerer Laser
1-3	3.	Maschinengewehr
1-3	4.	Maschinengewehr
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 11 (11)
30	Stilllegung	○ ○
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	–5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: HER-2S Hermes II

Bewegungspunkte:
Gehen: 6
Rennen: 9
Springen: 0

Tonnage: 40
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	Autokanone/5	RT	1	5 (DB,S)	3	6	12	18
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Flammer	LA	3	2 (DE,H,AI)	–	1	2	3

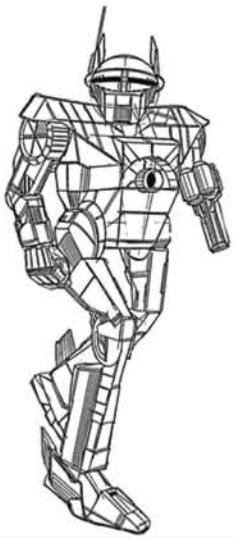
KW: 784 **Gesamtpanzerung:** 120 **Waffenhitze:** 7
Ableitung: 10

KRIEGERDATEN

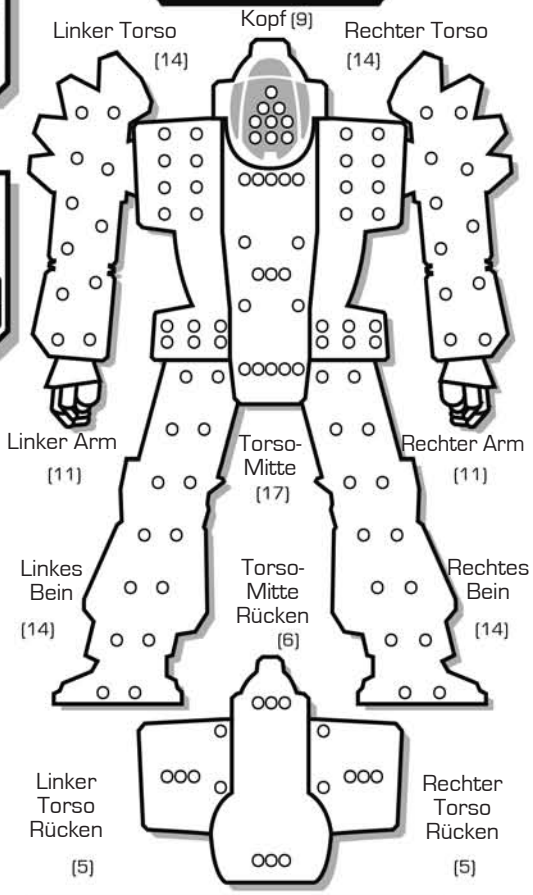
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
1-3	4.	Flammer
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	Munition (AK/5) 20
1-3	3.	neu würfeln
1-3	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Kopf

	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	neu würfeln
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

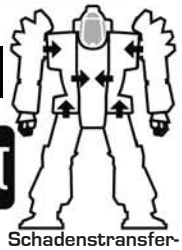
Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
1-3	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
4-6	4.	Reaktor
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○

ULISSES SPIELE

CATALYST game labs



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
1-3	4.	Handaktivator
	5.	Mittelschwerer Laser
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

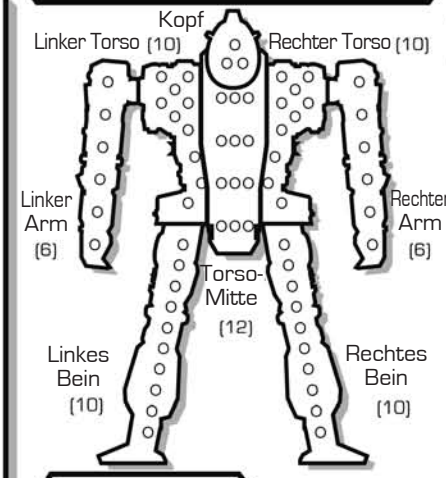
Rechter Torso

	1.	Autokanone/5
	2.	Autokanone/5
1-3	3.	Autokanone/5
1-3	4.	Autokanone/5
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 10 (10)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	–5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: HER-4K Hermes III

Bewegungspunkte:
Gehen: 6
Rennen: 9
Springen: 0

Tonnage: 40
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
1	Schwerer Laser	RT	8	8 (DE)	–	5	10	15
1	Schwerer Laser	LT	8	8 (DE)	–	5	10	15

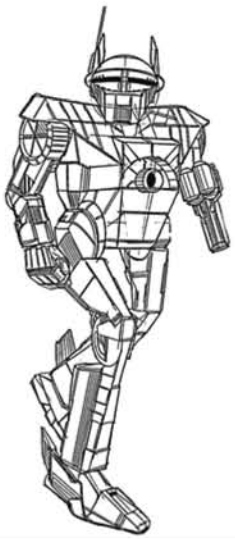
KW: 976 **Gesamtpanzerung:** 120 **Waffenhitze:** 16
Ableitung: 11

KRIEGERDATEN

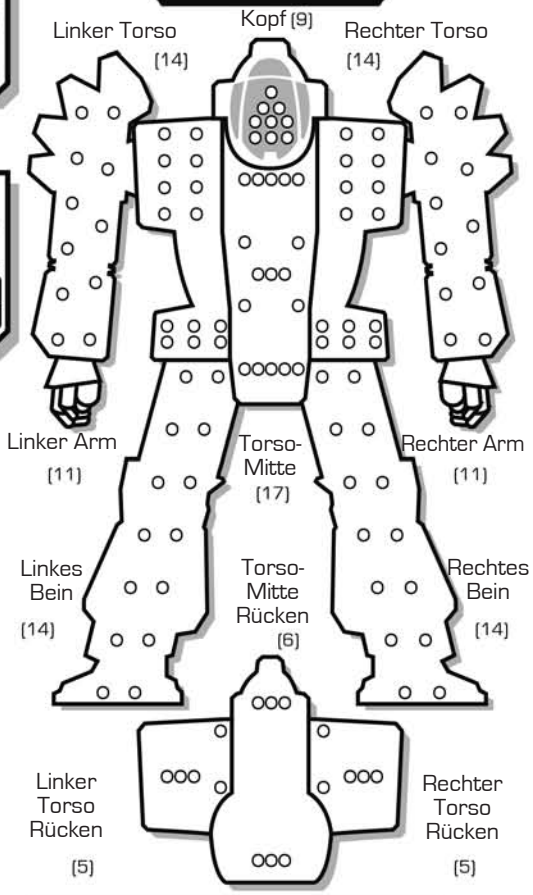
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
1-3	4.	neu würfeln
1-3	5.	neu würfeln
1-3	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
4-6	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
4-6	5.	neu würfeln
4-6	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	Schwerer Laser
	2.	Schwerer Laser
1-3	3.	neu würfeln
1-3	4.	neu würfeln
1-3	5.	neu würfeln
1-3	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
4-6	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
4-6	5.	neu würfeln
4-6	6.	neu würfeln

Linkes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Kopf

	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	neu würfeln
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
1-3	4.	Gyroskop
1-3	5.	Gyroskop
1-3	6.	Gyroskop
4-6	1.	Gyroskop
4-6	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
4-6	4.	Reaktor
4-6	5.	Wärmetauscher
4-6	6.	Wärmetauscher

Reaktortreffer	○○○
Gyroskoptreffer	○○
Sensorentreffer	○○
Lebenserhaltung	○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	Unterarmaktivator
1-3	4.	Handaktivator
1-3	5.	neu würfeln
1-3	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
4-6	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
4-6	5.	neu würfeln
4-6	6.	neu würfeln

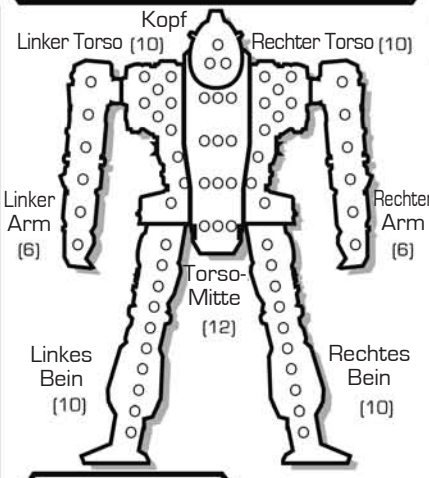
Rechter Torso

	1.	Schwerer Laser
	2.	Schwerer Laser
1-3	3.	neu würfeln
1-3	4.	neu würfeln
1-3	5.	neu würfeln
1-3	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
4-6	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
4-6	5.	neu würfeln
4-6	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 11 (11)
30	Stilllegung	○ ○
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	–5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: VL-2T Vulcan

Bewegungspunkte:
Gehen: 6
Rennen: 9
Springen: 6

Tonnage: 40
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	Autokanone/2	RT	1	2 (DB,S)	4	8	16	24
1	Mittelschwerer Laser	LT	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Flammer	RA	3	2 (DE,H,AI)	–	1	2	3
1	Maschinengewehr	LA	0	2 (DB,AI)	–	1	2	3

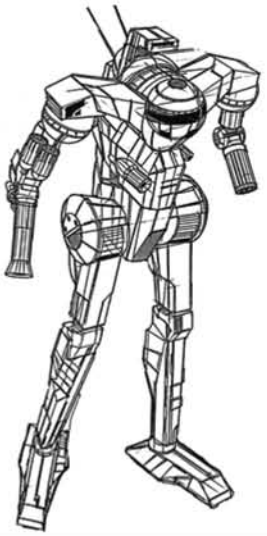
KW: 642 **Gesamtpanzerung:** 80 **Waffenhitze:** 7
Ableitung: 10

KRIEGERDATEN

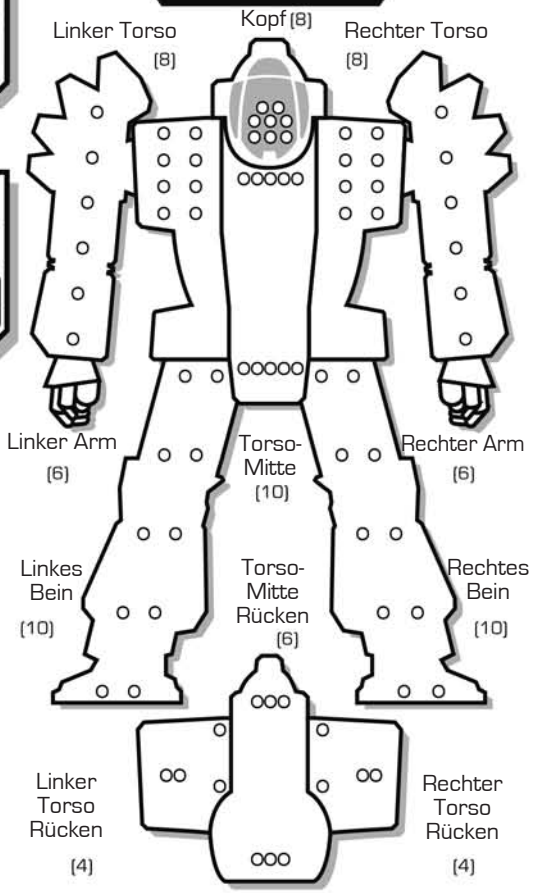
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
	4.	Maschinengewehr
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	Sprungdüse
	2.	Sprungdüse
1-3	3.	Mittelschwerer Laser
	4.	Munition (MG) 200
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

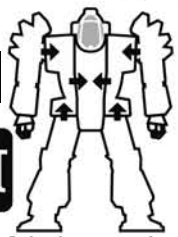
Kopf

	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	neu würfeln
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	Sprungdüse
	6.	Sprungdüse

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
	4.	Flammer
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

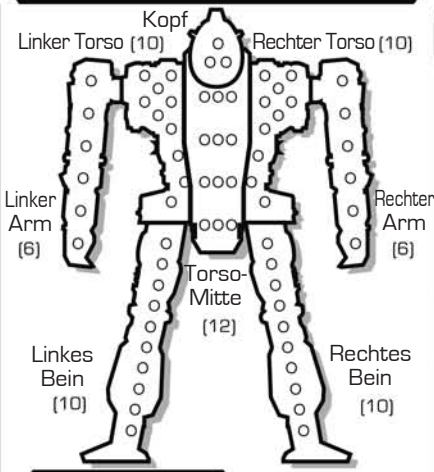
Rechter Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	Sprungdüse
1-3	3.	Sprungdüse
	4.	Autokanone/2
	5.	Munition (AK/2) 45
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 10 (10)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	–5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: VL-5T Vulcan

Bewegungspunkte:
Gehen: 6
Rennen: 9
Springen: 6

Tonnage: 40
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
3	Mittelschwere Laser	RT	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LT	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Flammer	RA	3	2 (DE,H,AI)	–	1	2	3
1	Maschinengewehr	LA	0	2 (DB,AI)	–	1	2	3

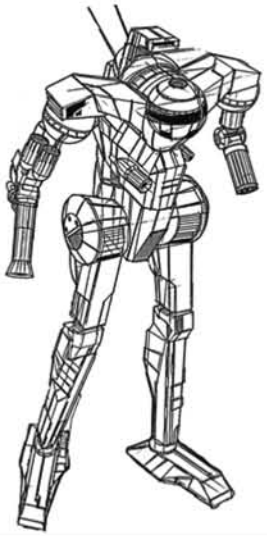
KW: 942 **Gesamtpanzerung:** 112 **Waffenhitze:** 15
Ableitung: 12

KRIEGERDATEN

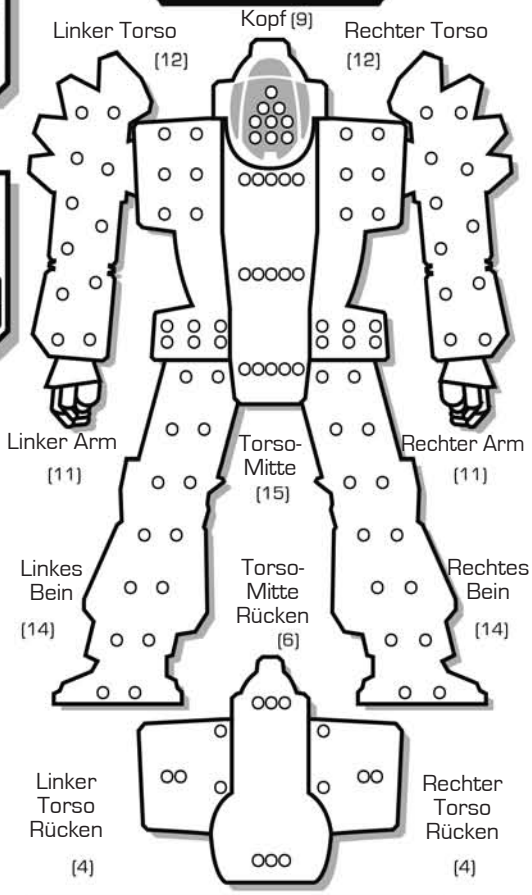
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
	4.	Maschinengewehr
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	Sprungdüse
1-3	3.	Sprungdüse
	4.	Mittelschwerer Laser
	5.	Munition (MG) 200
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Wärmetauscher
	6.	neu würfeln

Kopf

	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	neu würfeln
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	Sprungdüse
	6.	Sprungdüse

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○

Rechter Arm

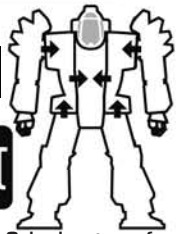
	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
	4.	Flammer
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechter Torso

	1.	Sprungdüse
	2.	Sprungdüse
1-3	3.	Mittelschwerer Laser
	4.	Mittelschwerer Laser
	5.	Mittelschwerer Laser
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

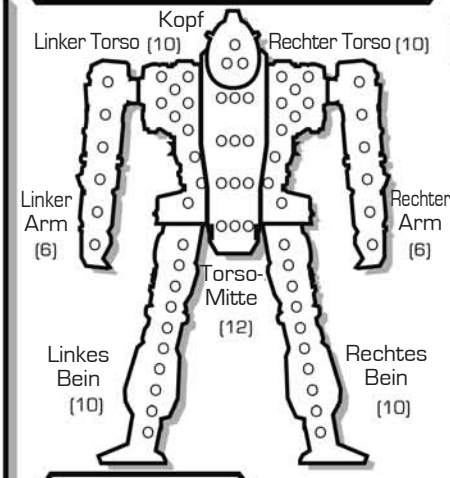
Rechtes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Wärmetauscher
	6.	neu würfeln



Schadenstransfer-diagramm

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 12 (12)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○○
25	–5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: WTH-0 Whitworth

Bewegungspunkte:
Gehen: 4
Rennen: 6
Springen: 4

Tonnage: 40
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	Mittelschwerer Laser	K	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	KSR-6	RT	4	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9
1	KSR-6	LT	4	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Flammer	LA	3	2 (DE,H,AI)	–	1	2	3

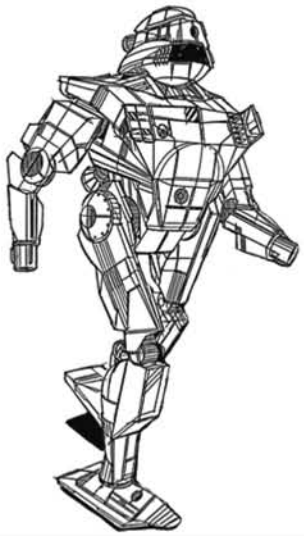
KW: 863 **Gesamtpanzerung:** 128 **Waffenhitze:** 17
Ableitung: 14

KRIEGERDATEN

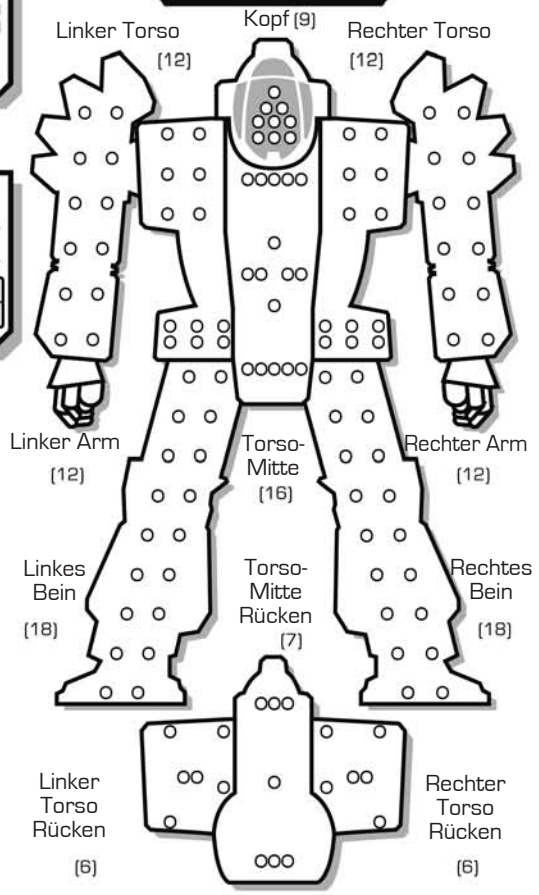
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
1-3	4.	Flammer
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
	3.	Wärmetauscher
1-3	4.	KSR-6
1-3	5.	KSR-6
1-3	6.	Munition (KSR-6) 15
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Sprungdüse
	6.	Sprungdüse

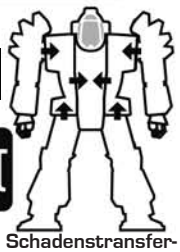
Kopf

	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	Mittelschwerer Laser
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
	3.	Reaktor
1-3	4.	Gyroskop
1-3	5.	Gyroskop
1-3	6.	Gyroskop
	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
4-6	4.	Reaktor
	5.	Wärmetauscher
	6.	Wärmetauscher

Reaktortreffer	○○○
Gyroskoptreffer	○○
Sensorentreffer	○○
Lebenserhaltung	○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	Unterarmaktivator
1-3	4.	Mittelschwerer Laser
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

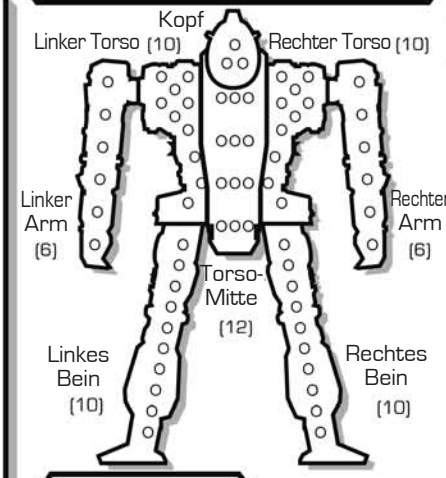
Rechter Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
	3.	Wärmetauscher
1-3	4.	KSR-6
1-3	5.	KSR-6
1-3	6.	Munition (KSR-6) 15
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Sprungdüse
	6.	Sprungdüse

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitze-level	Auswirkungen	Wärmetauscher 14 (14)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○
25	–5 Bewegungspunkte	○ ○
24	Waffen +4	○ ○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○ ○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: WTH-1 Whitworth

Bewegungspunkte:
Gehen: 4
Rennen: 6
Springen: 4

Tonnage: 40
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	Mittelschwerer Laser	K	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	LSR-10	RT	4	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
1	LSR-10	LT	4	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	–	3	6	9

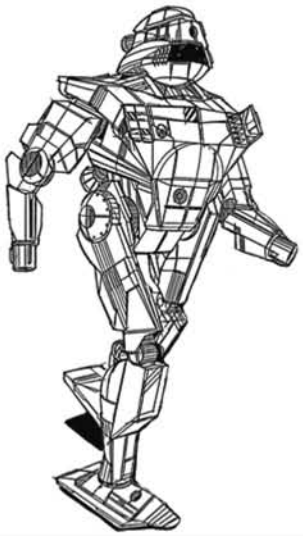
KW: 982 **Gesamtpanzerung:** 128 **Waffenhitze:** 17
Ableitung: 10

KRIEGERDATEN

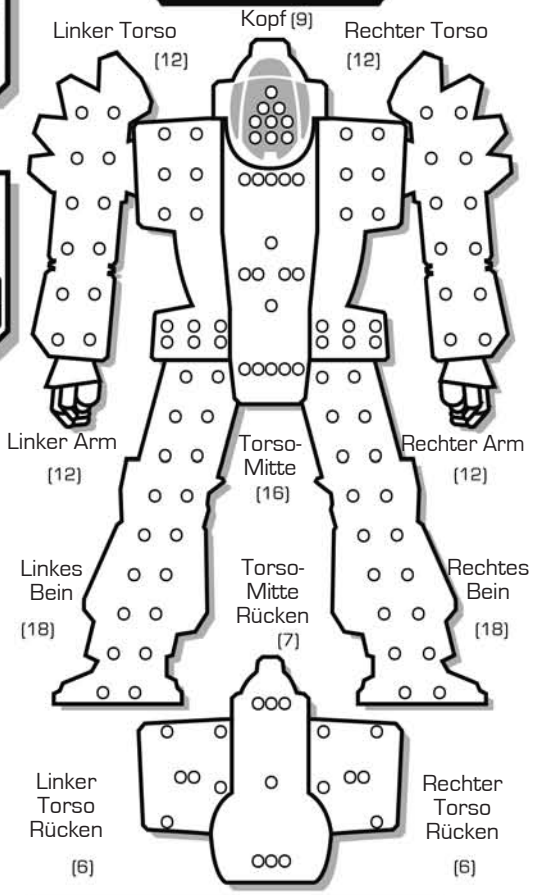
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
1-3	4.	Mittelschwerer Laser
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
1-3	3.	LSR-10
1-3	4.	LSR-10
	5.	Munition (LSR-10) 12
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Sprungdüse
	6.	Sprungdüse

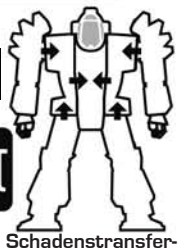
Kopf

	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	Mittelschwerer Laser
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
1-3	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
4-6	4.	Reaktor
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Reaktortreffer	○○○
Gyroskoptreffer	○○
Sensorentreffer	○○
Lebenserhaltung	○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
1-3	4.	Mittelschwerer Laser
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

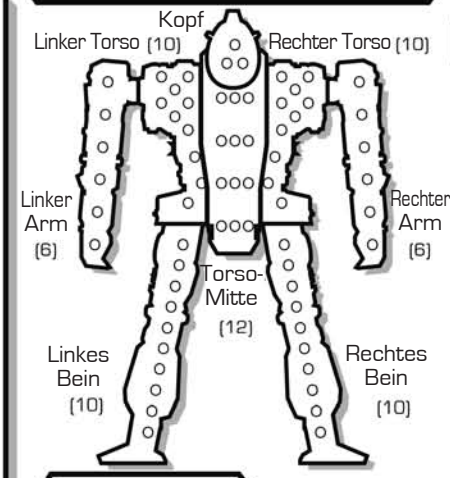
Rechter Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
1-3	3.	LSR-10
1-3	4.	LSR-10
	5.	Munition (LSR-10) 12
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Sprungdüse
	6.	Sprungdüse

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 10 (10)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	–5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: WTH-1S Whitworth

Bewegungspunkte:
Gehen: 4
Rennen: 6
Springen: 4

Tonnage: 40
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	Mittelschwerer Laser	K	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	KSR-6	RT	4	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9
1	KSR-6	LT	4	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	–	3	6	9

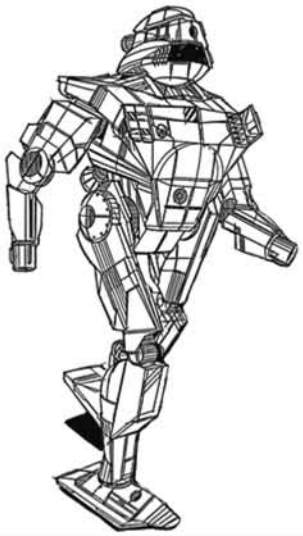
KW: 917 **Gesamtpanzerung:** 136 **Waffenhitze:** 17
Ableitung: 14

KRIEGERDATEN

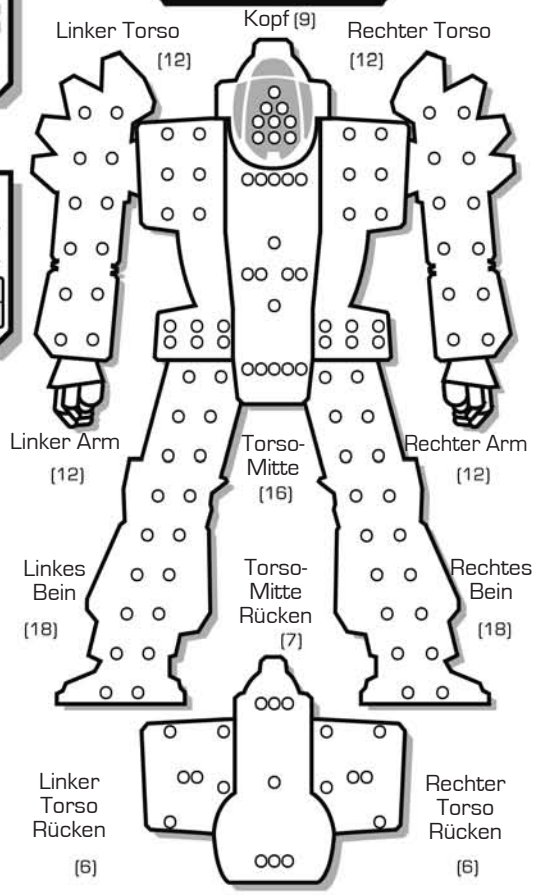
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
	4.	Mittelschwerer Laser
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
1-3	3.	Wärmetauscher
	4.	KSR-6
	5.	KSR-6
	6.	Munition (KSR-6) 15
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Sprungdüse
6. Sprungdüse

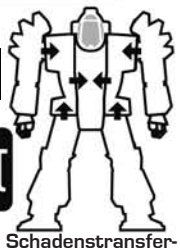
Kopf

1. Lebenserhaltung
2. Sensoren
3. Cockpit
4. Mittelschwerer Laser
5. Sensoren
6. Lebenserhaltung

Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	Wärmetauscher
	6.	Wärmetauscher

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
	4.	Mittelschwerer Laser
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

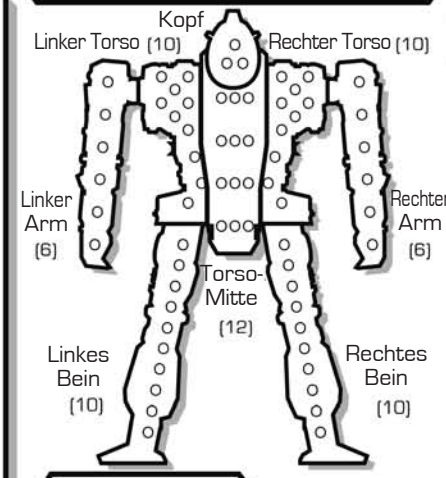
Rechter Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
1-3	3.	Wärmetauscher
	4.	KSR-6
	5.	KSR-6
	6.	Munition (KSR-6) 15
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Sprungdüse
6. Sprungdüse

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitze-level	Auswirkungen	Wärmetauscher 14 (14)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○
25	–5 Bewegungspunkte	○ ○
24	Waffen +4	○ ○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○ ○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: BJ-1 Blackjack

Bewegungspunkte:
Gehen: 4
Rennen: 6
Springen: 4

Tonnage: 45
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	Mittelschwerer Laser	RT	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LT	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Autokanone/2	RA	1	2 (DB,S)	–	8	16	24
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Autokanone/2	LA	1	2 (DB,S)	–	8	16	24
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	–	3	6	9

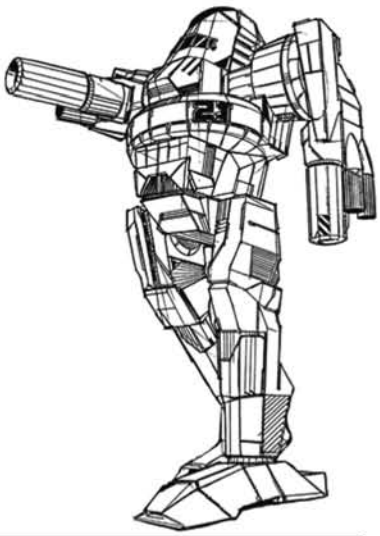
KW: 949 **Gesamtpanzerung:** 136 **Waffenhitze:** 14
Ableitung: 11

KRIEGERDATEN

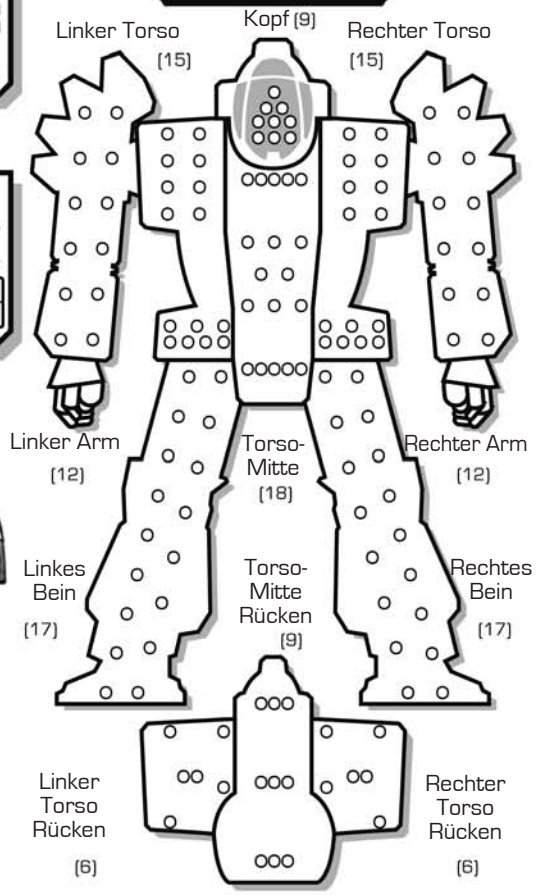
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Mittelschwerer Laser
1-3	4.	Autokanone/2
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
1-3	3.	Mittelschwerer Laser
1-3	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Sprungdüse
	6.	Sprungdüse

Kopf

	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	neu würfeln
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
1-3	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
4-6	4.	Reaktor
	5.	Munition (AK/2) 45
	6.	neu würfeln

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○

Rechter Arm

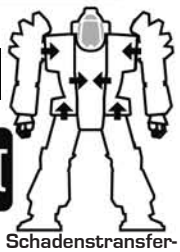
	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Mittelschwerer Laser
1-3	4.	Autokanone/2
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechter Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
1-3	3.	Mittelschwerer Laser
1-3	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

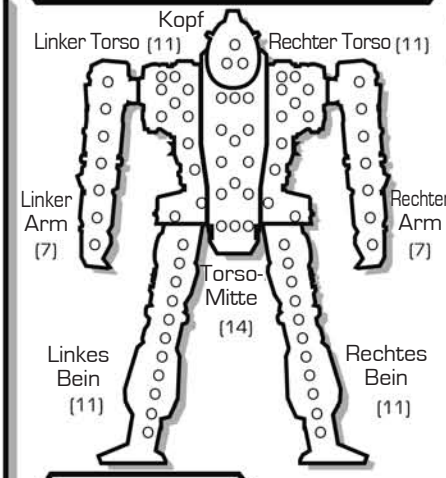
Rechtes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Sprungdüse
	6.	Sprungdüse



Schadenstransfer-diagramm

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 11 (11)
30	Stilllegung	○ ○
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	–5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: BJ-1DB Blackjack

Bewegungspunkte:
Gehen: 4
Rennen: 6
Springen: 4

Tonnage: 45
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	Schwerer Laser	RA	8	8 (DE)	–	5	10	15
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Schwerer Laser	LA	8	8 (DE)	–	5	10	15
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	–	3	6	9

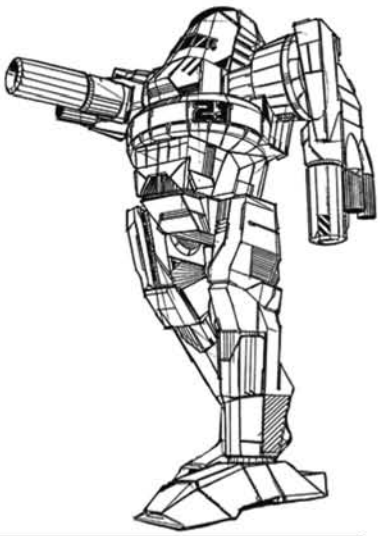
KW: 1.015 **Gesamtpanzerung:** 120 **Waffenhitze:** 22
Ableitung: 17

KRIEGERDATEN

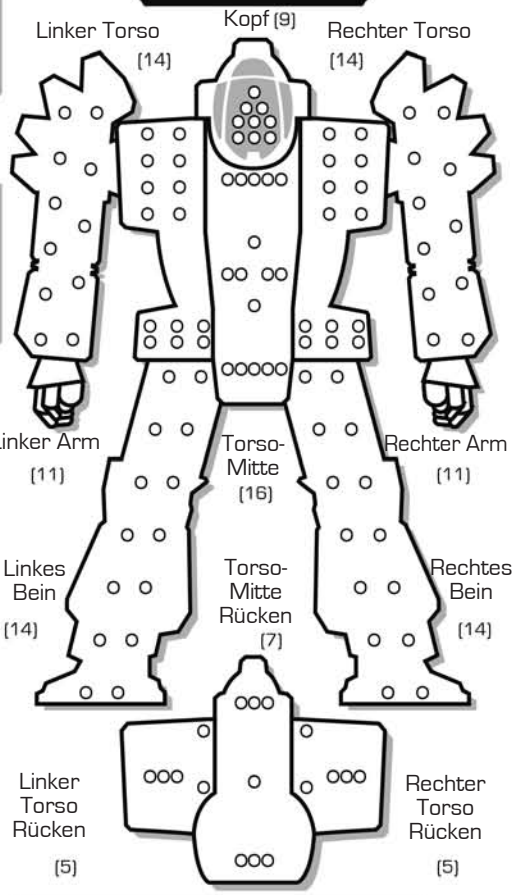
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Schwerer Laser
1-3	4.	Schwerer Laser
	5.	Mittelschwerer Laser
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
1-3	3.	Wärmetauscher
1-3	4.	Wärmetauscher
	5.	Wärmetauscher
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Sprungdüse
	6.	Sprungdüse

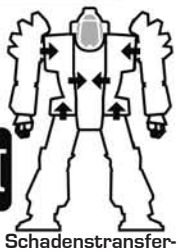
Kopf

	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	neu würfeln
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
1-3	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
4-6	4.	Reaktor
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Schwerer Laser
1-3	4.	Schwerer Laser
	5.	Mittelschwerer Laser
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

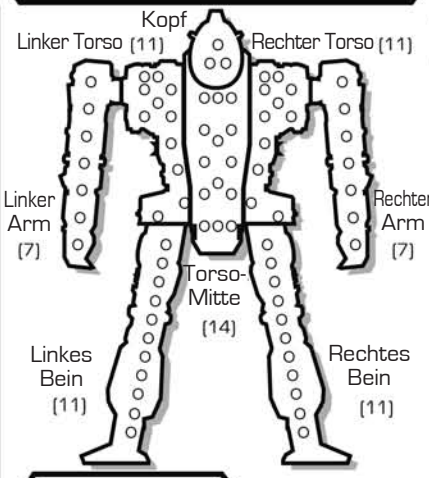
Rechter Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
1-3	3.	Wärmetauscher
1-3	4.	Wärmetauscher
	5.	Wärmetauscher
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Sprungdüse
	6.	Sprungdüse

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 17 (17)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○○
25	–5 Bewegungspunkte	○○
24	Waffen +4	○○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○○
20	–4 Bewegungspunkte	○○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: BJ-1DC Blackjack

Bewegungspunkte:
Gehen: 4
Rennen: 6
Springen: 0

Tonnage: 45
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch		(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	Mittelschwerer Laser	RT	3	5	(DE)	–	3	6	9
1	Leichter Laser	RT	1	3	(DE)	–	1	2	3
1	Mittelschwerer Laser	LT	3	5	(DE)	–	3	6	9
1	Leichter Laser	LT	1	3	(DE)	–	1	2	3
1	Autokanone/2	RA	1	2	(DB,S)	–	8	16	24
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5	(DE)	–	3	6	9
1	Autokanone/2	LA	1	2	(DB,S)	–	8	16	24
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5	(DE)	–	3	6	9

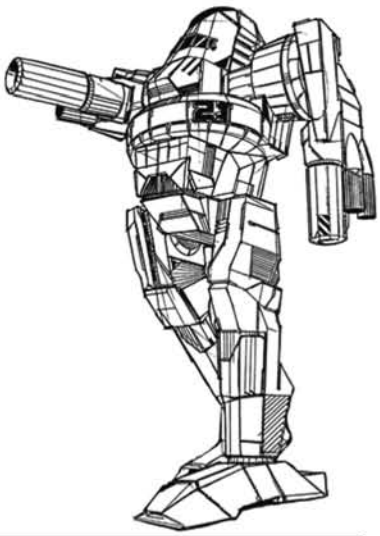
KW: 917 **Gesamtpanzerung:** 136 **Waffenhitze:** 16
Ableitung: 12

KRIEGERDATEN

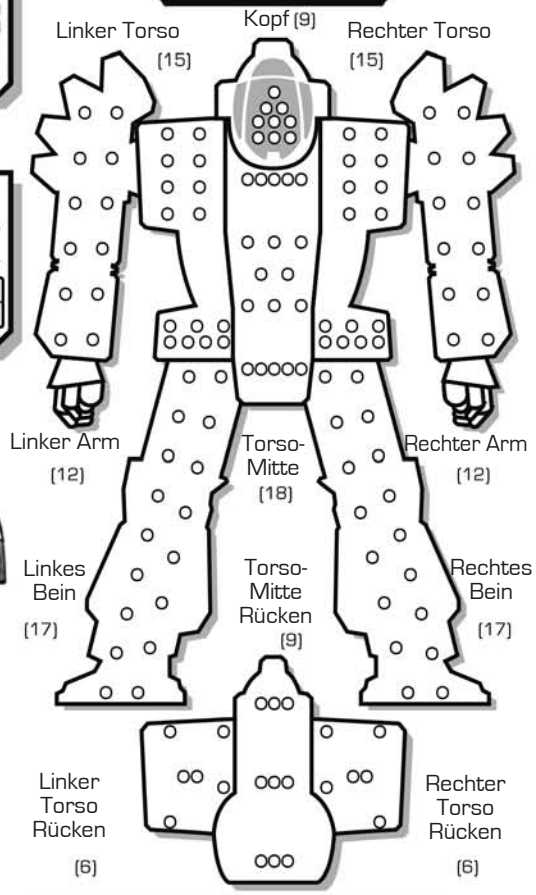
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Mittelschwerer Laser
1-3	4.	Autokanone/2
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	Mittelschwerer Laser
	2.	Leichter Laser
1-3	3.	neu würfeln
1-3	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Wärmetauscher
	6.	Wärmetauscher

Kopf

	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	neu würfeln
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
1-3	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
4-6	4.	Reaktor
	5.	Wärmetauscher
	6.	Munition (AK/2) 45

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○

Rechter Arm

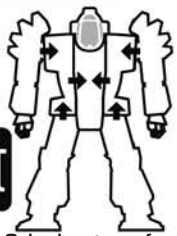
	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Mittelschwerer Laser
1-3	4.	Autokanone/2
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechter Torso

	1.	Mittelschwerer Laser
	2.	Leichter Laser
1-3	3.	neu würfeln
1-3	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

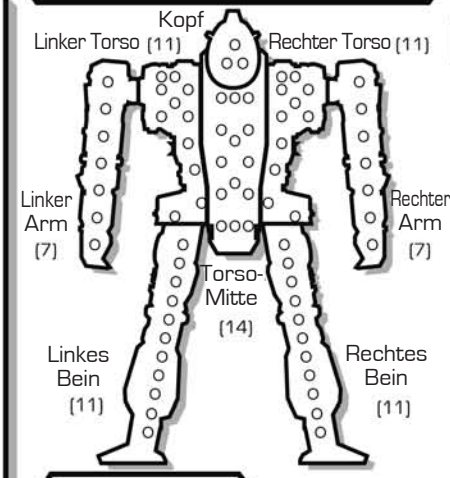
Rechtes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Wärmetauscher
	6.	Wärmetauscher



Schadenstransfer-diagramm

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 12 (12)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○
25	–5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: BJ-1X Blackjack

Bewegungspunkte:
Gehen: 5
Rennen: 8
Springen: 0

Tonnage: 45
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	Mittelschwerer Laser	RT	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LT	3	5 (DE)	–	3	6	9
2	Flammer	RA	3	2 (DE,H,AI)	–	1	2	3
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	–	3	6	9
2	Flammer	LA	3	2 (DE,H,AI)	–	1	2	3
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	–	3	6	9

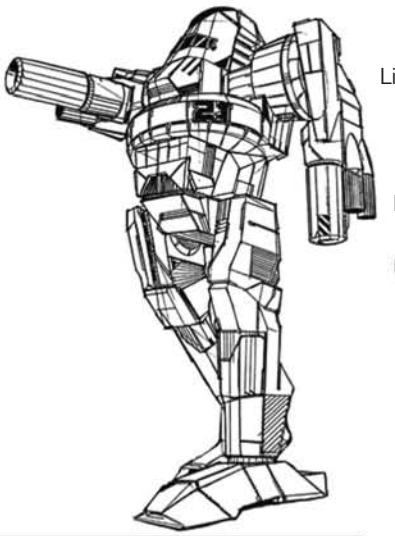
KW: 964 **Gesamtpanzerung:** 136 **Waffenhitze:** 24
Ableitung: 18

KRIEGERDATEN

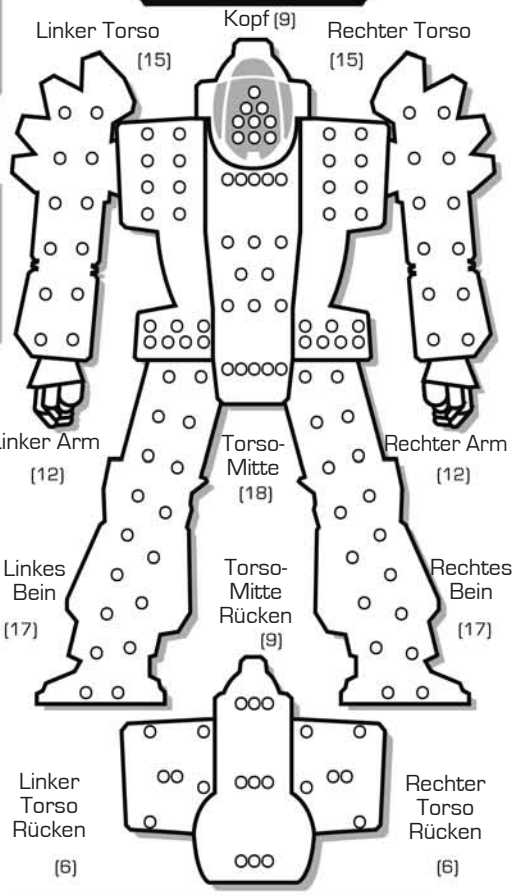
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Mittelschwerer Laser
1-3	4.	Flammer
1-3	5.	Flammer
1-3	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
4-6	5.	neu würfeln
4-6	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
1-3	3.	Wärmetauscher
1-3	4.	Mittelschwerer Laser
1-3	5.	neu würfeln
1-3	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
4-6	5.	neu würfeln
4-6	6.	neu würfeln

Linkes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Wärmetauscher
	6.	neu würfeln

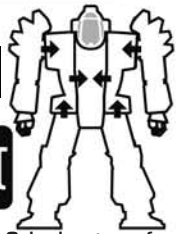
Kopf

	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	neu würfeln
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
1-3	4.	Gyroskop
1-3	5.	Gyroskop
1-3	6.	Gyroskop
	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
4-6	4.	Reaktor
4-6	5.	Wärmetauscher
4-6	6.	neu würfeln

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Mittelschwerer Laser
1-3	4.	Flammer
1-3	5.	Flammer
1-3	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
4-6	5.	neu würfeln
4-6	6.	neu würfeln

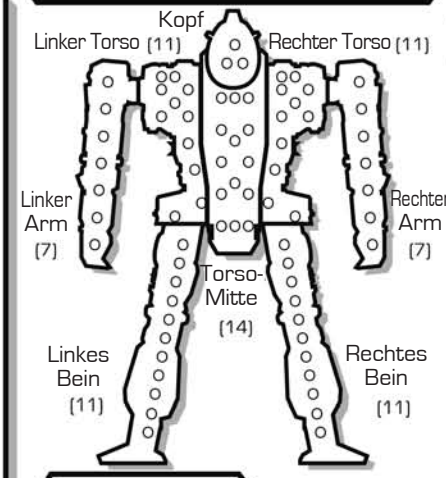
Rechter Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
1-3	3.	Wärmetauscher
1-3	4.	Mittelschwerer Laser
1-3	5.	neu würfeln
1-3	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
4-6	5.	neu würfeln
4-6	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Wärmetauscher
	6.	neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 18 (18)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○
25	–5 Bewegungspunkte	○ ○
24	Waffen +4	○ ○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○ ○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○ ○
20	–4 Bewegungspunkte	○ ○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○ ○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○ ○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

Wärmeskala

Überhitzung	
30*	
29	
28*	
27	
26*	
25*	
24*	
23*	
22*	
21	
20*	
19*	
18*	
17*	
16	
15*	
14*	
13*	
12	
11	
10*	
9	
8*	
7	
6	
5*	
4	
3	
2	
1	
0	

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: VND-1AA Vindicator "Avenging Angel"

Bewegungspunkte: **Tonnage:** 45
Gehen: 5 **Technologie:**
Rennen: 8 Innere Sphäre
Springen: 5 **Epoche:** Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N. (Hexe)	M. (Hexe)	W. (Hexe)
1	LSR-5	LT	2	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
1	PPK	RA	10	10 (DE,X)	3	6	12	18
1	Leichter Laser	LA	1	3 (DE)	–	1	2	3

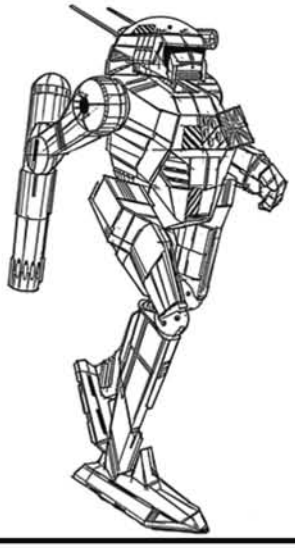
KW: 885 **Gesamtpanzerung:** 72 **Waffenhitze:** 13
Ableitung: 16

KRIEGERDATEN

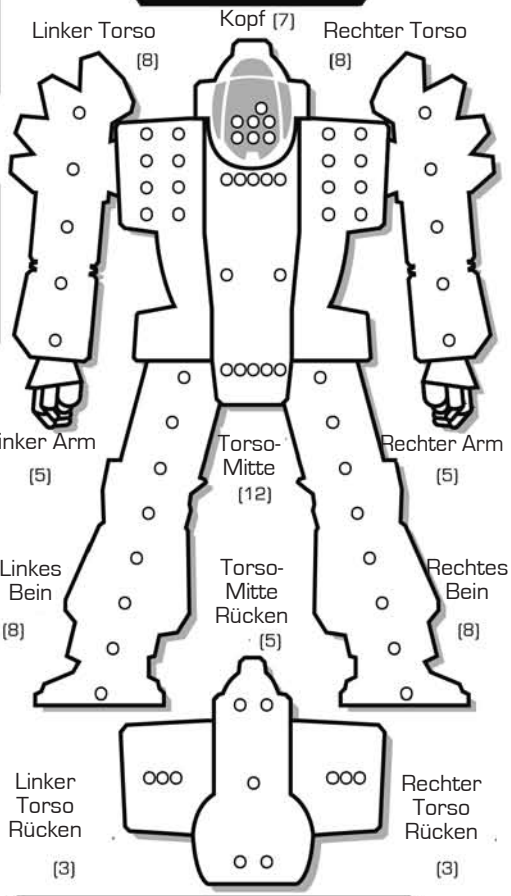
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	Leichter Laser
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
1-3	3.	LSR-5
	4.	Munition (LSR-5) 24
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Sprungdüse
	6.	Sprungdüse

Kopf

	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	neu würfeln
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

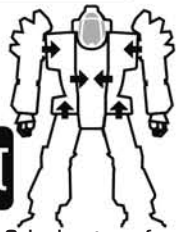
Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	Wärmetauscher
	6.	Sprungdüse

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○

ULISSES SPIELE

CATALYST game labs



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
	4.	PPK
	5.	PPK
	6.	PPK
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

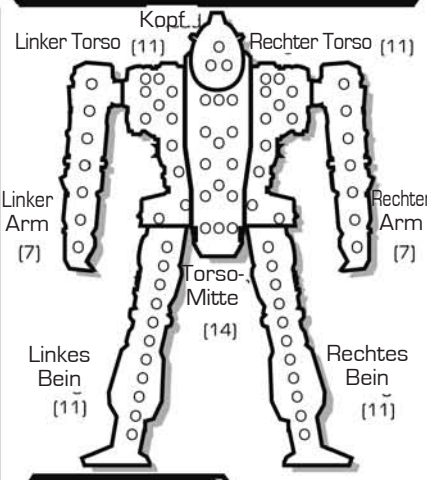
Rechter Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
1-3	3.	Wärmetauscher
	4.	Wärmetauscher
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Sprungdüse
	6.	Sprungdüse

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 16 (16)
30	Stilllegung	○ ○
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○
25	–5 Bewegungspunkte	○ ○
24	Waffen +4	○ ○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○ ○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○ ○
20	–4 Bewegungspunkte	○ ○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: VND-1R Vindicator "Vong"

Bewegungspunkte:
Gehen: 4
Rennen: 6
Springen: 4

Tonnage: 45
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N. (Hexe)	M. (Hexe)	W. (Hexe)
1	LSR-5	LT	2	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
1	PPK	RA	10	10 (DE,X)	3	6	12	18
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Leichter Laser	LA	1	3 (DE)	–	1	2	3

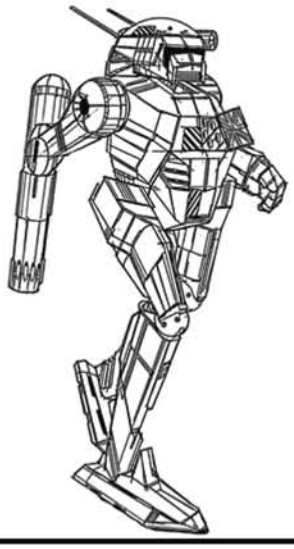
KW: 1.024 **Gesamtpanzerung:** 144 **Waffenhitze:** 16
Ableitung: 16

KRIEGERDATEN

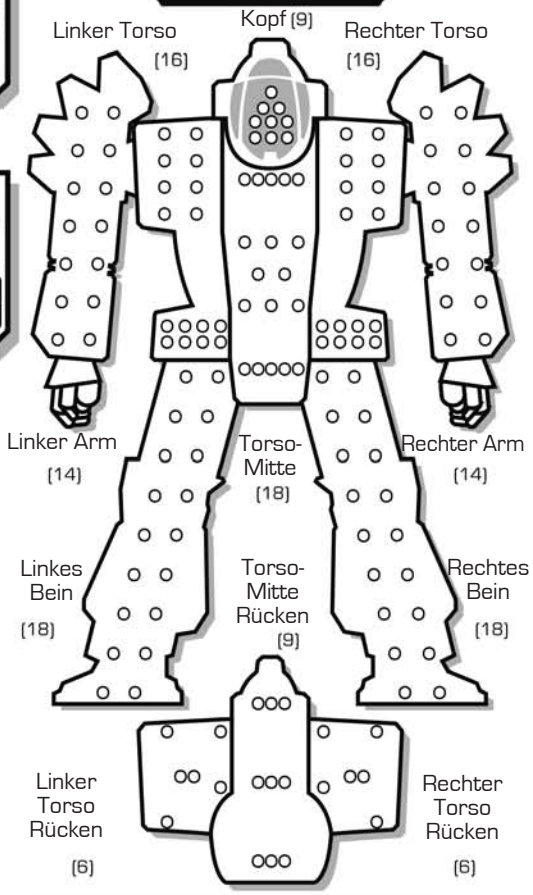
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

1-3	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	Mittelschwerer Laser
	6.	Leichter Laser
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

1-3	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
	3.	Wärmetauscher
	4.	Wärmetauscher
	5.	LSR-5
	6.	Munition (LSR-5) 24
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

1.	Hüftgelenk
2.	Oberschenkelaktivator
3.	Unterschenkelaktivator
4.	Fußaktivator
5.	Sprungdüse
6.	neu würfeln

Kopf

1.	Lebenserhaltung
2.	Sensoren
3.	Cockpit
4.	neu würfeln
5.	Sensoren
6.	Lebenserhaltung

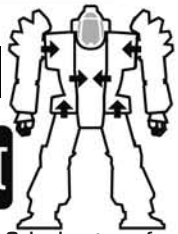
Torso Mitte

1-3	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
4-6	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	Sprungdüse
	6.	Sprungdüse

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○

ULISSES SPIELE

CATALYST game labs



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

1-3	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	Unterarmaktivator
	4.	PPK
	5.	PPK
	6.	PPK
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

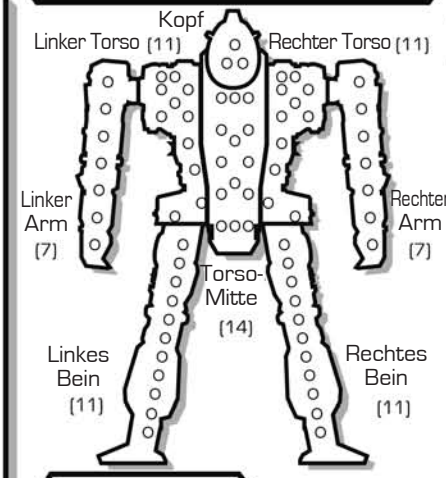
Rechter Torso

1-3	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
	3.	Wärmetauscher
	4.	Wärmetauscher
	5.	Wärmetauscher
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

1.	Hüftgelenk
2.	Oberschenkelaktivator
3.	Unterschenkelaktivator
4.	Fußaktivator
5.	Sprungdüse
6.	neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 16 (16)
30	Stilllegung	○ ○
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○
25	–5 Bewegungspunkte	○ ○
24	Waffen +4	○ ○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○ ○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○ ○
20	–4 Bewegungspunkte	○ ○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: VND-1R Vindicator

Bewegungspunkte:
Gehen: 4
Rennen: 6
Springen: 4

Tonnage: 45
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N. (Hexe)	M. (Hexe)	W. (Hexe)
1	LSR-5	LT	2	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
1	PPK	RA	10	10 (DE,X)	3	6	12	18
1	Mittelschwerer Laser	K	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Leichter Laser	LA	1	3 (DE)	–	1	2	3

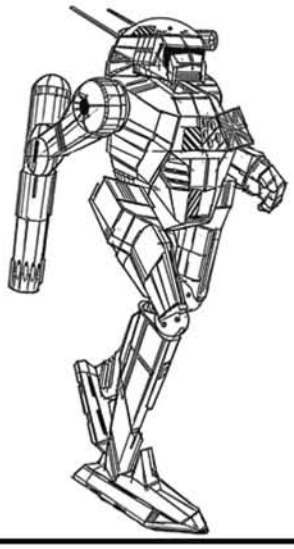
KW: 1.024 **Gesamtpanzerung:** 144 **Waffenhitze:** 16
Ableitung: 16

KRIEGERDATEN

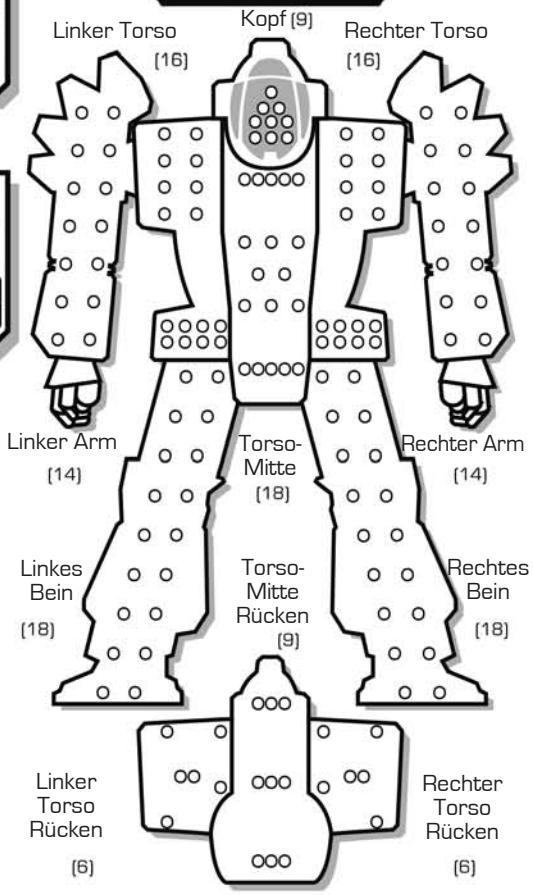
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	Leichter Laser
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
1-3	3.	Wärmetauscher
	4.	Wärmetauscher
	5.	LSR-5
	6.	Munition (LSR-5) 24
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Sprungdüse
	6.	neu würfeln

Kopf

	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	Mittelschwerer Laser
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

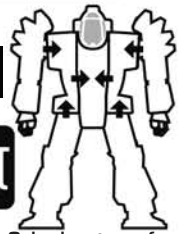
Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	Sprungdüse
	6.	Sprungdüse

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○

ULISSES SPIELE

CATALYST game labs



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
	4.	PPK
	5.	PPK
	6.	PPK
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

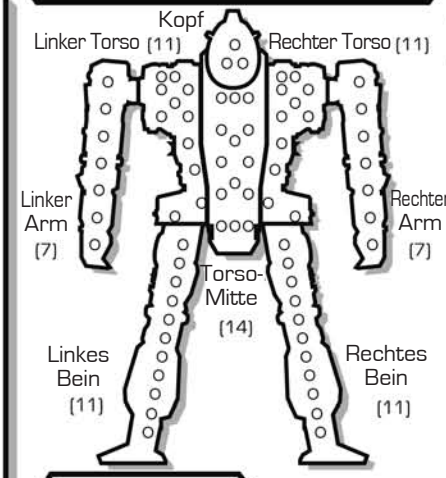
Rechter Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
1-3	3.	Wärmetauscher
	4.	Wärmetauscher
	5.	Wärmetauscher
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Sprungdüse
	6.	neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 16 (16)
30	Stilllegung	○ ○
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○
25	–5 Bewegungspunkte	○ ○
24	Waffen +4	○ ○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○ ○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○ ○
20	–4 Bewegungspunkte	○ ○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: VND-1SIC Vindicator

Bewegungspunkte:
Gehen: 4
Rennen: 6
Springen: 4

Tonnage: 45
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	LSR-10	LT	4	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
1	Mittelschwerer Laser	K	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Leichter Laser	LA	1	3 (DE)	–	1	2	3
1	Schwerer Laser	RA	8	8 (DE)	–	5	10	15

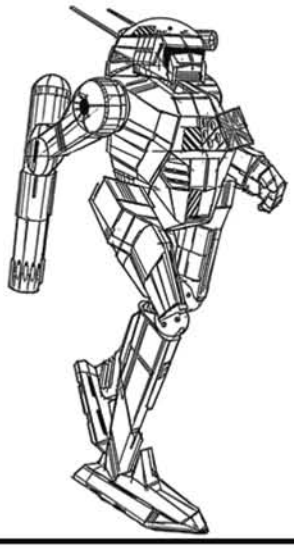
KW: 1.020 **Gesamtpanzerung:** 144 **Waffenhitze:** 16
Ableitung: 15

KRIEGERDATEN

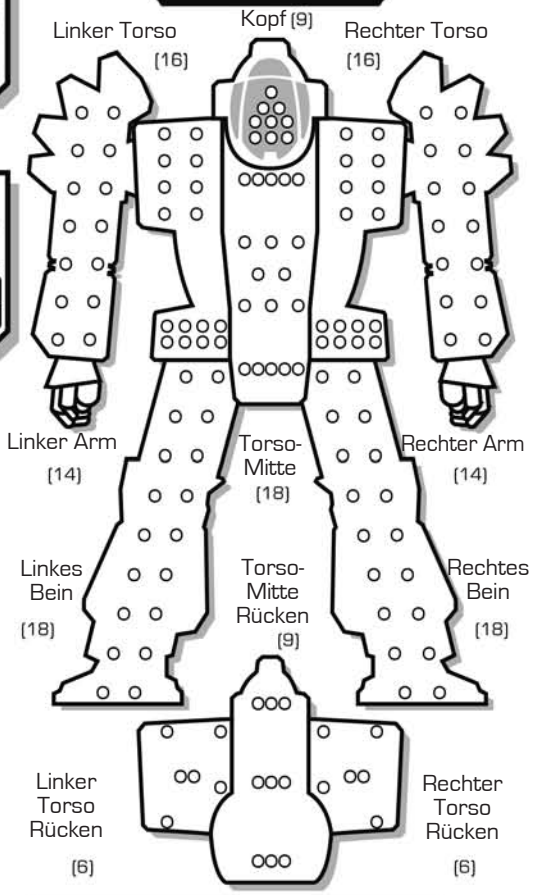
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	Leichter Laser
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
1-3	3.	Wärmetauscher
	4.	Wärmetauscher
	5.	LSR-10
	6.	LSR-10
	1.	Munition (LSR-10) 12
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Sprungdüse
	6.	neu würfeln

Kopf

	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	Mittelschwerer Laser
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

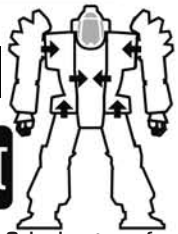
Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	Sprungdüse
	6.	Sprungdüse

Reaktortreffer	○○○
Gyroskoptreffer	○○
Sensorentreffer	○○
Lebenserhaltung	○

ULISSES SPIELE

CATALYST game labs



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
	4.	Schwerer Laser
	5.	Schwerer Laser
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

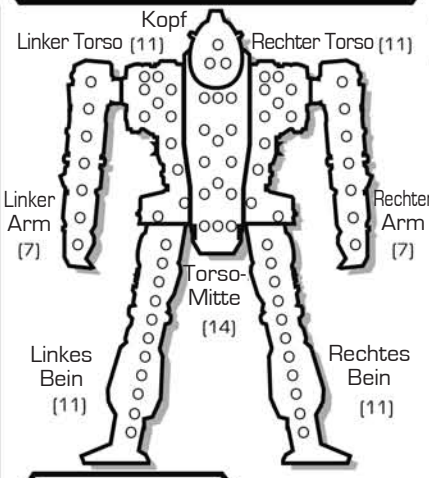
Rechter Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
1-3	3.	Wärmetauscher
	4.	Wärmetauscher
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Sprungdüse
	6.	neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 15 (15)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○
25	–5 Bewegungspunkte	○ ○
24	Waffen +4	○ ○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○ ○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○ ○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: VND-1X Vindicator

Bewegungspunkte:
Gehen: 4
Rennen: 6
Springen: 4

Tonnage: 45
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	Mittelschwerer Laser	K	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	LSR-5	LT	2	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
2	Maschinengewehre	LA	0	2 (DB,AI)	–	1	2	3
1	PPK	RA	10	10 (DE)	3	6	12	18

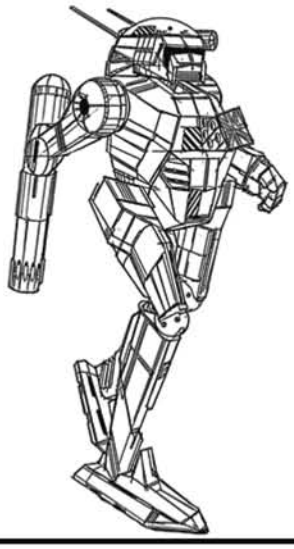
KW: 1.008 **Gesamtpanzerung:** 144 **Waffenhitze:** 15
Ableitung: 15

KRIEGERDATEN

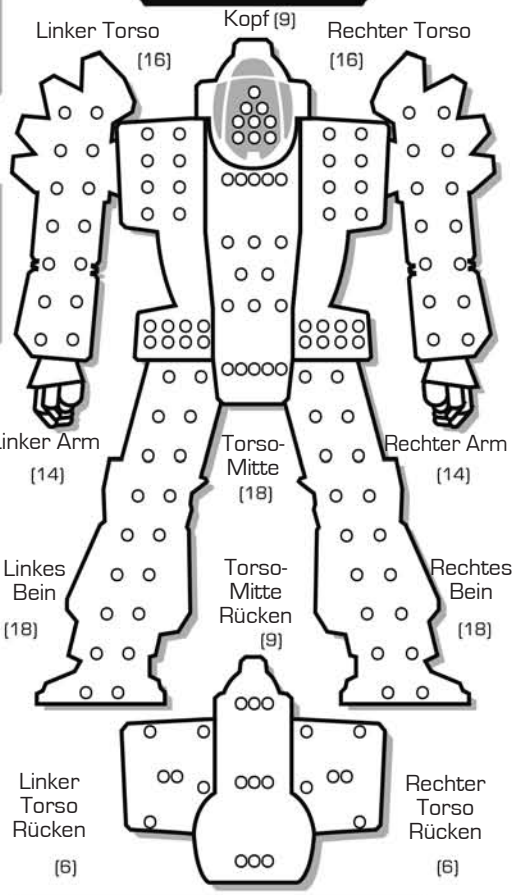
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	Maschinengewehr
	6.	Maschinengewehr
	1.	Munition (MG) 100
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
1-3	3.	Wärmetauscher
	4.	Wärmetauscher
	5.	LSR-5
	6.	Munition (LSR-5) 24
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Sprungdüse
	6.	neu würfeln

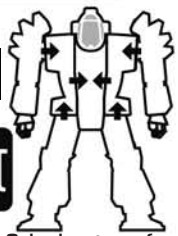
Kopf

	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	Mittelschwerer Laser
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	Sprungdüse
	6.	Sprungdüse

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
	4.	PPK
	5.	PPK
	6.	PPK
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

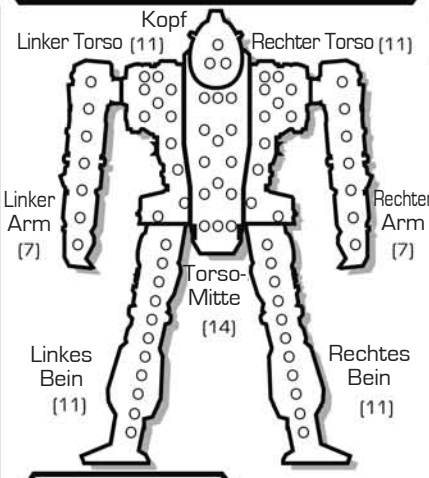
Rechter Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
1-3	3.	Wärmetauscher
	4.	Wärmetauscher
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Sprungdüse
	6.	neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 15 (15)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○○
25	–5 Bewegungspunkte	○○
24	Waffen +4	○○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: CN9-A Centurion

Bewegungspunkte:
Gehen: 4
Rennen: 6
Springen: 0

Tonnage: 50
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
1	Mittelschwerer Laser	TM	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	TM (R)	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	LSR-10	LT	4	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
1	Autokanone/10	RA	3	10 (DB,S)	–	5	10	15

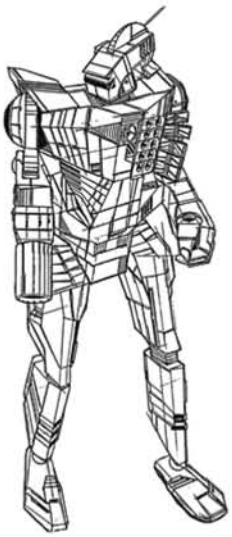
KW: 945 **Gesamtpanzerung:** 136 **Waffenhitze:** 13
Ableitung: 10

KRIEGERDATEN

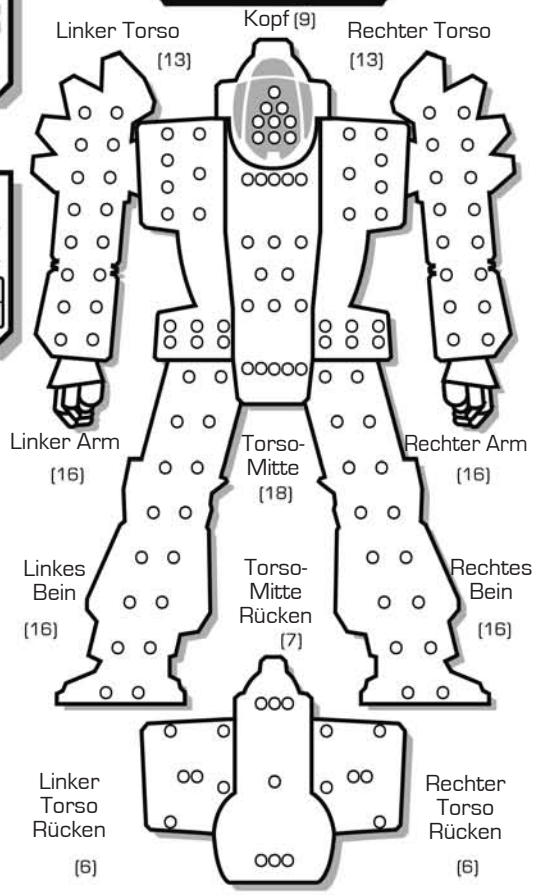
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	Unterarmaktivator
1-3	4.	Handaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	LSR-10
	3.	LSR-10
1-3	4.	Munition (LSR-10) 12
	5.	Munition (LSR-10) 12
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

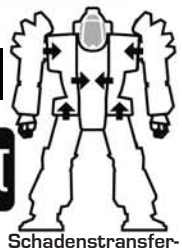
Kopf

	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	neu würfeln
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
	3.	Reaktor
1-3	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
	3.	Reaktor
4-6	4.	Reaktor
	5.	Mittelschwerer Laser
	6.	Mittelschwerer Laser (R)

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	Unterarmaktivator
1-3	4.	Autokanone/10
	5.	Autokanone/10
	6.	Autokanone/10
	1.	Autokanone/10
	2.	Autokanone/10
	3.	Autokanone/10
4-6	4.	Autokanone/10
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

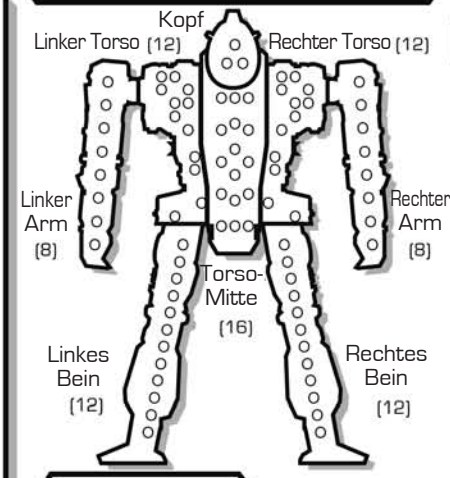
Rechter Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	Munition (AK/10) 10
	3.	Munition (AK/10) 10
1-3	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 10 (10)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	–5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: CN9-AH Centurion

Bewegungspunkte:
Gehen: 4
Rennen: 6
Springen: 0

Tonnage: 50
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
1	LSR-10	LT	4	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
1	Autokanone/20	RA	7	20 (DB,S)	–	3	6	9

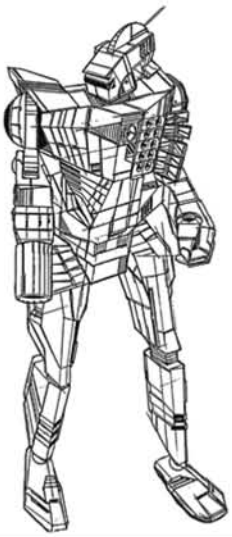
KW: 945 **Gesamtpanzerung:** 136 **Waffenhitze:** 11
Ableitung: 10

KRIEGERDATEN

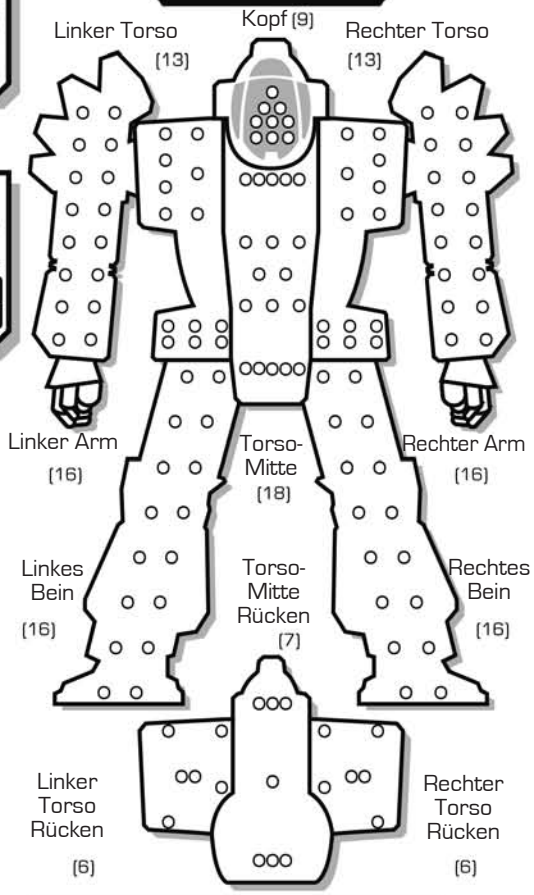
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

1-3	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

1-3	1.	LSR-10
	2.	LSR-10
	3.	Munition (LSR-10) 12
	4.	Munition (LSR-10) 12
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

1-6	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Wärmetauscher
	6.	neu würfeln

Kopf

1-6	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	neu würfeln
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

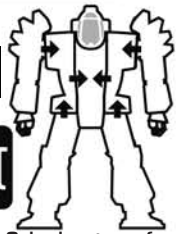
Torso Mitte

1-3	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
4-6	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○

ULISSES SPIELE

CATALYST game labs



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

1-3	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	Autokanone/20
	4.	Autokanone/20
	5.	Autokanone/20
	6.	Autokanone/20
4-6	1.	Autokanone/20
	2.	Autokanone/20
	3.	Autokanone/20
	4.	Autokanone/20
	5.	Autokanone/20
	6.	Autokanone/20

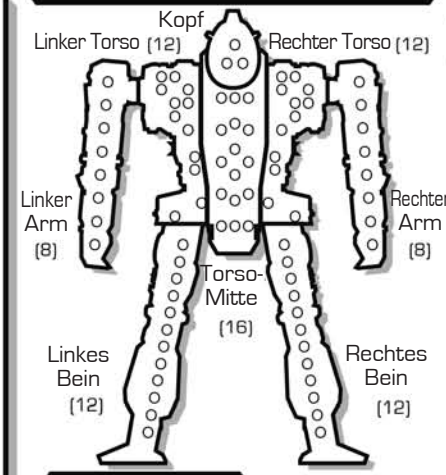
Rechter Torso

1-3	1.	Munition (AK/20) 5
	2.	Munition (AK/20) 5
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

1-6	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Wärmetauscher
	6.	neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

Überhitzung	
30*	
29	
28*	
27	
26*	
25*	
24*	
23*	
22*	
21	
20*	
19*	
18*	
17*	
16	
15*	
14*	
13*	
12	
11	
10*	
9	
8*	
7	
6	
5*	
4	
3	
2	
1	
0	

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 10 (10)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	–5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: CN9-AL Centurion

Bewegungspunkte:
Gehen: 4
Rennen: 6
Springen: 0

Tonnage: 50
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
1	Mittelschwerer Laser	TM	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	TM (R)	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	LSR-10	LT	4	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
1	Schwerer Laser	RA	8	8 (DE)	–	5	10	15
1	Leichter Laser	RA	1	3 (DE)	–	1	2	3

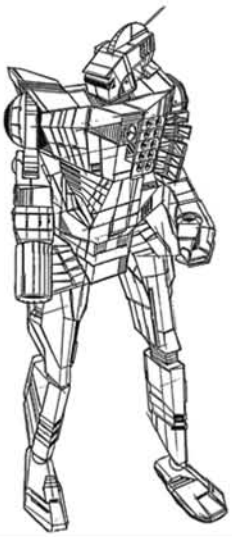
KW: 1.067 **Gesamtpanzerung:** 169 **Waffenhitze:** 19
Ableitung: 16

KRIEGERDATEN

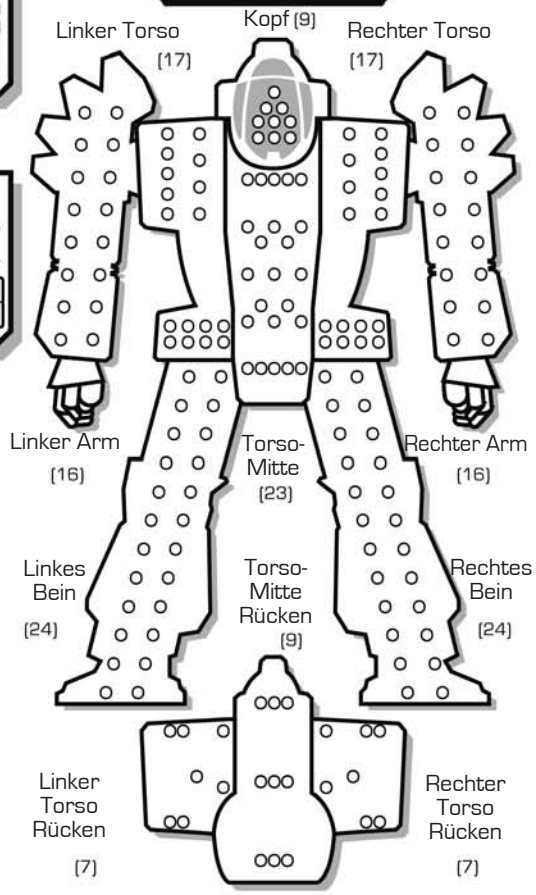
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	LSR-10
	2.	LSR-10
1-3	3.	Munition (LSR-10) 12
	4.	Munition (LSR-10) 12
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Wärmetauscher
	6.	Wärmetauscher

Kopf

	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	neu würfeln
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

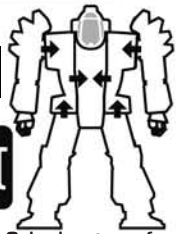
Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	Mittelschwerer Laser
	6.	Mittelschwerer Laser (R)

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○

ULISSES SPIELE

CATALYST game labs



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	Unterarmaktivator
1-3	4.	Schwerer Laser
	5.	Schwerer Laser
	6.	Leichter Laser
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

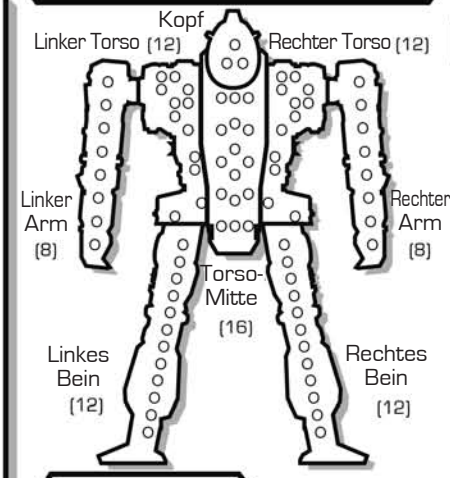
Rechter Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
	3.	Wärmetauscher
1-3	4.	Wärmetauscher
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Wärmetauscher
	6.	Wärmetauscher

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 16 (16)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○
25	–5 Bewegungspunkte	○ ○
24	Waffen +4	○ ○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○ ○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○ ○
20	–4 Bewegungspunkte	○ ○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: CN9-YLW Centurion "Yen Lo Wang"

Bewegungspunkte:
Gehen: 4
Rennen: 6
Springen: 0

Tonnage: 50
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	Mittelschwerer Laser	TM	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	TM (R)	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Autokanone/20	RA	7	20 (DB,S)	–	3	6	9
1	Beil	LA	–	10	–	–	–	–

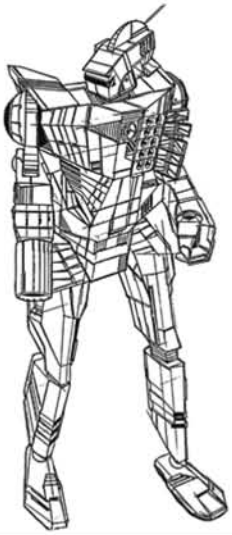
KW: 957 **Gesamtpanzerung:** 134 **Waffenhitze:** 13
Ableitung: 10

KRIEGERDATEN

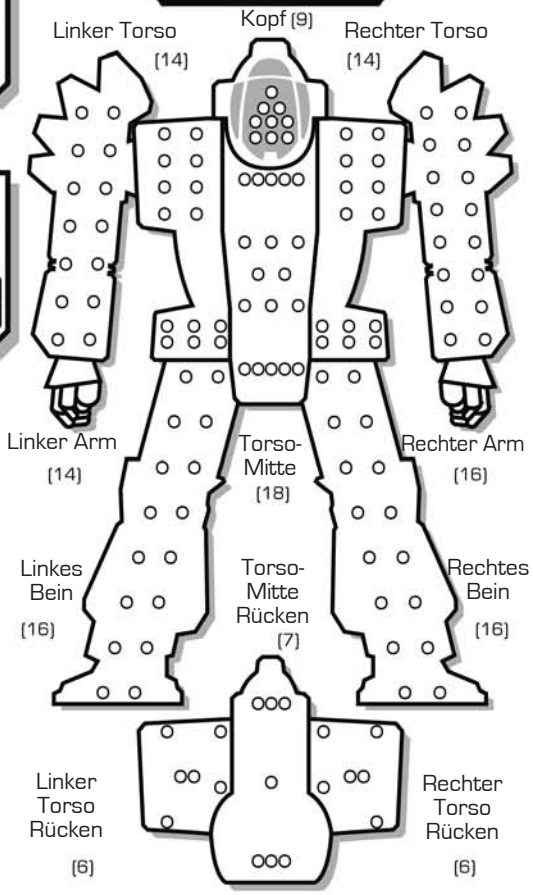
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	Beil
	6.	Beil
	1.	Beil
	2.	Beil
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	neu würfeln
1-3	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

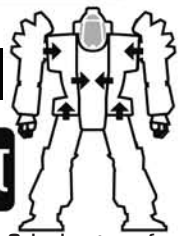
Kopf

	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	neu würfeln
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	Mittelschwerer Laser
	6.	Mittelschwerer Laser (R)

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Autokanone/20
	4.	Autokanone/20
	5.	Autokanone/20
	6.	Autokanone/20
	1.	Autokanone/20
	2.	Autokanone/20
4-6	3.	Autokanone/20
	4.	Autokanone/20
	5.	Autokanone/20
	6.	Autokanone/20

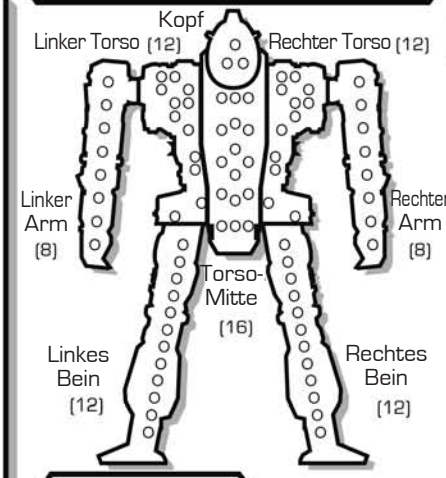
Rechter Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	Munition (AK/20) 5
1-3	3.	Munition (AK/20) 5
	4.	Munition (AK/20) 5
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27
26*
25*
24*
23*
22*
21
20*
19*
18*
17*
16
15*
14*
13*
12
11
10*
9
8*
7
6
5*
4
3
2
1
0

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 10 (10)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	–5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: ENF-4R Enforcer

Bewegungspunkte:
Gehen: 4
Rennen: 6
Springen: 4

Tonnage: 50
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	Leichter Laser	LT	1	3 (DE)	–	1	2	3
1	Autokanone/10	RA	3	10 (DB,S)	–	5	10	15
1	Schwerer Laser	LA	8	8 (DE)	–	5	10	15

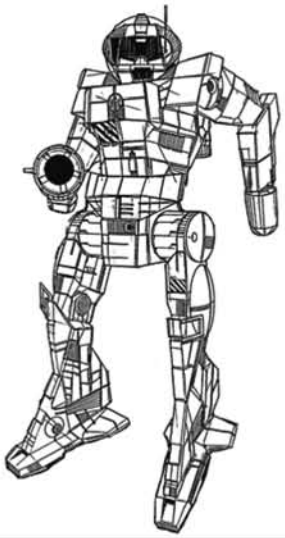
KW: 1.032 **Gesamtpanzerung:** 144 **Waffenhitze:** 12
Ableitung: 12

KRIEGERDATEN

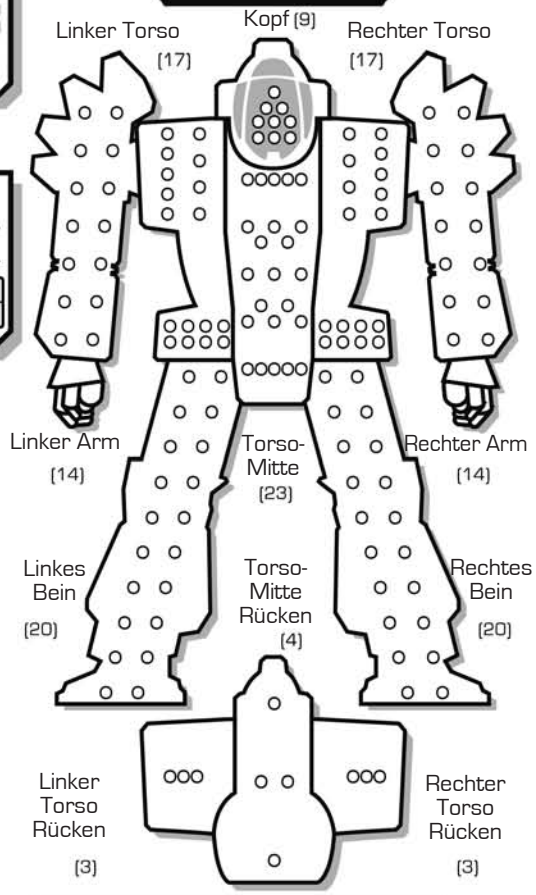
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	Unterarmaktivator
1-3	4.	Schwerer Laser
	5.	Schwerer Laser
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
1-3	3.	Leichter Laser
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Sprungdüse
6. Sprungdüse

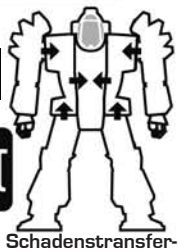
Kopf

1. Lebenserhaltung
2. Sensoren
3. Cockpit
4. neu würfeln
5. Sensoren
6. Lebenserhaltung

Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
	3.	Reaktor
1-3	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
	3.	Reaktor
4-6	4.	Reaktor
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	Unterarmaktivator
1-3	4.	Autokanone/10
	5.	Autokanone/10
	6.	Autokanone/10
	1.	Autokanone/10
	2.	Autokanone/10
	3.	Autokanone/10
4-6	4.	Autokanone/10
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

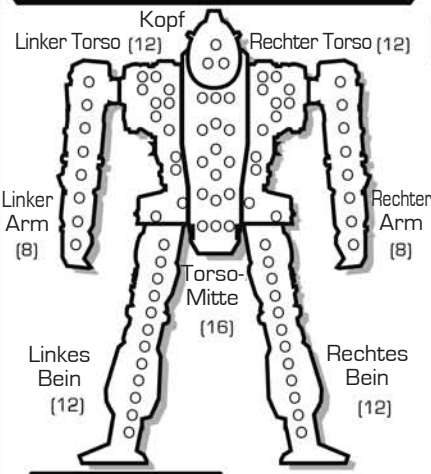
Rechter Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
1-3	3.	Munition (AK/10) 10
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Sprungdüse
6. Sprungdüse

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 12 (12)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○
25	–5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: HBK-4G Hunchback

Bewegungspunkte:
Gehen: 4
Rennen: 6
Springen: 0

Tonnage: 50
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	Leichter Laser	K	1	3 (DE)	–	1	2	3
1	Autokanone/20	RT	7	20 (DB,S)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	–	3	6	9

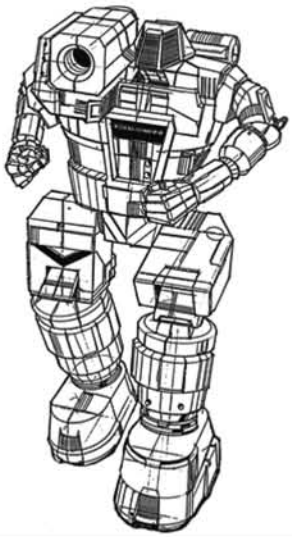
KW: 1.041 **Gesamtpanzerung:** 136 **Waffenhitze:** 14
Ableitung: 13

KRIEGERDATEN

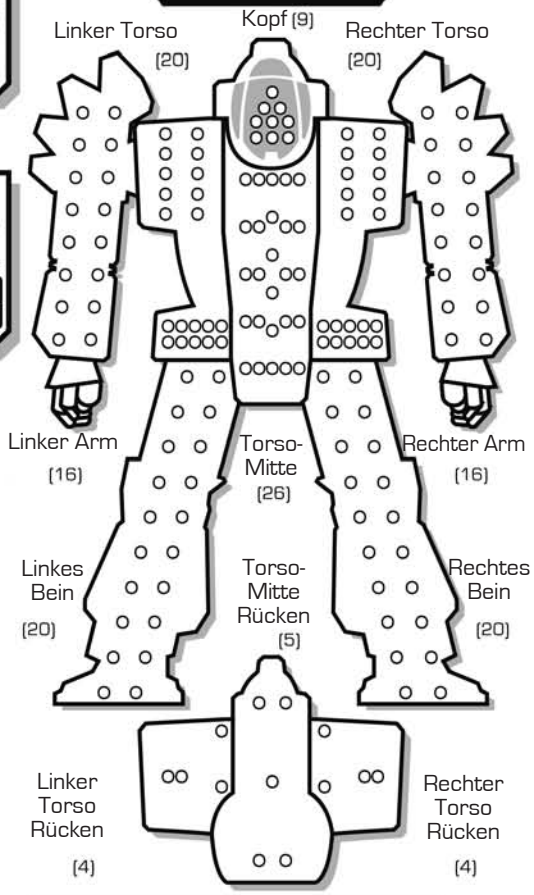
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

1-3	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	Mittelschwerer Laser
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

1-3	1.	Munition (AK/20) 5
	2.	Munition (AK/20) 5
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Wärmetauscher
	6.	Wärmetauscher

Kopf

	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	Leichter Laser
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

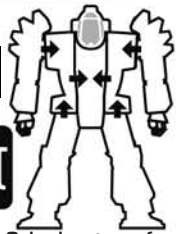
Torso Mitte

1-3	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
4-6	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	Wärmetauscher
	6.	neu würfeln

Reaktortreffer	○○○
Gyroskoptreffer	○○
Sensorentreffer	○○
Lebenserhaltung	○

ULISSES SPIELE

CATALYST game labs



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

1-3	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	Mittelschwerer Laser
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

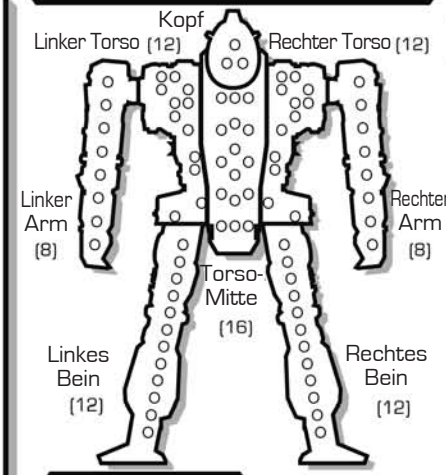
Rechter Torso

1-3	1.	Autokanone/20
	2.	Autokanone/20
	3.	Autokanone/20
	4.	Autokanone/20
	5.	Autokanone/20
	6.	Autokanone/20
4-6	1.	Autokanone/20
	2.	Autokanone/20
	3.	Autokanone/20
	4.	Autokanone/20
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Wärmetauscher
	6.	Wärmetauscher

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 13 (13)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○○
25	–5 Bewegungspunkte	○○
24	Waffen +4	
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: HBK-4H Hunchback

Bewegungspunkte:
Gehen: 4
Rennen: 6
Springen: 0

Tonnage: 50
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	Leichter Laser	K	1	3 (DE)	–	1	2	3
1	Autokanone/10	RT	3	10 (DB,S)	–	5	10	15
2	Mittelschwerer Laser	RT	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	–	3	6	9

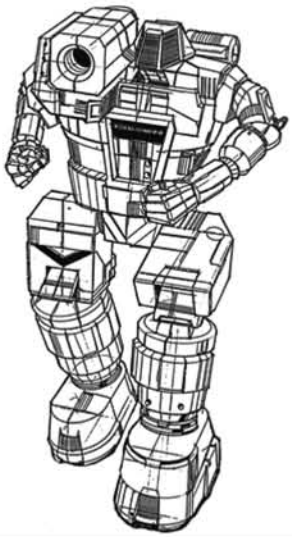
KW: 1.067 **Gesamtpanzerung:** 160 **Waffenhitze:** 16
Ableitung: 13

KRIEGERDATEN

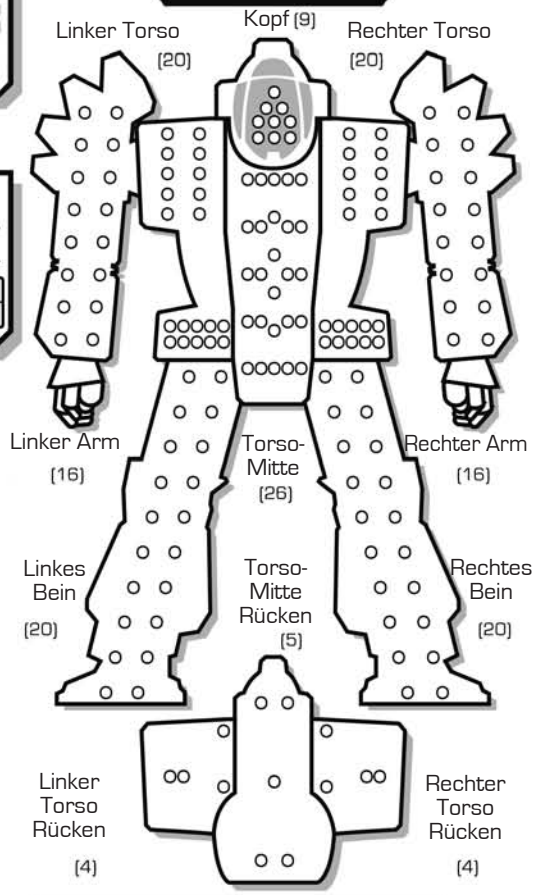
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	Mittelschwerer Laser
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
1-3	3.	Wärmetauscher
	4.	Wärmetauscher
	5.	Wärmetauscher
	6.	Munition (AK/10) 10
	1.	Munition (AK/10) 10
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Kopf

	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	Leichter Laser
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○

ULISSES SPIELE

CATALYST game labs



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	Mittelschwerer Laser
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

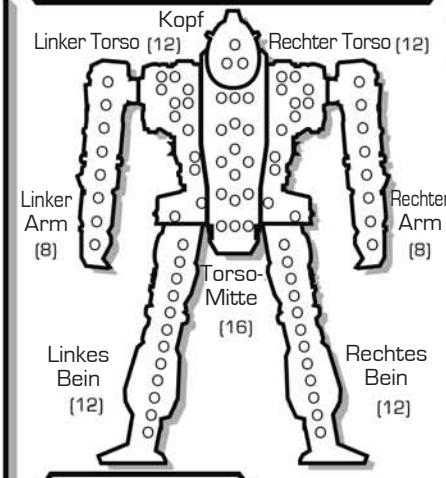
Rechter Torso

	1.	Autokanone/10
	2.	Autokanone/10
1-3	3.	Autokanone/10
	4.	Autokanone/10
	5.	Autokanone/10
	6.	Autokanone/10
	1.	Autokanone/10
	2.	Mittelschwerer Laser
4-6	3.	Mittelschwerer Laser
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitze-level	Auswirkungen	Wärmetauscher 13 (13)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○
25	–5 Bewegungspunkte	○ ○
24	Waffen +4	
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: HBK-4J Hunchback

Bewegungspunkte:
Gehen: 4
Rennen: 6
Springen: 0

Tonnage: 50
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	Leichter Laser	K	1	3 (DE)	–	1	2	3
2	LSR-10	RT	4	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
3	Mittelschwerer Laser	RT	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	–	3	6	9

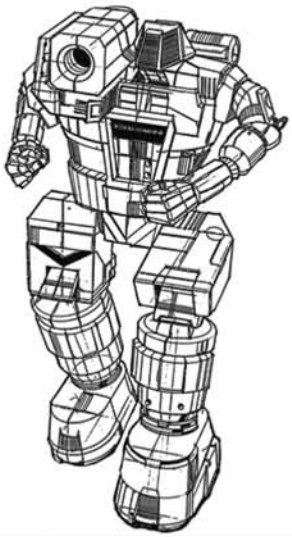
KW: 1.143 **Gesamtpanzerung:** 160 **Waffenhitze:** 24
Ableitung: 14

KRIEGERDATEN

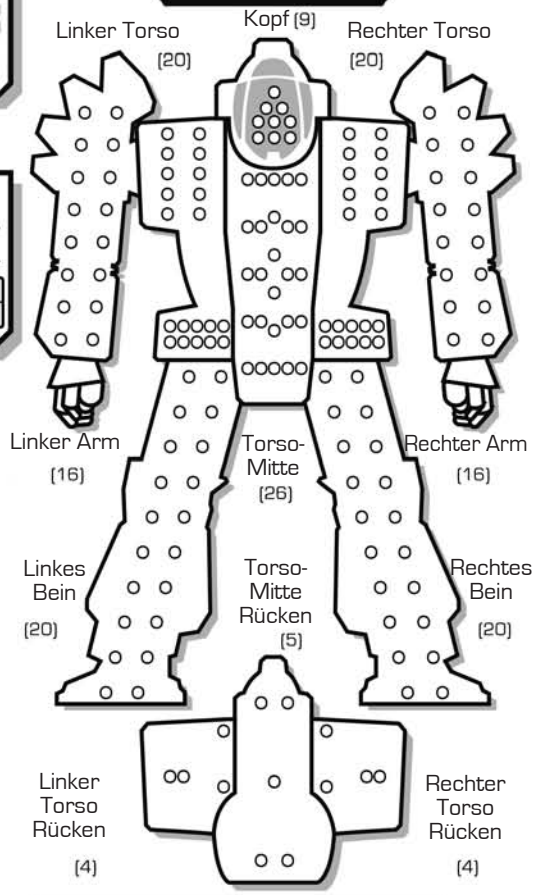
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	Mittelschwerer Laser
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
1-3	3.	Munition (LSR-10) 10
	4.	Munition (LSR-10) 10
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Wärmetauscher
	6.	Wärmetauscher

Kopf

	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	Leichter Laser
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

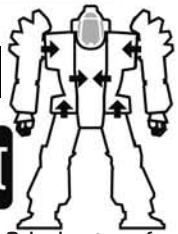
Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○

ULISSES SPIELE

CATALYST game labs



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	Mittelschwerer Laser
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

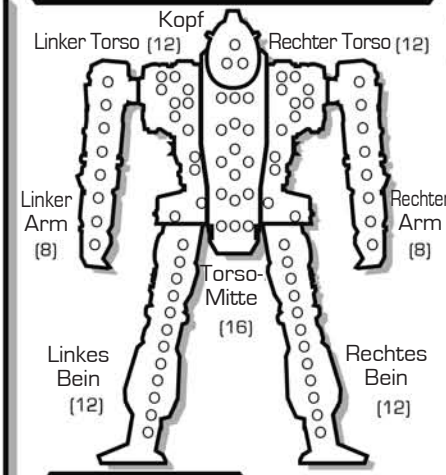
Rechter Torso

	1.	LSR-10
	2.	LSR-10
1-3	3.	LSR-10
	4.	LSR-10
	5.	Mittelschwerer Laser
	6.	Mittelschwerer Laser
	1.	Mittelschwerer Laser
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Wärmetauscher
	6.	Wärmetauscher

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 14 (14)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○
25	–5 Bewegungspunkte	○ ○
24	Waffen +4	○ ○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○ ○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: HBK-4N Hunchback

Bewegungspunkte:
Gehen: 4
Rennen: 6
Springen: 0

Tonnage: 50
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	Leichter Laser	K	1	3 (DE)	–	1	2	3
1	Autokanone/5	RT	1	5 (DB,S)	3	6	12	18
2	LSR-5	RT	2	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
2	Mittelschwerer Laser	RT	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	–	3	6	9

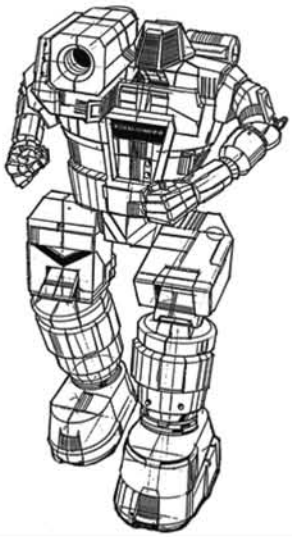
KW: 1.087 **Gesamtpanzerung:** 160 **Waffenhitze:** 18
Ableitung: 13

KRIEGERDATEN

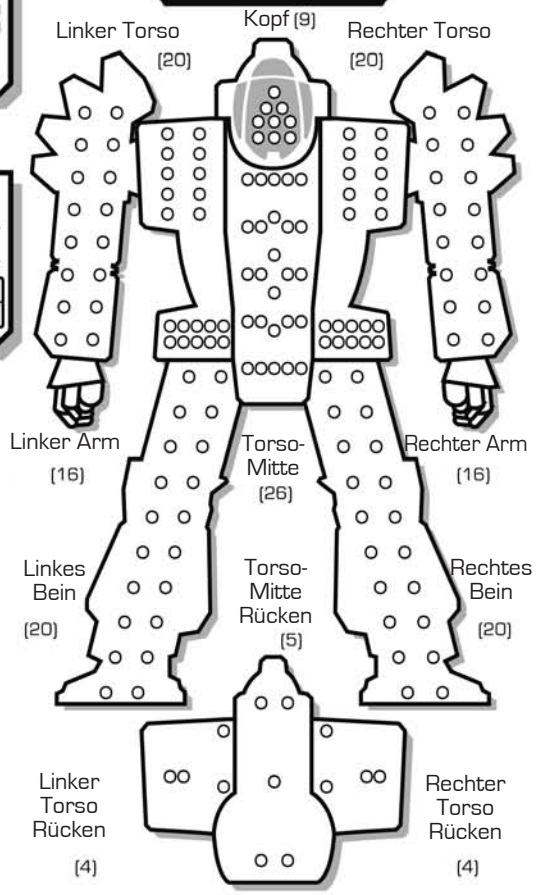
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	Mittelschwerer Laser
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
1-3	3.	Wärmetauscher
	4.	Wärmetauscher
	5.	Wärmetauscher
	6.	Munition (AK/5) 20
	1.	Munition (LSR-5) 24
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Kopf

	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	Leichter Laser
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	Mittelschwerer Laser
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

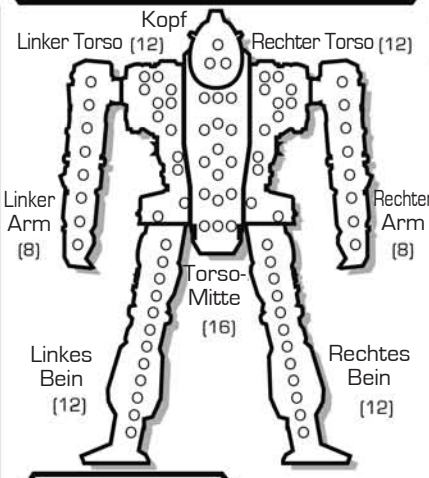
Rechter Torso

	1.	Autokanone/5
	2.	Autokanone/5
1-3	3.	Autokanone/5
	4.	Autokanone/5
	5.	Mittelschwerer Laser
	6.	Mittelschwerer Laser
	1.	LSR-5
	2.	LSR-5
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 13 (13)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○
25	–5 Bewegungspunkte	○ ○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: HBK-4P Hunchback

Bewegungspunkte:
Gehen: 4
Rennen: 6
Springen: 0

Tonnage: 50
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	Leichter Laser	K	1	3 (DE)	–	1	2	3
6	Mittelschwerer Laser	RT	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	–	3	6	9

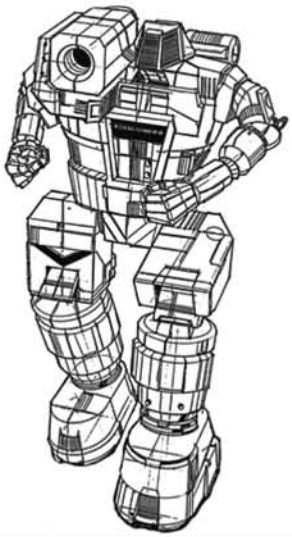
KW: 1.138 **Gesamtpanzerung:** 160 **Waffenhitze:** **25**
Ableitung: 23

KRIEGERDATEN

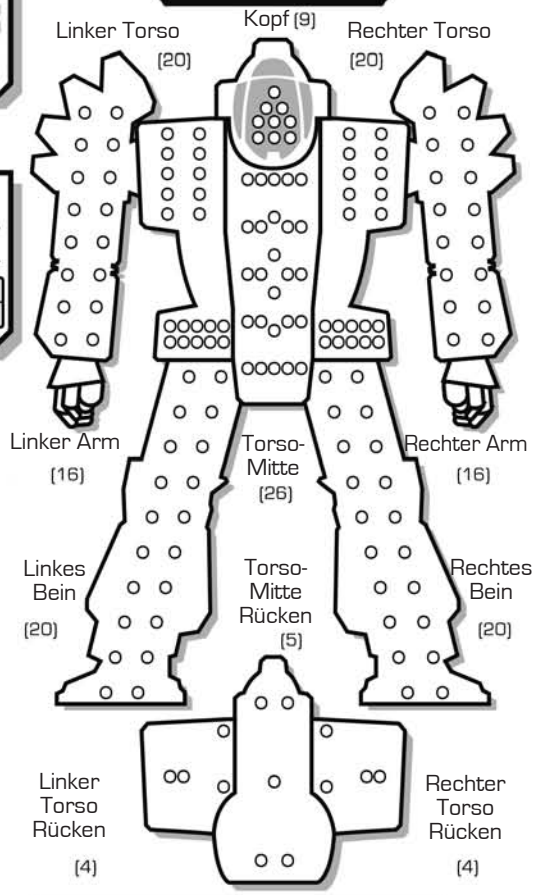
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

1-3	1. Schulter 2. Oberarmaktivator 3. Unterarmaktivator 4. Handaktivator 5. Mittelschwerer Laser 6. neu würfeln
4-6	1. neu würfeln 2. neu würfeln 3. neu würfeln 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln

Linker Torso

1-3	1. Wärmetauscher 2. Wärmetauscher 3. Wärmetauscher 4. Wärmetauscher 5. Wärmetauscher 6. Wärmetauscher
4-6	1. Wärmetauscher 2. neu würfeln 3. neu würfeln 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln

Linkes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Wärmetauscher
6. Wärmetauscher

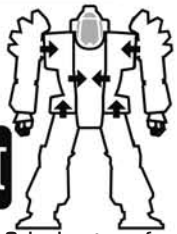
Kopf

1. Lebenserhaltung
2. Sensoren
3. Cockpit
4. Leichter Laser
5. Sensoren
6. Lebenserhaltung

Torso Mitte

1-3	1. Reaktor 2. Reaktor 3. Reaktor 4. Gyroskop 5. Gyroskop 6. Gyroskop
4-6	1. Gyroskop 2. Reaktor 3. Reaktor 4. Reaktor 5. Wärmetauscher 6. Wärmetauscher

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

1-3	1. Schulter 2. Oberarmaktivator 3. Unterarmaktivator 4. Handaktivator 5. Mittelschwerer Laser 6. neu würfeln
4-6	1. neu würfeln 2. neu würfeln 3. neu würfeln 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln

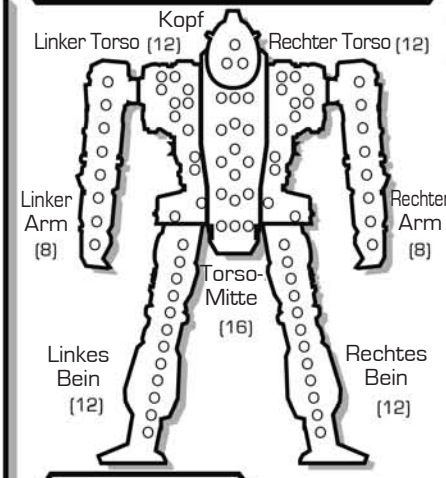
Rechter Torso

1-3	1. Wärmetauscher 2. Wärmetauscher 3. Mittelschwerer Laser 4. Mittelschwerer Laser 5. Mittelschwerer Laser 6. Mittelschwerer Laser
4-6	1. Mittelschwerer Laser 2. Mittelschwerer Laser 3. neu würfeln 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln

Rechtes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Wärmetauscher
6. Wärmetauscher

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 23 (23)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○○○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○○○
25	–5 Bewegungspunkte	○○○
24	Waffen +4	
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○○
20	–4 Bewegungspunkte	○○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○○
17	Waffen +3	○○
15	–3 Bewegungspunkte	○○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: HBK-4SP Hunchback

Bewegungspunkte:
Gehen: 4
Rennen: 6
Springen: 0

Tonnage: 50
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	Leichter Laser	K	1	3 (DE)	–	1	2	3
1	KSR-6	RT	4	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9
1	KSR-6	LT	4	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9
2	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	–	3	6	9
2	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	–	3	6	9

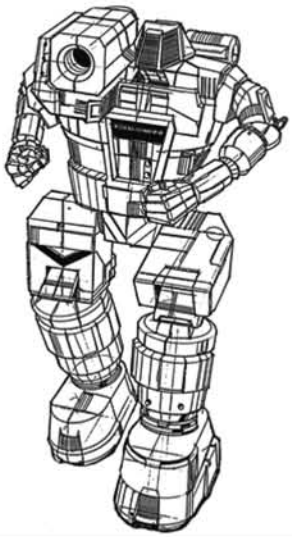
KW: 1.043 **Gesamtpanzerung:** 160 **Waffenhitze:** **25**
Ableitung: 23

KRIEGERDATEN

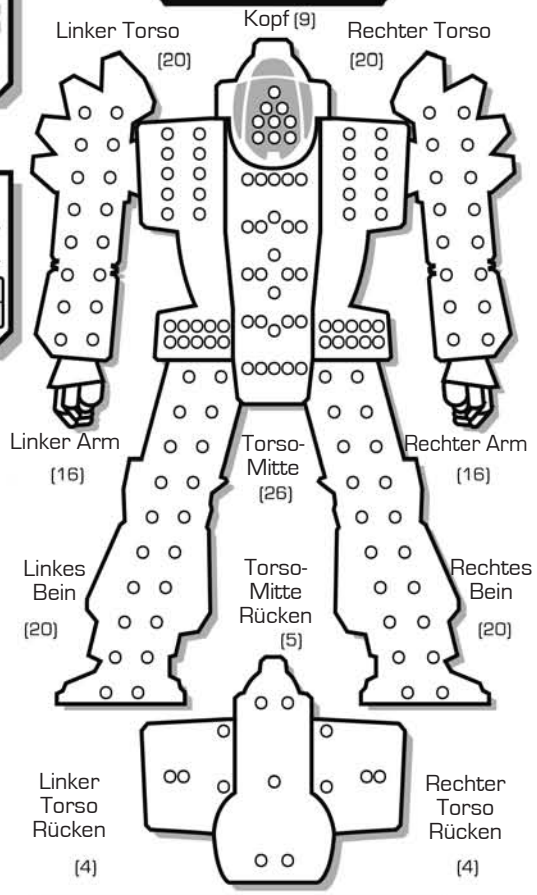
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	Mittelschwerer Laser
	6.	Mittelschwerer Laser
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
1-3	3.	Wärmetauscher
	4.	Wärmetauscher
	5.	KSR-6
	6.	KSR-6
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Wärmetauscher
	6.	Wärmetauscher

Kopf

	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	Leichter Laser
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

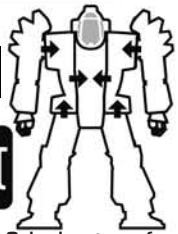
Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	Munition (KSR-6) 15
	6.	Munition (KSR-6) 15

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○

ULISSES SPIELE

CATALYST game labs



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	Mittelschwerer Laser
	6.	Mittelschwerer Laser
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

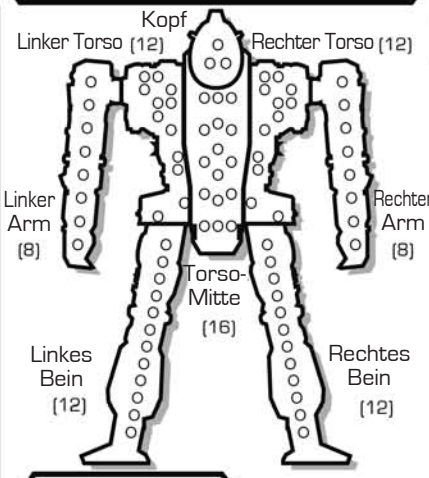
Rechter Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
1-3	3.	Wärmetauscher
	4.	KSR-6
	5.	KSR-6
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Wärmetauscher
	6.	Wärmetauscher

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 23 (23)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○○○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○○○
25	–5 Bewegungspunkte	○○○
24	Waffen +4	
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○○
20	–4 Bewegungspunkte	○○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○○
17	Waffen +3	○○
15	–3 Bewegungspunkte	○○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: TBT-5J Trebuchet

Bewegungspunkte:
Gehen: 5
Rennen: 8
Springen: 5

Tonnage: 50
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N. (Hexe)	M. (Hexe)	W. (Hexe)
1	LSR-15	RT	5	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
2	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	–	3	6	9

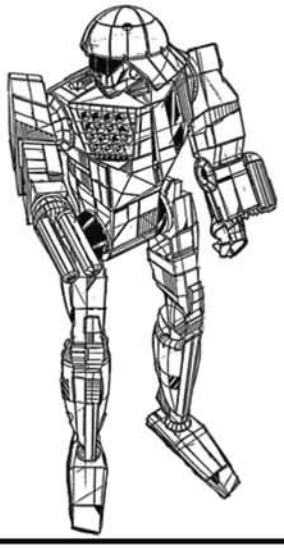
KW: 1.191 **Gesamtpanzerung:** 128 **Waffenhitze:** 14
Ableitung: 15

KRIEGERDATEN

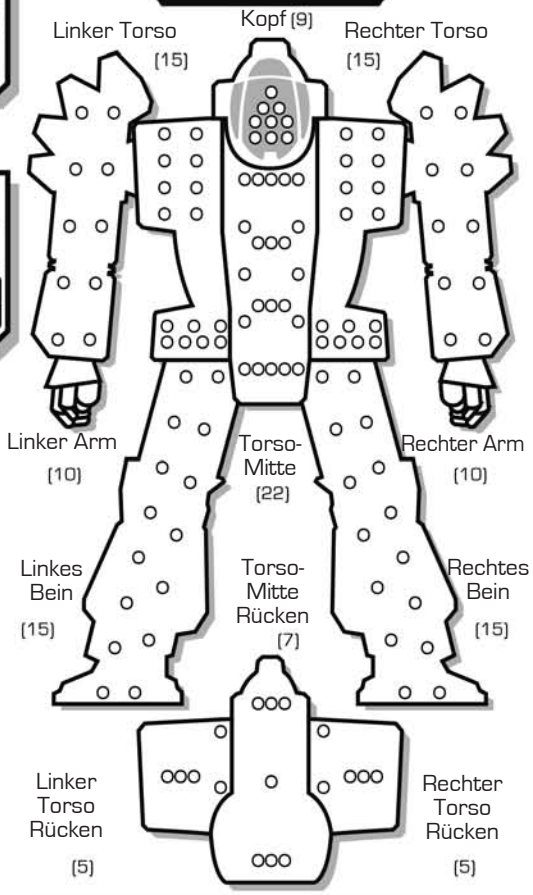
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	Mittelschwerer Laser
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
1-3	3.	Wärmetauscher
	4.	Wärmetauscher
	5.	Wärmetauscher
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Sprungdüsen
	6.	Sprungdüsen

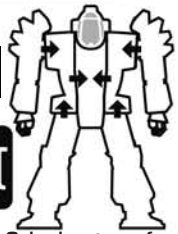
Kopf

	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	neu würfeln
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	Sprungdüsen
	6.	neu würfeln

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
	4.	Mittelschwerer Laser
	5.	Mittelschwerer Laser
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

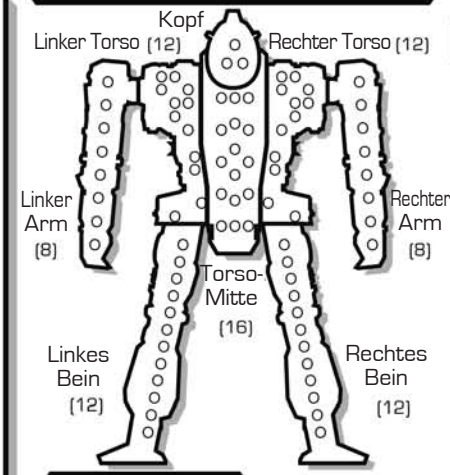
Rechter Torso

	1.	LSR-15
	2.	LSR-15
1-3	3.	LSR-15
	4.	Munition (LSR-15) 8
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Sprungdüsen
	6.	Sprungdüsen

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

Überhitzung	
30*	
29	
28*	
27	
26*	
25*	
24*	
23*	
22*	
21	
20*	
19*	
18*	
17*	
16	
15*	
14*	
13*	
12	
11	
10*	
9	
8*	
7	
6	
5*	
4	
3	
2	
1	
0	

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 15 (15)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○
25	–5 Bewegungspunkte	○ ○
24	Waffen +4	○ ○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○ ○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○ ○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: TBT-5N Trebuchet

Bewegungspunkte:
Gehen: 5
Rennen: 8
Springen: 0

Tonnage: 50
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	LSR-15	RT	5	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
2	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	LSR-15	LA	5	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	–	3	6	9

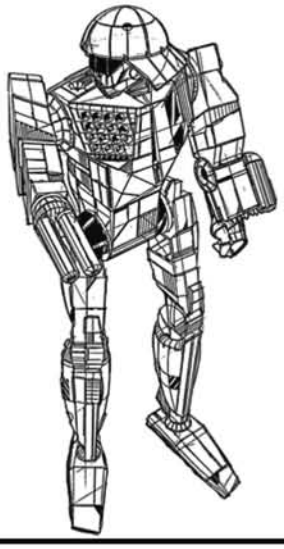
KW: 1.191 **Gesamtpanzerung:** 120 **Waffenhitze:** 19
Ableitung: 10

KRIEGERDATEN

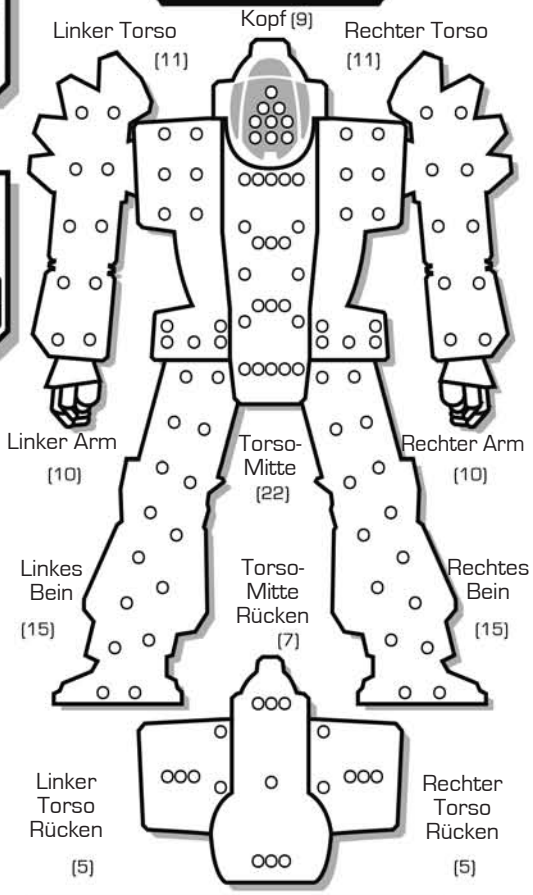
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	LSR-15
	6.	LSR-15
	1.	LSR-15
	2.	Mittelschwerer Laser
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	Munition (LSR-15) 8
	2.	neu würfeln
1-3	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

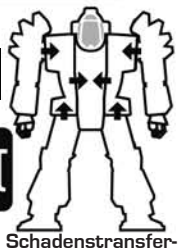
Kopf

	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	neu würfeln
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	Unterarmaktivator
1-3	4.	Mittelschwerer Laser
	5.	Mittelschwerer Laser
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

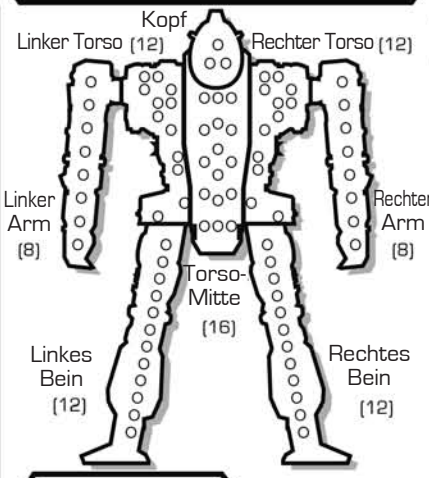
Rechter Torso

	1.	LSR-15
	2.	LSR-15
	3.	LSR-15
1-3	4.	Munition (LSR-15) 8
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

Überhitzung	
30*	
29	
28*	
27	
26*	
25*	
24*	
23*	
22*	
21	
20*	
19*	
18*	
17*	
16	
15*	
14*	
13*	
12	
11	
10*	
9	
8*	
7	
6	
5*	
4	
3	
2	
1	
0	

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 10 (10)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	–5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: TBT-5S Trebuchet

Bewegungspunkte:
Gehen: 5
Rennen: 8
Springen: 0

Tonnage: 50
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
1	KSR-6	RT	5	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9
2	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	KSR-6	LA	4	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9

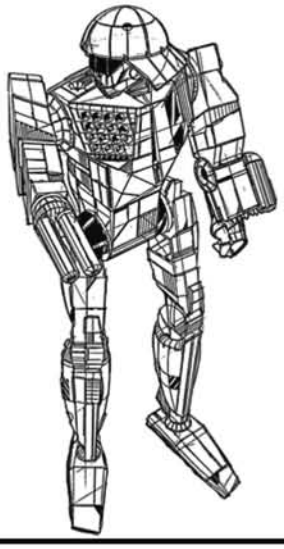
KW: 984 **Gesamtpanzerung:** 120 **Waffenhitze:** 18
Ableitung: 18

KRIEGERDATEN

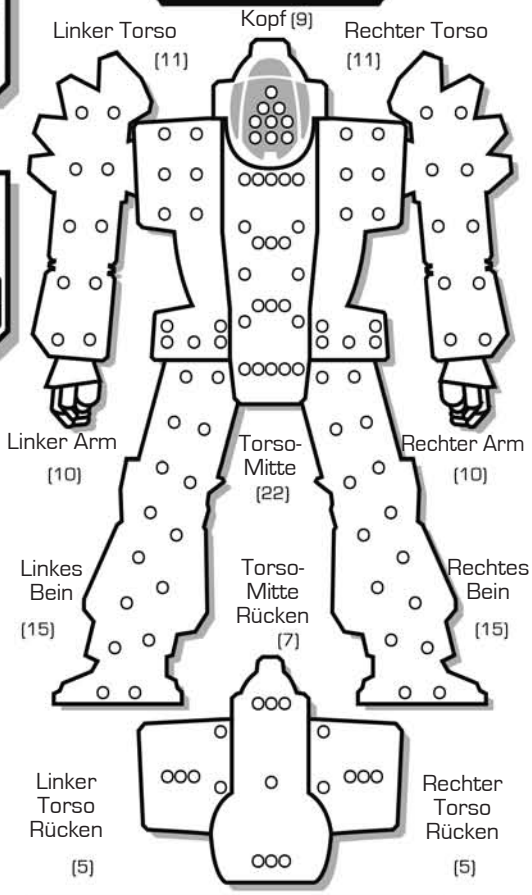
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	KSR-6
	6.	KSR-6
	1.	Mittelschwerer Laser
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
1-3	3.	Munition (KSR-6) 15
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Wärmetauscher
	6.	Wärmetauscher

Kopf

	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	neu würfeln
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

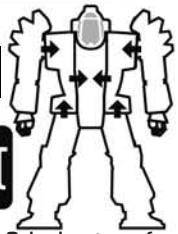
Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Reaktortreffer	○○○
Gyroskoptreffer	○○
Sensorentreffer	○○
Lebenserhaltung	○

ULISSES SPIELE

CATALYST game labs



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	Unterarmaktivator
1-3	4.	Mittelschwerer Laser
	5.	Mittelschwerer Laser
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

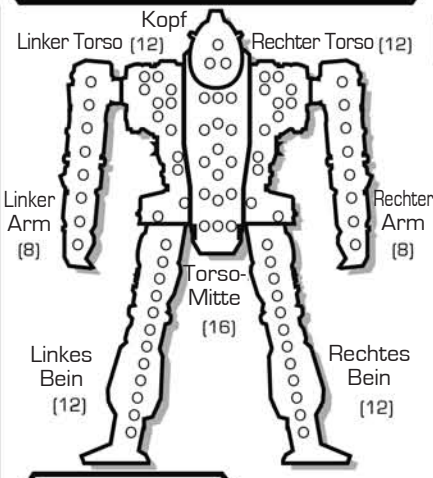
Rechter Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
1-3	3.	KSR-6
	4.	KSR-6
	5.	Munition (KSR-6) 15
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Wärmetauscher
	6.	Wärmetauscher

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 18 (18)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○
25	–5 Bewegungspunkte	○ ○
24	Waffen +4	○ ○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○ ○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○ ○
20	–4 Bewegungspunkte	○ ○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○ ○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○ ○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: TBT-7K Trebuchet

Bewegungspunkte:
Gehen: 5
Rennen: 8
Springen: 0

Tonnage: 50
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min (Hexe)	N. (Hexe)	M. (Hexe)	W. (Hexe)
1	PPK	RT	10	10 (DE,X)	3	6	12	18
1	Autokanone/5	LT	1	5 (DB,S)	3	6	12	18
1	KSR-2	RA	2	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9

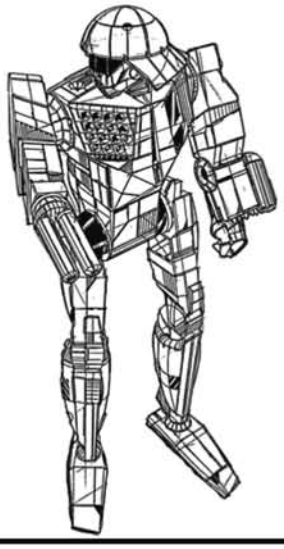
KW: 996 **Gesamtpanzerung:** 120 **Waffenhitze:** 13
Ableitung: 18

KRIEGERDATEN

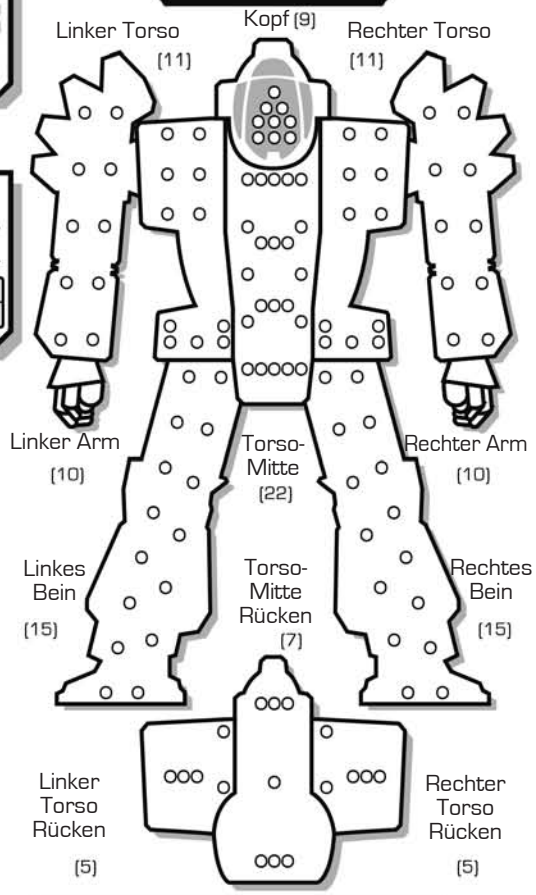
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	Autokanone/5
	2.	Autokanone/5
1-3	3.	Autokanone/5
	4.	Autokanone/5
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

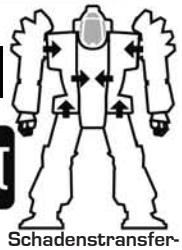
Kopf

	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	neu würfeln
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	Wärmetauscher
	6.	neu würfeln

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
	4.	KSR-2
	5.	Munition (KSR-2) 50
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

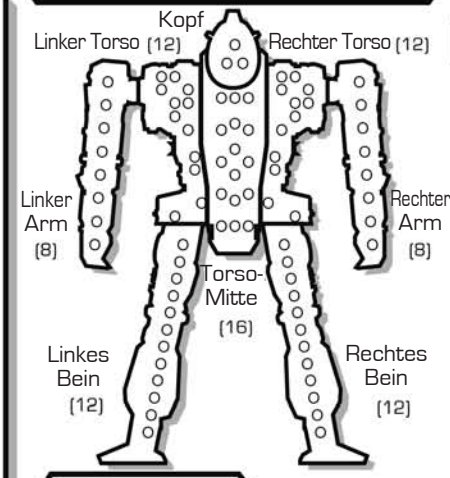
Rechter Torso

	1.	PPK
	2.	PPK
1-3	3.	PPK
	4.	Munition (AK/5) 20
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 18 (18)
30	Stilllegung	○ ○
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○
25	–5 Bewegungspunkte	○ ○
24	Waffen +4	○ ○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○ ○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○ ○
20	–4 Bewegungspunkte	○ ○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○ ○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○ ○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: DV-6M Dervish

Bewegungspunkte:
Gehen: 5
Rennen: 8
Springen: 5

Tonnage: 55
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N. (Hexe)	M. (Hexe)	W. (Hexe)
1	LSR-10	RT	4	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
1	LSR-10	LT	4	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	KSR-2	RA	2	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	KSR-2	LA	2	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9

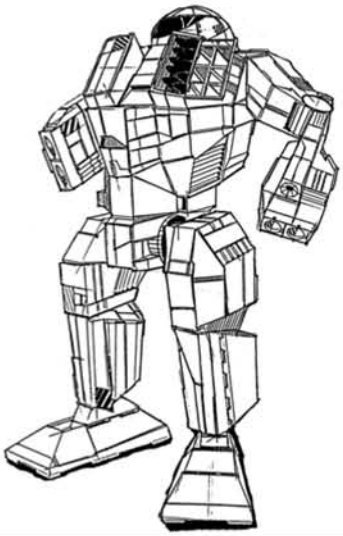
KW: 1.146 **Gesamtpanzerung:** 120 **Waffenhitze:** 18
Ableitung: 10

KRIEGERDATEN

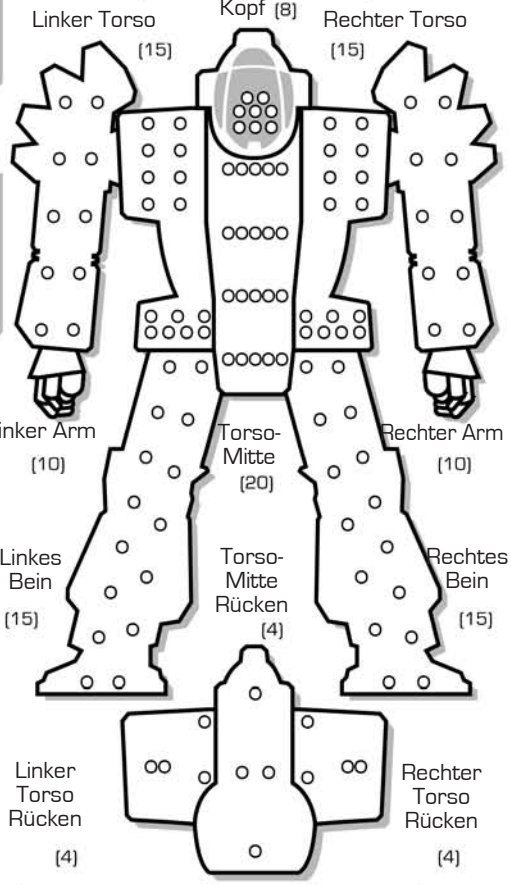
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
	4.	Mittelschwerer Laser
	5.	KSR-2
	6.	Munition (KSR-2) 50
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	LSR-10
	2.	LSR-10
1-3	3.	Munition (LSR-10) 12
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Sprungdüse
6. Sprungdüse

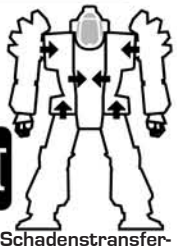
Kopf

1. Lebenserhaltung
2. Sensoren
3. Cockpit
4. neu würfeln
5. Sensoren
6. Lebenserhaltung

Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	Sprungdüse
	6.	neu würfeln

Reaktortreffer	○○○
Gyroskoptreffer	○○
Sensorentreffer	○○
Lebenserhaltung	○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
	4.	Mittelschwerer Laser
	5.	KSR-2
	6.	Munition (KSR-2) 50
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

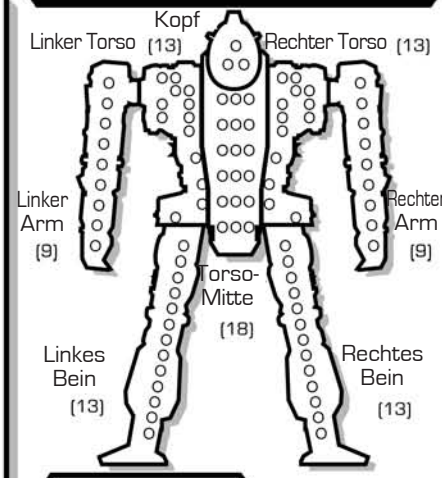
Rechter Torso

	1.	LSR-10
	2.	LSR-10
1-3	3.	Munition (LSR-10) 12
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Sprungdüse
6. Sprungdüse

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitze-level	Auswirkungen	Wärme-tauscher 10 (10)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	–5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5 –	–1 Bewegungspunkt	

Wärmeskala

Überhitzung	
	30*
	29
	28*
	27
	26*
	25*
	24*
	23*
	22*
	21
	20*
	19*
	18*
	17*
	16
	15*
	14*
	13*
	12
	11
	10*
	9
	8*
	7
	6
	5*
	4
	3
	2
	1
	0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: DRG-1C Dragon

Bewegungspunkte:
Gehen: 5
Rennen: 8
Springen: 0

Tonnage: 60
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	LSR-10	TM	4	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
1	Mittelschwerer Laser	LT (R)	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Autokanone/2	RA	1	2 (DB,S)	4	8	16	24
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	–	3	6	9

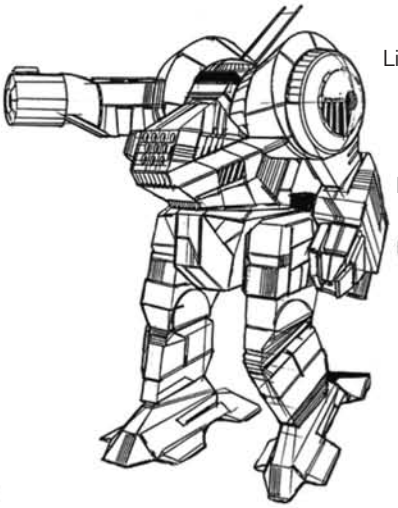
KW: 1.215 **Gesamtpanzerung:** 201 **Waffenhitze:** 10
Ableitung: 10

KRIEGERDATEN

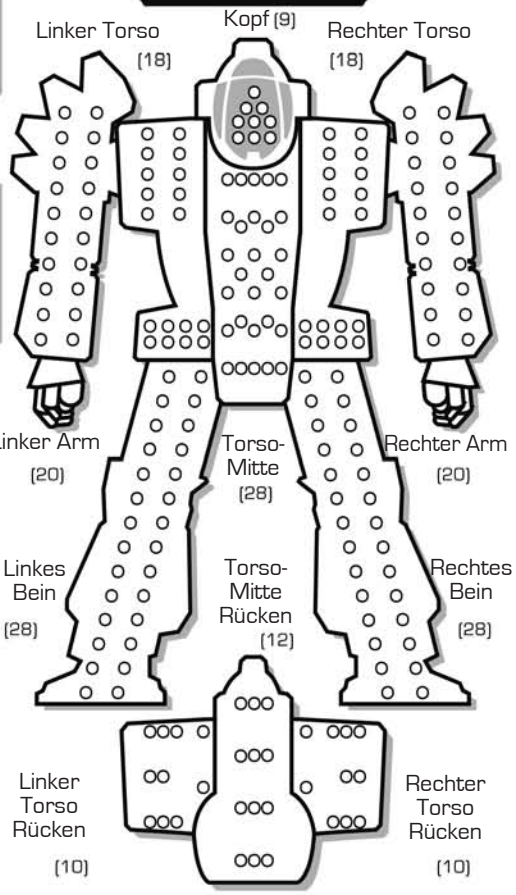
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
1-3	4.	Mittelschwerer Laser
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	Mittelschwerer Laser (R)
	2.	Munition (LSR-10) 12
1-3	3.	Munition (LSR-10) 12
1-3	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Kopf

	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	neu würfeln
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
1-3	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
4-6	4.	Reaktor
	5.	LSR-10
	6.	LSR-10

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○

Rechter Arm

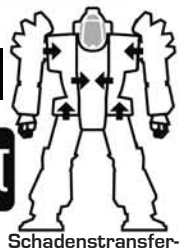
	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
1-3	4.	Autokanone/2
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechter Torso

	1.	Munition (AK/2) 45
	2.	neu würfeln
1-3	3.	neu würfeln
1-3	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

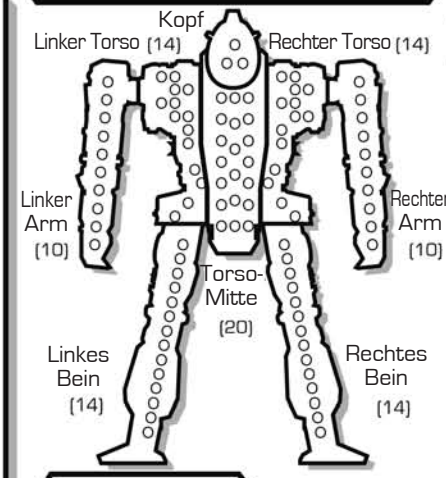
Rechtes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln



Schadenstransfer-diagramm

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 10 (10)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	–5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: DRG-1N Dragon

Bewegungspunkte:
Gehen: 5
Rennen: 8
Springen: 0

Tonnage: 60
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	LSR-10	TM	4	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
1	Mittelschwerer Laser	LT (R)	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Autokanone/5	RA	1	5 (DB,S)	3	6	12	18
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	–	3	6	9

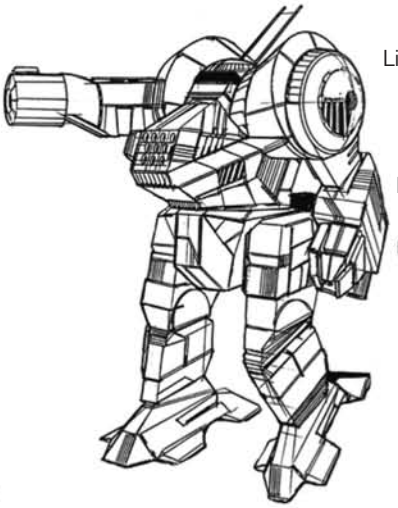
KW: 1.125 **Gesamtpanzerung:** 160 **Waffenhitze:** 11
Ableitung: 10

KRIEGERDATEN

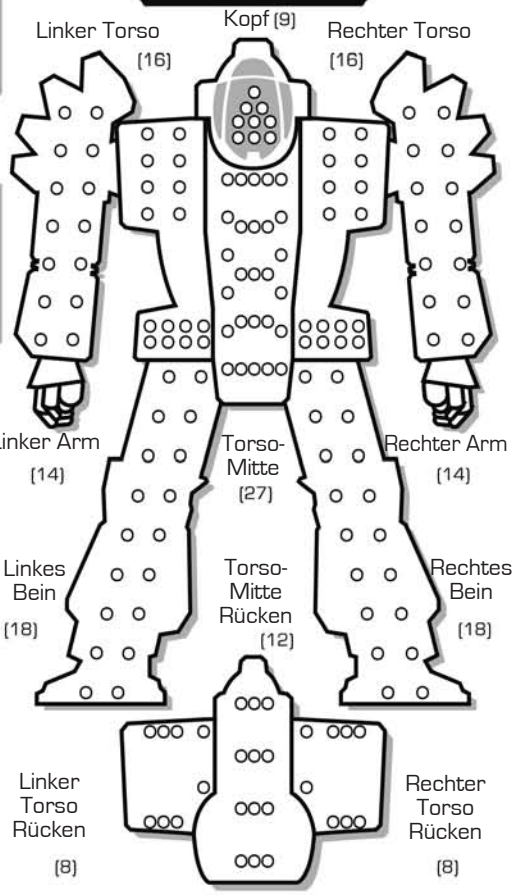
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
1-3	4.	Mittelschwerer Laser
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	Mittelschwerer Laser (R)
	2.	Munition (LSR-10) 12
1-3	3.	Munition (LSR-10) 12
1-3	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Kopf

	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	neu würfeln
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
1-3	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
4-6	4.	Reaktor
	5.	LSR-10
	6.	LSR-10

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○

Rechter Arm

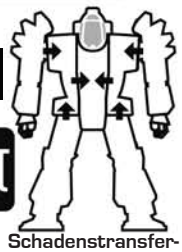
	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
1-3	4.	Autokanone/5
	5.	Autokanone/5
	6.	Autokanone/5
	1.	Autokanone/5
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechter Torso

	1.	Munition (AK/5) 20
	2.	Munition (AK/5) 20
1-3	3.	neu würfeln
1-3	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

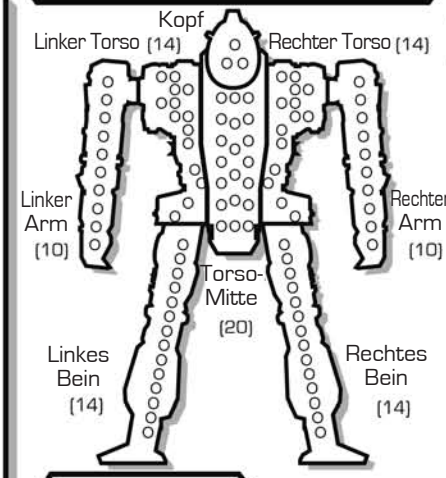
Rechtes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln



Schadenstransfer-diagramm

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 10 (10)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	–5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: DRG-1G Dragon

Bewegungspunkte:
Gehen: 5
Rennen: 8
Springen: 0

Tonnage: 60
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	LSR-10	TM	4	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
1	Mittelschwerer Laser	RT	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LT (R)	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	PPK	RA	10	10 (DE,X)	3	6	12	18
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	–	3	6	9

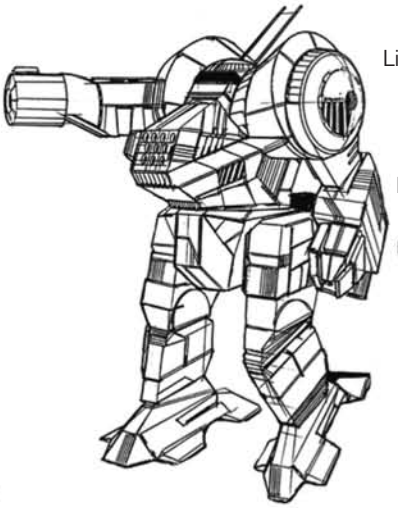
KW: 1.300 **Gesamtpanzerung:** 160 **Waffenhitze:** 23
Ableitung: 12

KRIEGERDATEN

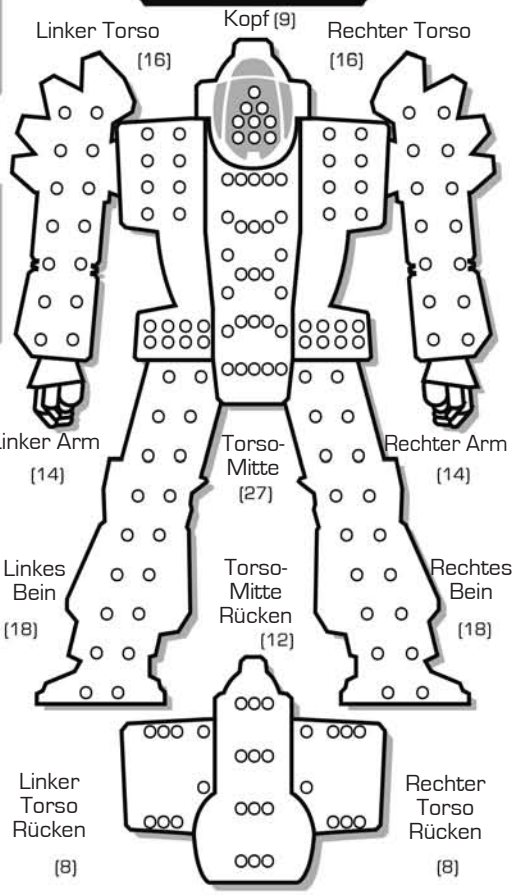
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
1-3	4.	Mittelschwerer Laser
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	Mittelschwerer Laser (R)
	2.	Munition (LSR-10) 12
1-3	3.	Munition (LSR-10) 12
1-3	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Kopf

	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	neu würfeln
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

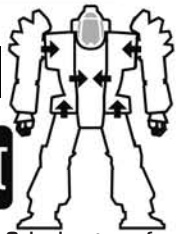
Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
1-3	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
4-6	4.	Reaktor
	5.	LSR-10
	6.	LSR-10

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○

ULISSES SPIELE

CATALYST game labs



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
1-3	4.	PPK
	5.	PPK
	6.	PPK
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

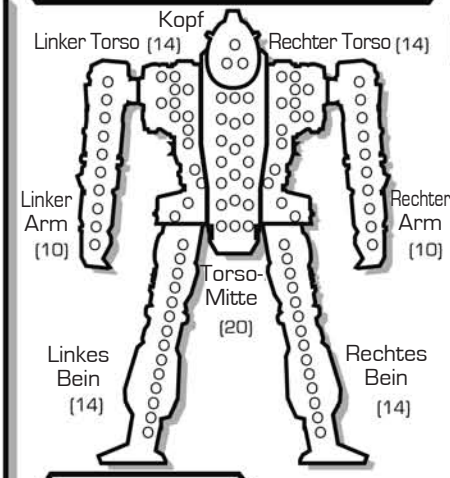
Rechter Torso

	1.	Mittelschwerer Laser
	2.	neu würfeln
1-3	3.	neu würfeln
1-3	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 12 (12)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○
25	–5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: QKD-4G Quickdraw

Bewegungspunkte:
Gehen: 5
Rennen: 8
Springen: 5

Tonnage: 60
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
1	KSR-4	TM	3	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9
2	Mittelschwere Laser	RT (R)	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	LSR-10	LT	4	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	–	3	6	9

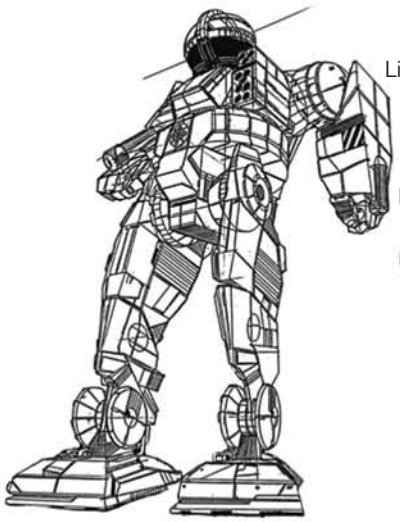
KW: 1.192 **Gesamtpanzerung:** 128 **Waffenhitze:** 19
Ableitung: 13

KRIEGERDATEN

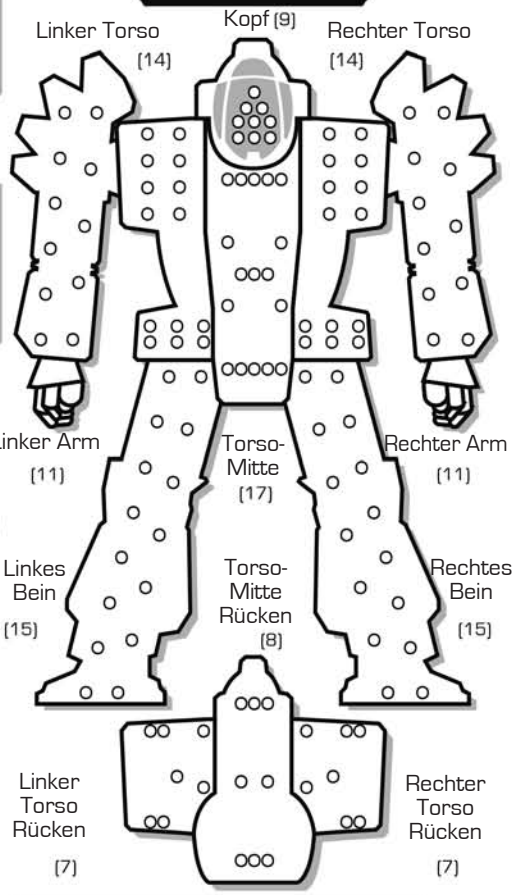
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	Mittelschwerer Laser
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	Sprungdüse
	2.	Sprungdüse
1-3	3.	LSR-10
	4.	LSR-10
	5.	Munition (LSR-10) 12
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Kopf

	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	Wärmetauscher
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

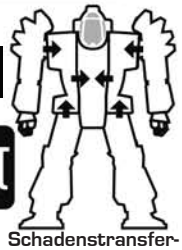
Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	Sprungdüse
	6.	KSR-4

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○

ULISSES SPIELE

CATALYST game labs



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	Mittelschwerer Laser
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

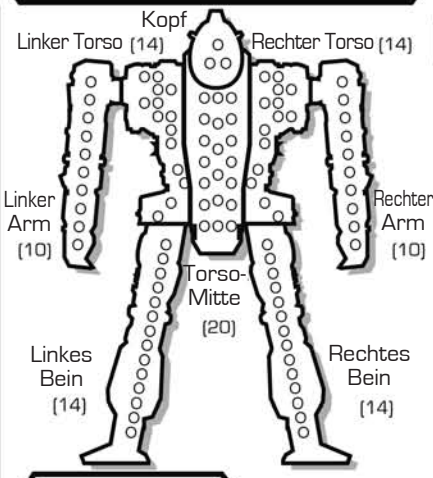
Rechter Torso

	1.	Sprungdüse
	2.	Sprungdüse
1-3	3.	Mittelschwerer Laser (R)
	4.	Mittelschwerer Laser (R)
	5.	Munition (KSR-4) 25
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 13 (13)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○
25	–5 Bewegungspunkte	○ ○
24	Waffen +4	
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: QKD-4H Quickdraw

Bewegungspunkte:
Gehen: 5
Rennen: 8
Springen: 5

Tonnage: 60
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	KSR-4	TM (R)	3	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9
2	Mittelschwere Laser	RT	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	LSR-10	LT	4	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	–	3	6	9

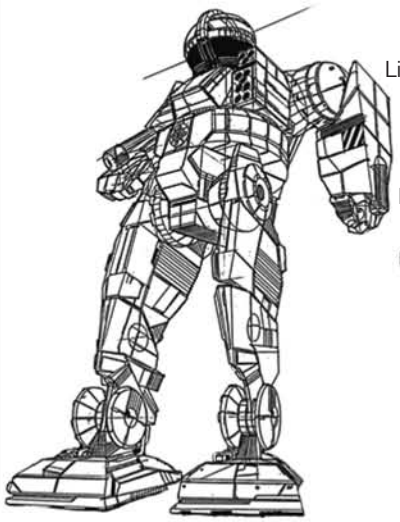
KW: 1.242 **Gesamtpanzerung:** 128 **Waffenhitze:** 19
Ableitung: 13

KRIEGERDATEN

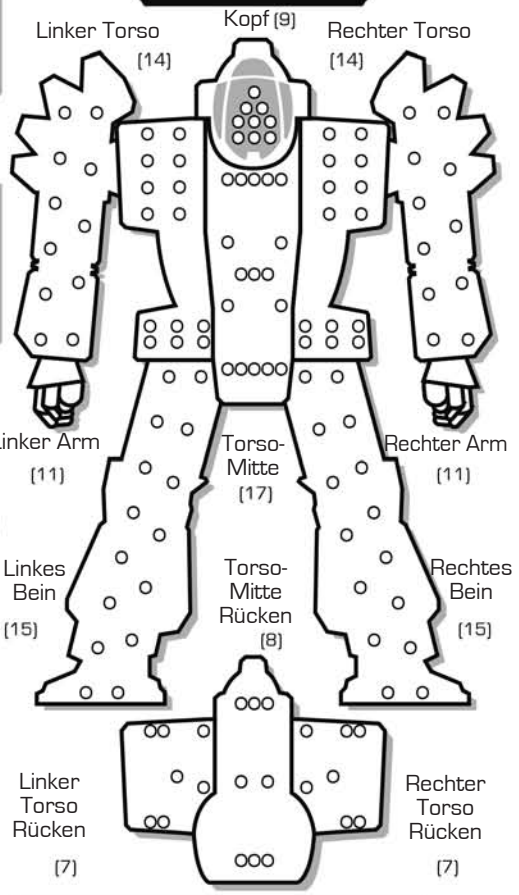
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	Mittelschwerer Laser
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	Sprungdüse
	2.	Sprungdüse
1-3	3.	LSR-10
	4.	LSR-10
	5.	Munition (LSR-10) 12
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Kopf

	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	neu würfeln
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

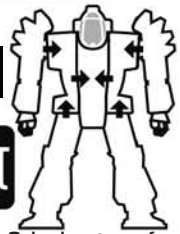
Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	Sprungdüse
	6.	KSR-4 (R)

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○

ULISSES SPIELE

CATALYST game labs



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	Mittelschwerer Laser
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

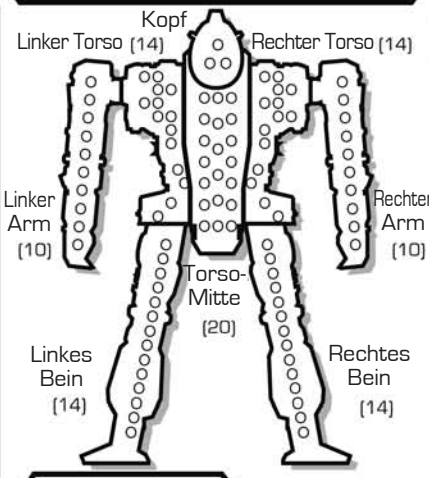
Rechter Torso

	1.	Sprungdüse
	2.	Sprungdüse
1-3	3.	Mittelschwerer Laser
	4.	Mittelschwerer Laser
	5.	Munition (KSR-4) 25
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 13 (13)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○
25	–5 Bewegungspunkte	○ ○
24	Waffen +4	
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: QKD-5A Quickdraw

Bewegungspunkte:
Gehen: 5
Rennen: 8
Springen: 5

Tonnage: 60
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	KSR-4	TM	3	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9
2	Mittelschwere Laser	RT (R)	3	5 (DE)	–	3	6	9
2	Mittelschwere Laser	LT	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	–	3	6	9

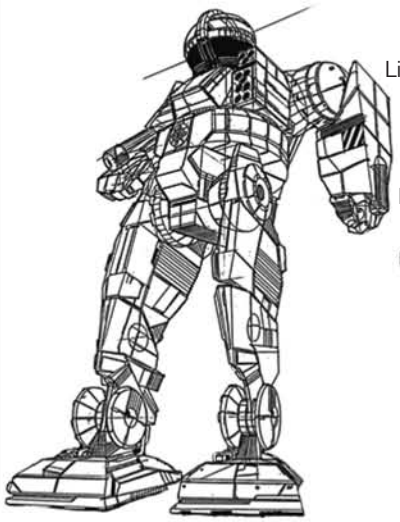
KW: 1.196 **Gesamtpanzerung:** 128 **Waffenhitze:** 21
Ableitung: 17

KRIEGERDATEN

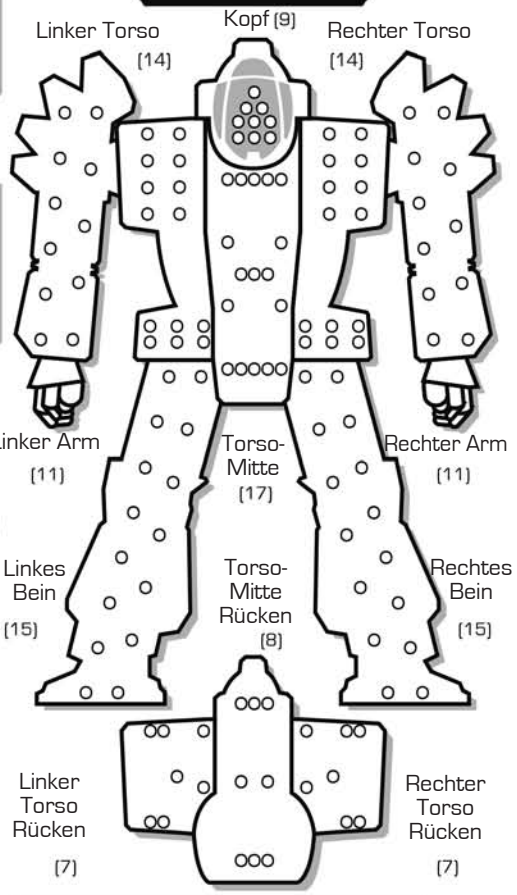
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	Mittelschwerer Laser
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	Sprungdüse
1-3	3.	Sprungdüse
	4.	Mittelschwerer Laser
	5.	Mittelschwerer Laser
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Wärmetauscher
	6.	Wärmetauscher

Kopf

	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	neu würfeln
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

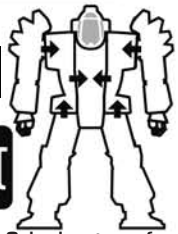
Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	Sprungdüse
	6.	KSR-4 (R)

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○

ULISSES SPIELE

CATALYST game labs



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	Mittelschwerer Laser
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

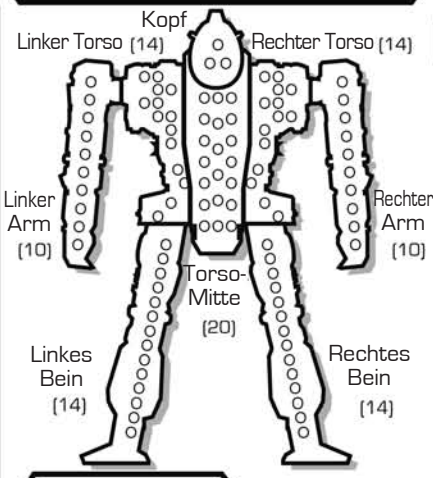
Rechter Torso

	1.	Sprungdüse
	2.	Sprungdüse
1-3	3.	Mittelschwerer Laser (R)
	4.	Mittelschwerer Laser (R)
	5.	Munition (KSR-4) 25
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Wärmetauscher
	6.	Wärmetauscher

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 17 (17)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○
25	–5 Bewegungspunkte	○ ○
24	Waffen +4	○ ○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○ ○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○ ○
20	–4 Bewegungspunkte	○ ○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○ ○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: CPLT-A1 Catapult

Bewegungspunkte:
Gehen: 4
Rennen: 6
Springen: 4

Tonnage: 65
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	LSR-15	RA	5	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
1	LSR-15	LA	5	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21

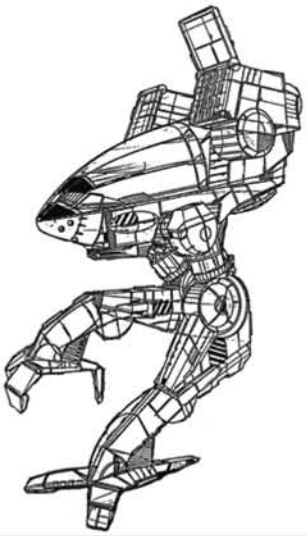
KW: 1.285 **Gesamtpanzerung:** 192 **Waffenhitze:** 10
Ableitung: 15

KRIEGERDATEN

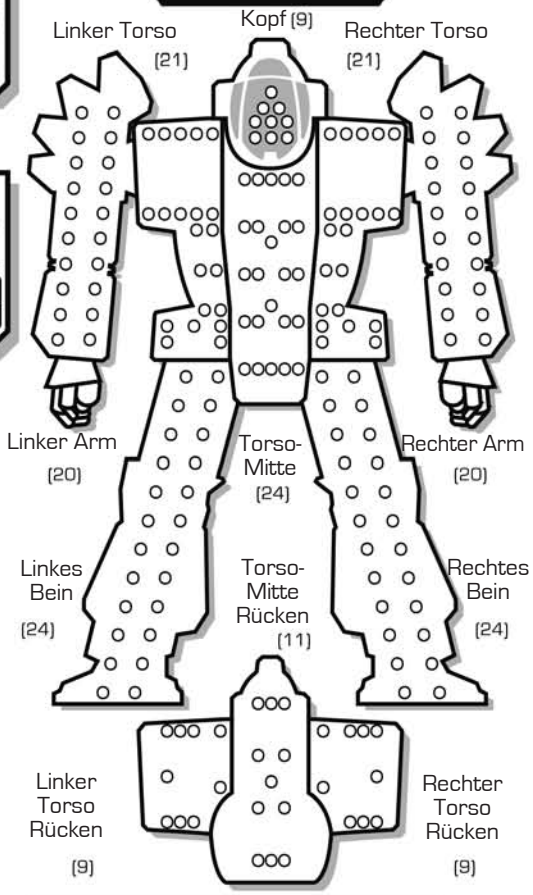
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	LSR-15
1-3	4.	LSR-15
1-3	5.	LSR-15
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	Sprungdüse
	2.	Sprungdüse
1-3	3.	Munition (LSR-15) 8
1-3	4.	Munition (LSR-15) 8
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Wärmetauscher
	6.	Wärmetauscher

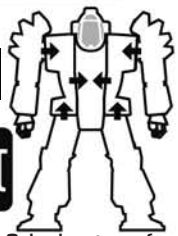
Kopf

	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	neu würfeln
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
1-3	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
4-6	4.	Reaktor
	5.	Wärmetauscher
	6.	neu würfeln

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	LSR-15
1-3	4.	LSR-15
1-3	5.	LSR-15
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

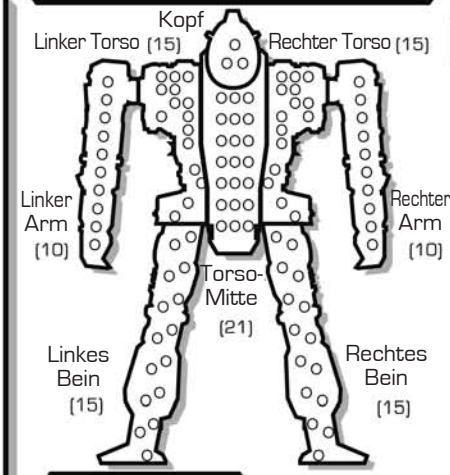
Rechter Torso

	1.	Sprungdüse
	2.	Sprungdüse
1-3	3.	Munition (LSR-15) 8
1-3	4.	Munition (LSR-15) 8
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Wärmetauscher
	6.	Wärmetauscher

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 15 (15)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○
25	–5 Bewegungspunkte	○ ○
24	Waffen +4	○ ○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○ ○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○ ○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: CPLT-C1 Catapult "Jenny"

Bewegungspunkte:
Gehen: 4
Rennen: 6
Springen: 4

Tonnage: 65
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N. (Hexe)	M. (Hexe)	W. (Hexe)
2	Mittelschwere Laser	TM	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	RT	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LT	3	5 (DE)	–	3	6	9
2	KSR-6	RA	4	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9
2	KSR-6	LA	4	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9

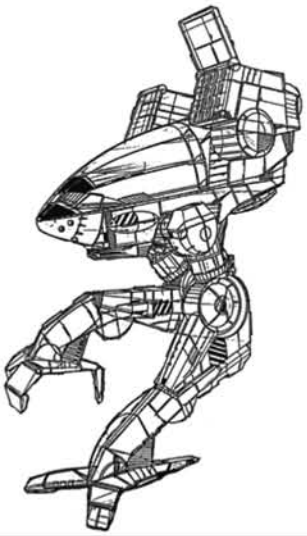
KW: 1.242 **Gesamtpanzerung:** 160 **Waffenhitze: 28**
Ableitung: 15

KRIEGERDATEN

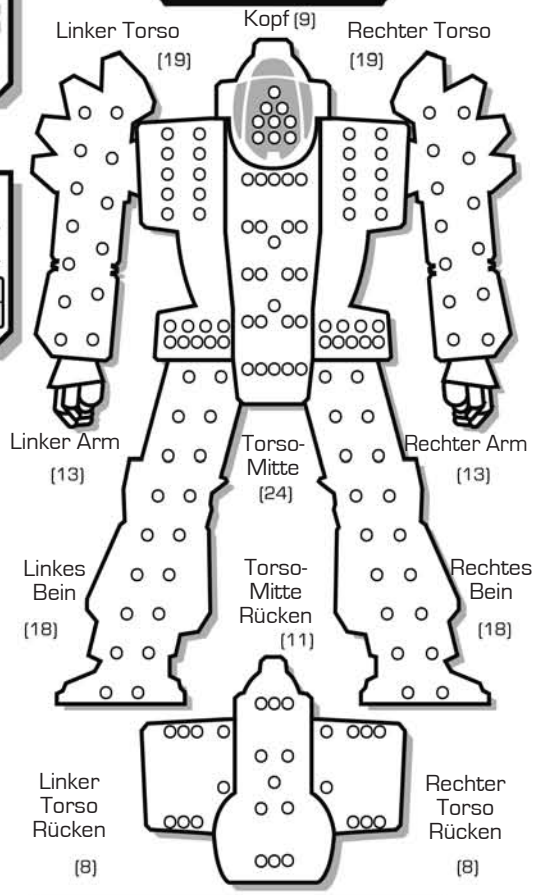
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

1. Schulter
2. Oberarmaktivator
3. KSR-6
4. KSR-6
5. KSR-6
6. KSR-6

1-3

1. neu würfeln
2. neu würfeln
3. neu würfeln
4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

4-6

Linker Torso

1. Sprungdüse
2. Sprungdüse
3. Mittelschwerer Laser
4. Munition (KSR-6) 15
5. Munition (KSR-6) 15
6. neu würfeln

1-3

1. neu würfeln
2. neu würfeln
3. neu würfeln
4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

4-6

Linkes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Wärmetauscher
6. Wärmetauscher

Kopf

1. Lebenserhaltung
2. Sensoren
3. Cockpit
4. Wärmetauscher
5. Sensoren
6. Lebenserhaltung

Torso Mitte

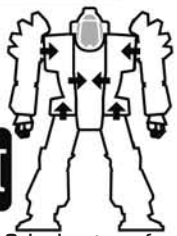
1. Reaktor
2. Reaktor
3. Reaktor
4. Gyroskop
5. Gyroskop
6. Gyroskop

1-3

1. Gyroskop
2. Reaktor
3. Reaktor
4. Reaktor
5. Mittelschwerer Laser
6. Mittelschwerer Laser

4-6

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

1. Schulter
2. Oberarmaktivator
3. KSR-6
4. KSR-6
5. KSR-6
6. KSR-6

1-3

1. neu würfeln
2. neu würfeln
3. neu würfeln
4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

4-6

Rechter Torso

1. Sprungdüse
2. Sprungdüse
3. Mittelschwerer Laser
4. Munition (KSR-6) 15
5. Munition (KSR-6) 15
6. neu würfeln

1-3

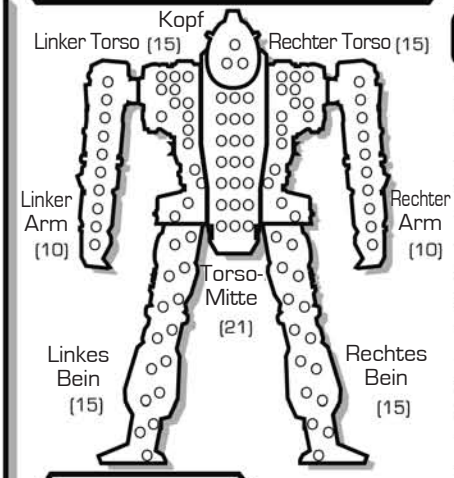
1. neu würfeln
2. neu würfeln
3. neu würfeln
4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

4-6

Rechtes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Wärmetauscher
6. Wärmetauscher

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 15 (15)
30	Stilllegung	○ ○
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○
25	–5 Bewegungspunkte	○ ○
24	Waffen +4	○ ○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○ ○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○ ○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: CPLT-C1 Catapult

Bewegungspunkte:
Gehen: 4
Rennen: 6
Springen: 4

Tonnage: 65
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
2	Mittelschwere Laser	TM	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	RT	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LT	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	LSR-15	RA	5	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
1	LSR-15	LA	5	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21

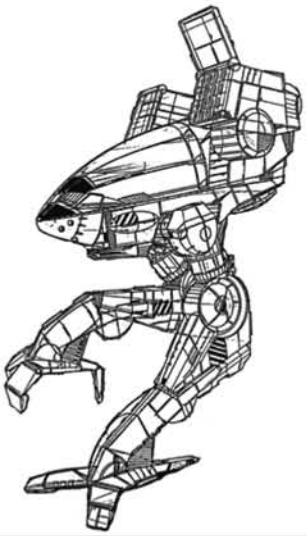
KW: 1.399 **Gesamtpanzerung:** 160 **Waffenhitze:** 22
Ableitung: 15

KRIEGERDATEN

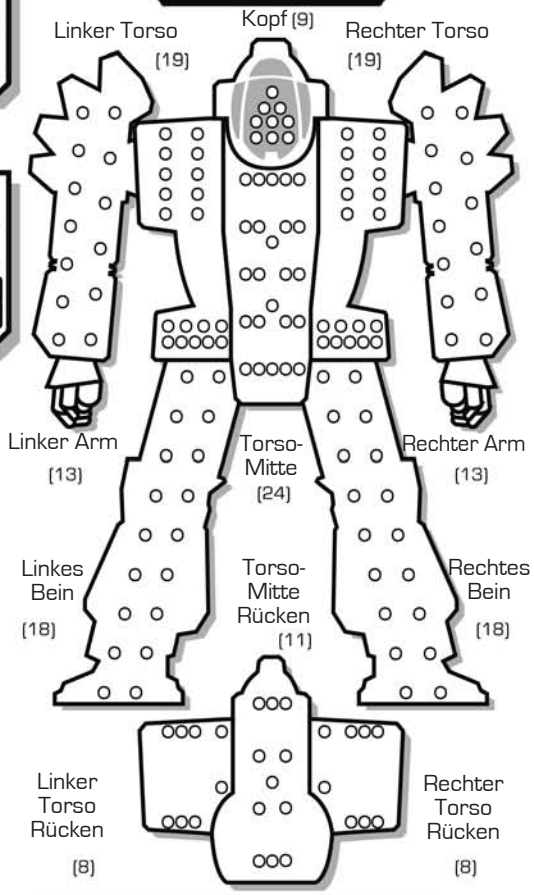
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	LSR-15
1-3	4.	LSR-15
1-3	5.	LSR-15
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	Sprungdüse
	2.	Sprungdüse
1-3	3.	Mittelschwerer Laser
1-3	4.	Munition (LSR-15) 8
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Wärmetauscher
	6.	Wärmetauscher

Kopf

	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	Wärmetauscher
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

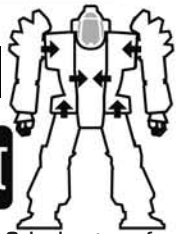
Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
1-3	4.	Gyroskop
1-3	5.	Gyroskop
1-3	6.	Gyroskop
	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
4-6	4.	Reaktor
	5.	Mittelschwerer Laser
	6.	Mittelschwerer Laser

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○

ULISSES SPIELE

CATALYST game labs



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	LSR-15
1-3	4.	LSR-15
1-3	5.	LSR-15
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

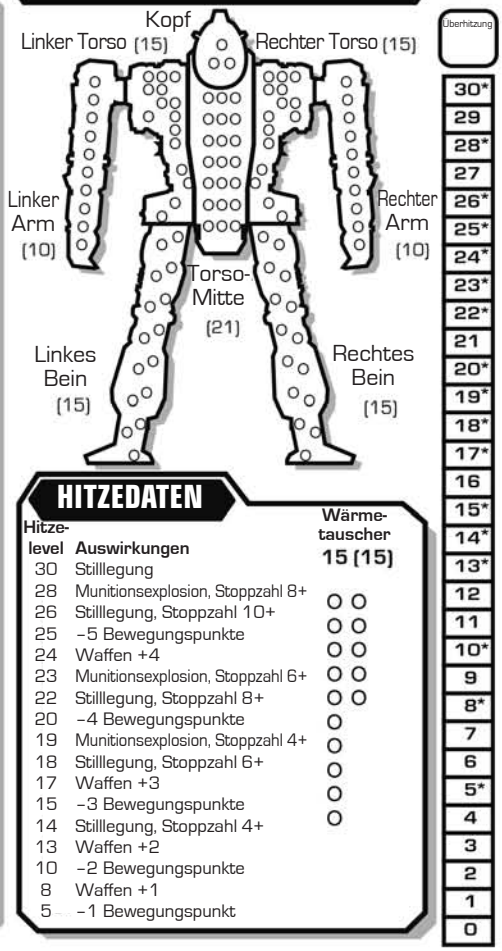
Rechter Torso

	1.	Sprungdüse
	2.	Sprungdüse
1-3	3.	Mittelschwerer Laser
1-3	4.	Munition (LSR-15) 8
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Wärmetauscher
	6.	Wärmetauscher

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 15 (15)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○
25	–5 Bewegungspunkte	○ ○
24	Waffen +4	○ ○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○ ○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○ ○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: CPLT-C1b Catapult

Bewegungspunkte:
Gehen: 4
Rennen: 6
Springen: 4

Tonnage: 65
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
2	Mittelschwere Laser	TM	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	RT	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LT	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	LSR-15	RA	5	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
1	LSR-15	LA	5	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21

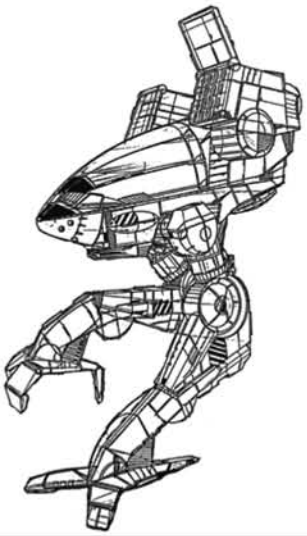
KW: 1.570 **Gesamtpanzerung:** 179 **Waffenhitze:** 22
Ableitung: 24

KRIEGERDATEN

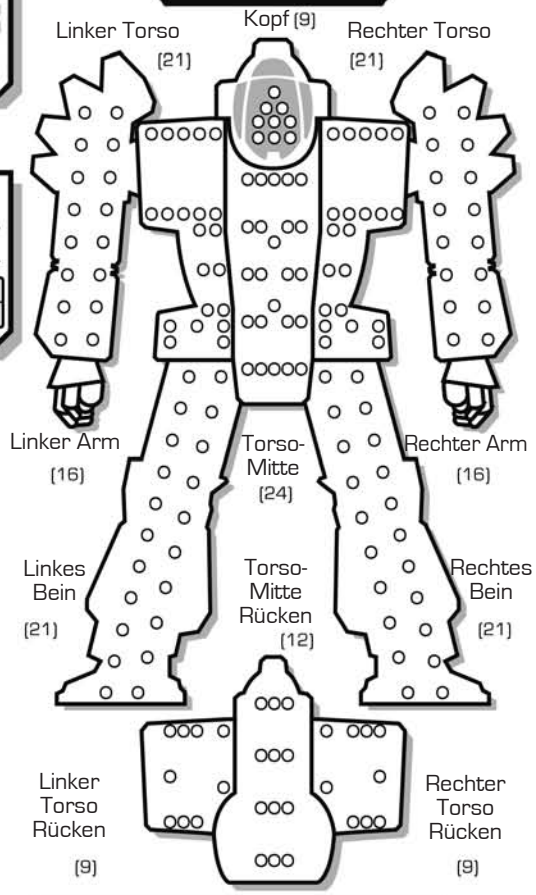
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	LSR-15
1-3	4.	LSR-15
1-3	5.	LSR-15
	6.	Ferrofibrit
	1.	Ferrofibrit
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	Doppel-Wärmetauscher
	2.	Doppel-Wärmetauscher
1-3	3.	Doppel-Wärmetauscher
1-3	4.	Sprungdüse
	5.	Sprungdüse
	6.	Mittelschwerer Laser
	1.	Munition (LSR-15) 8
	2.	Munition (LSR-15) 8
4-6	3.	CASE
4-6	4.	Ferrofibrit
	5.	Ferrofibrit
	6.	Ferrofibrit

Linkes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Ferrofibrit
	6.	Ferrofibrit

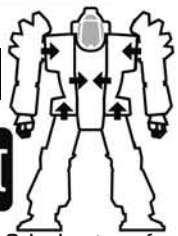
Kopf

	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	neu würfeln
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
1-3	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
4-6	4.	Reaktor
	5.	Mittelschwerer Laser
	6.	Mittelschwerer Laser

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	LSR-15
1-3	4.	LSR-15
1-3	5.	LSR-15
	6.	Ferrofibrit
	1.	Ferrofibrit
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

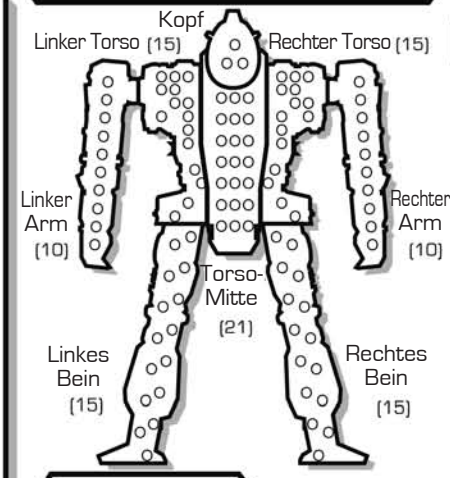
Rechter Torso

	1.	Doppel-Wärmetauscher
	2.	Doppel-Wärmetauscher
1-3	3.	Doppel-Wärmetauscher
1-3	4.	Sprungdüse
	5.	Sprungdüse
	6.	Mittelschwerer Laser
	1.	Munition (LSR-15) 8
	2.	Munition (LSR-15) 8
4-6	3.	CASE
4-6	4.	Ferrofibrit
	5.	Ferrofibrit
	6.	Ferrofibrit

Rechtes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Ferrofibrit
	6.	Ferrofibrit

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 12 (24)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○
25	–5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: CPLT-C4 Catapult

Bewegungspunkte:
Gehen: 4
Rennen: 6
Springen: 4

Tonnage: 65
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
2	Leichte Laser	TM	1	3 (DE)	–	1	2	3
1	LSR-20	RA	6	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
1	LSR-20	LA	6	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21

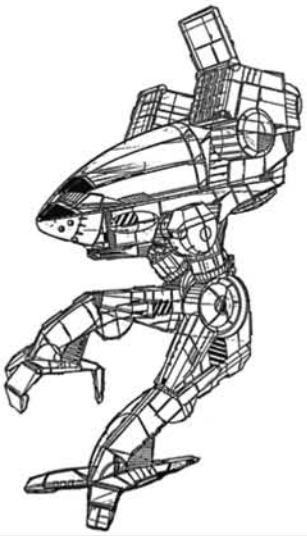
KW: 1.358 **Gesamtpanzerung:** 160 **Waffenhitze:** 14
Ableitung: 10

KRIEGERDATEN

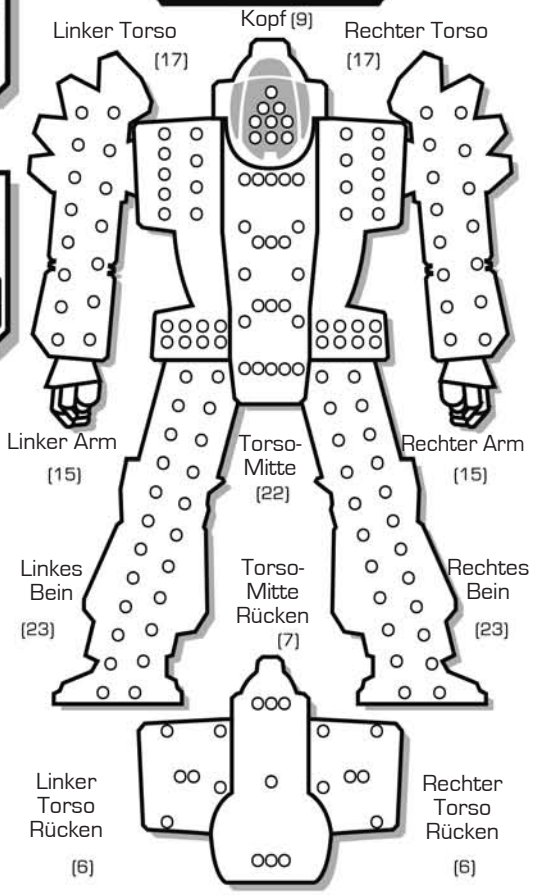
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	LSR-20
1-3	4.	LSR-20
1-3	5.	LSR-20
1-3	6.	LSR-20
	1.	LSR-20
4-6	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
4-6	5.	neu würfeln
4-6	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	Sprungdüse
	2.	Sprungdüse
1-3	3.	Munition (LSR-20) 6
1-3	4.	Munition (LSR-20) 6
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
4-6	5.	neu würfeln
4-6	6.	neu würfeln

Linkes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

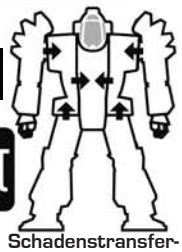
Kopf

	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	neu würfeln
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
1-3	4.	Gyroskop
1-3	5.	Gyroskop
1-3	6.	Gyroskop
	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
4-6	4.	Reaktor
	5.	Leichter Laser
	6.	Leichter Laser

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	LSR-20
1-3	4.	LSR-20
1-3	5.	LSR-20
1-3	6.	LSR-20
	1.	LSR-20
4-6	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
4-6	5.	neu würfeln
4-6	6.	neu würfeln

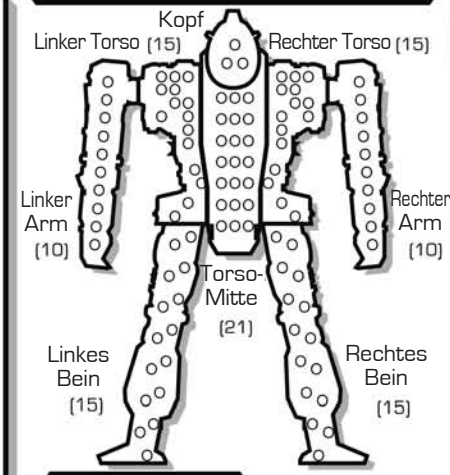
Rechter Torso

	1.	Sprungdüse
	2.	Sprungdüse
1-3	3.	Munition (LSR-20) 6
1-3	4.	Munition (LSR-20) 6
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
4-6	5.	neu würfeln
4-6	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 10 (10)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	–5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: CPLT-K2 Catapult

Bewegungspunkte:
Gehen: 4
Rennen: 6
Springen: 0

Tonnage: 65
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N. (Hexe)	M. (Hexe)	W. (Hexe)
1	Maschinengewehr	RT	0	2 (DB,AI)	–	1	2	3
1	Mittelschwerer Laser	RT	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Maschinengewehr	LT	0	2 (DB,AI)	–	1	2	3
1	Mittelschwerer Laser	LT	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	PPK	RA	10	10 (DE,X)	3	6	12	18
1	PPK	LA	10	10 (DE,X)	3	6	12	18

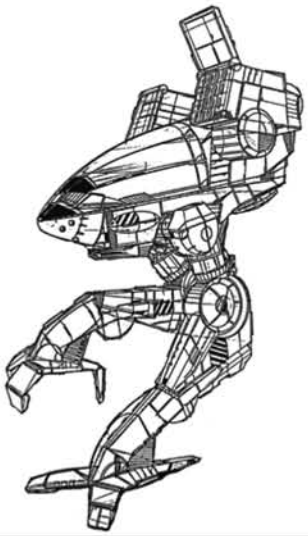
KW: 1.319 **Gesamtpanzerung:** 176 **Waffenhitze:** 26
Ableitung: 20

KRIEGERDATEN

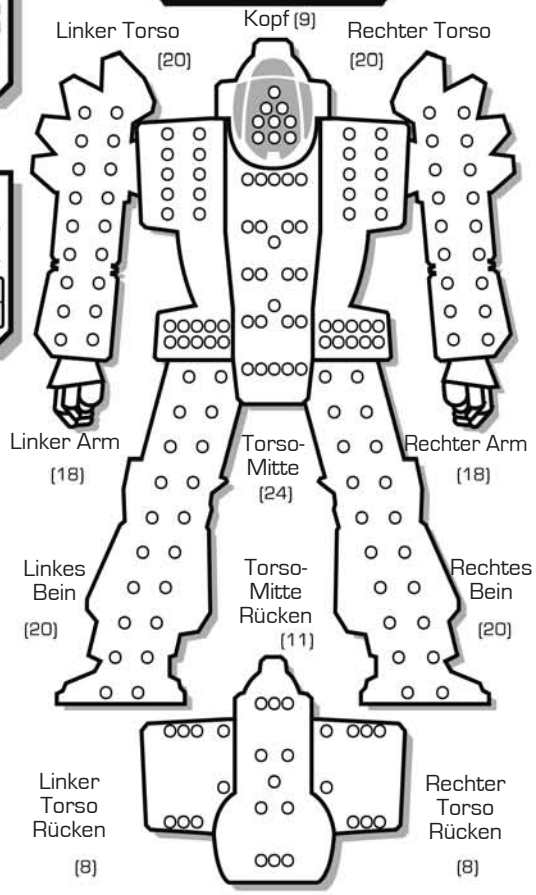
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	PPK
1-3	4.	PPK
1-3	5.	PPK
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
4-6	5.	neu würfeln
4-6	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
1-3	3.	Mittelschwerer Laser
1-3	4.	Maschinengewehr
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
4-6	5.	neu würfeln
4-6	6.	neu würfeln

Linkes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Wärmetauscher
	6.	Wärmetauscher

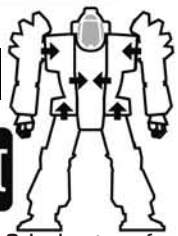
Kopf

	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	neu würfeln
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
1-3	4.	Gyroskop
1-3	5.	Gyroskop
1-3	6.	Gyroskop
	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
4-6	4.	Reaktor
	5.	Wärmetauscher
	6.	Munition (MG) 200

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	PPK
1-3	4.	PPK
1-3	5.	PPK
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
4-6	5.	neu würfeln
4-6	6.	neu würfeln

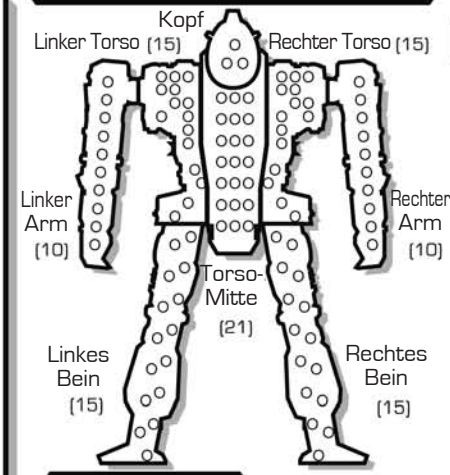
Rechter Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
1-3	3.	Wärmetauscher
1-3	4.	Mittelschwerer Laser
1-3	5.	Maschinengewehr
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
4-6	5.	neu würfeln
4-6	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Wärmetauscher
	6.	Wärmetauscher

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

Überhitzung	
30*	
29	
28*	
27	
26*	
25*	
24*	
23*	
22*	
21	
20*	
19*	
18*	
17*	
16	
15*	
14*	
13*	
12	
11	
10*	
9	
8*	
7	
6	
5*	
4	
3	
2	
1	
0	

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 20 (20)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○
25	–5 Bewegungspunkte	○ ○
24	Waffen +4	○ ○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○ ○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○ ○
20	–4 Bewegungspunkte	○ ○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○ ○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○ ○
17	Waffen +3	○ ○
15	–3 Bewegungspunkte	○ ○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○ ○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: JM6-A JagerMech

Bewegungspunkte:
Gehen: 4
Rennen: 6
Springen: 0

Tonnage: 65
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	Mittelschwerer Laser	RT	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LT	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Autokanone/2	RA	1	2 (DB,S)	4	8	16	24
1	LSR-15	RA	5	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
1	Autokanone/2	LA	1	2 (DB,S)	4	8	16	24
1	LSR-15	LA	5	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21

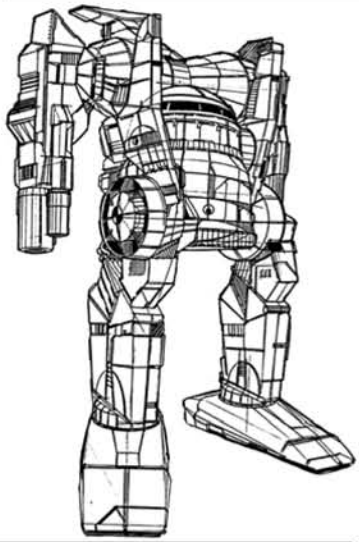
KW: 1.122 **Gesamtpanzerung:** 128 **Waffenhitze:** 18
Ableitung: 10

KRIEGERDATEN

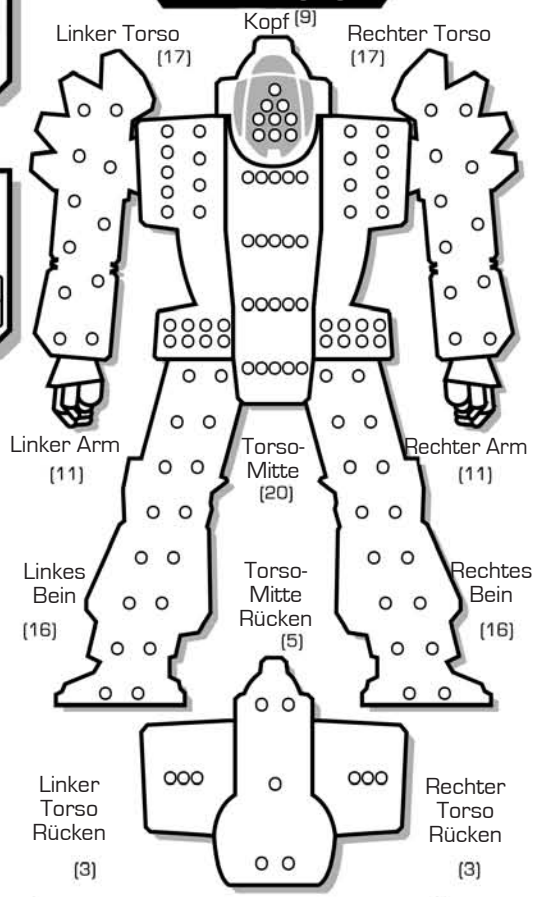
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	LSR-15
1-3	4.	LSR-15
1-3	5.	LSR-15
	6.	Autokanone/2
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	Mittelschwerer Laser
	2.	Munition (AK/2) 45
1-3	3.	Munition (LSR-15) 8
1-3	4.	neu würfeln
1-3	5.	neu würfeln
1-3	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

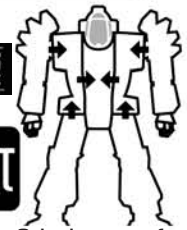
Kopf

	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	neu würfeln
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
1-3	4.	Gyroskop
1-3	5.	Gyroskop
1-3	6.	Gyroskop
	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
	3.	Reaktor
4-6	4.	Reaktor
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Reaktortreffer	○○○
Gyroskoptreffer	○○
Sensorentreffer	○○
Lebenserhaltung	○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	LSR-15
1-3	4.	LSR-15
1-3	5.	LSR-15
	6.	Autokanone/2
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

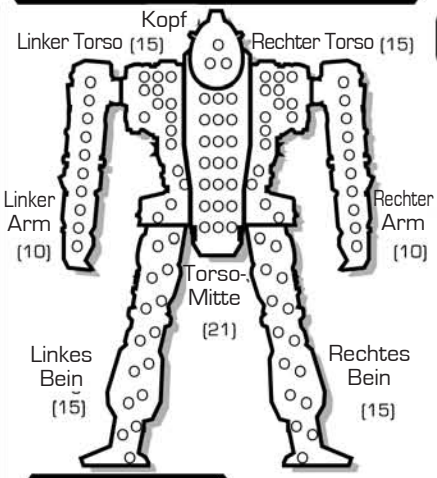
Rechter Torso

	1.	Mittelschwerer Laser
	2.	Munition (LSR-15) 8
1-3	3.	neu würfeln
1-3	4.	neu würfeln
1-3	5.	neu würfeln
1-3	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

Wärmeskala
Überhitzung
30*
29
28*
27
26*
25*
24*
23*
22*
21
20*
19*
18*
17*
16
15*
14*
13*
12
11
10*
9
8*
7
6
5*
4
3
2
1
0

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 10 (10)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	–5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: JM6-S JagerMech

Bewegungspunkte:
Gehen: 4
Rennen: 6
Springen: 0

Tonnage: 65
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	Mittelschwerer Laser	RT	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LT	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Autokanone/2	RA	1	2 (DB,S)	4	8	16	24
1	Autokanone/5	RA	1	5 (DB,S)	3	6	12	18
1	Autokanone/2	LA	1	2 (DB,S)	4	8	16	24
1	Autokanone/5	RA	1	5 (DB,S)	3	6	12	18

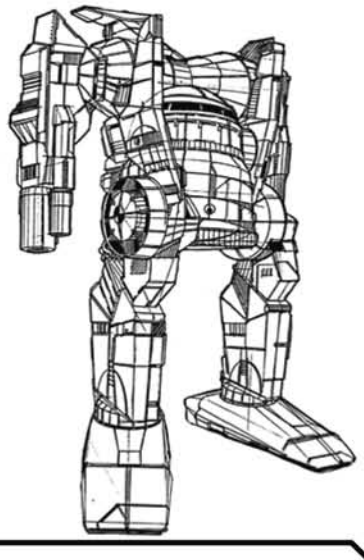
KW: 901 **Gesamtpanzerung:** 96 **Waffenhitze:** 10
Ableitung: 10

KRIEGERDATEN

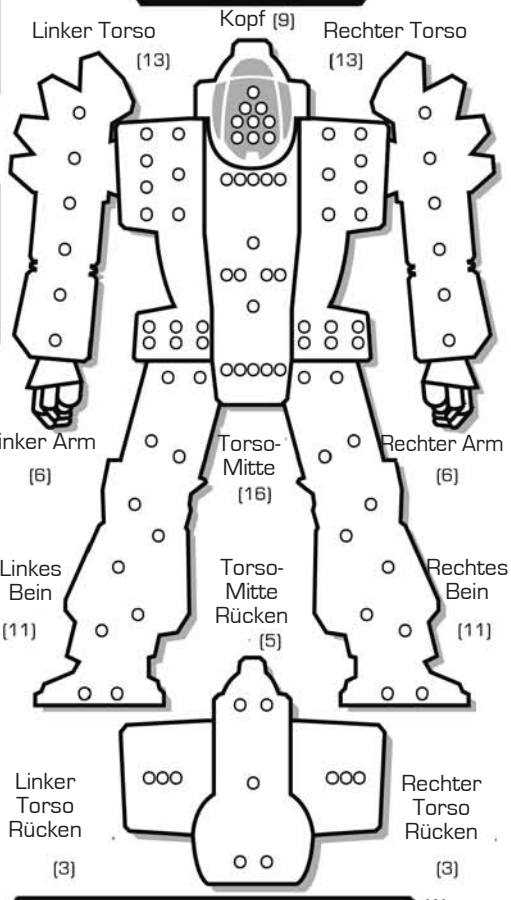
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Autokanone/5
1-3	4.	Autokanone/5
1-3	5.	Autokanone/5
1-3	6.	Autokanone/5
4-6	1.	Autokanone/2
4-6	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
4-6	5.	neu würfeln
4-6	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	Mittelschwerer Laser
	2.	Munition (AK/5) 20
1-3	3.	neu würfeln
1-3	4.	neu würfeln
1-3	5.	neu würfeln
1-3	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
4-6	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
4-6	5.	neu würfeln
4-6	6.	neu würfeln

Linkes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

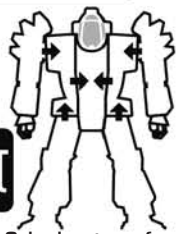
Kopf

	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	neu würfeln
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
1-3	4.	Gyroskop
1-3	5.	Gyroskop
1-3	6.	Gyroskop
4-6	1.	Gyroskop
4-6	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
4-6	4.	Reaktor
4-6	5.	Munition (AK/2) 45
4-6	6.	neu würfeln

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Autokanone/5
1-3	4.	Autokanone/5
1-3	5.	Autokanone/5
1-3	6.	Autokanone/5
4-6	1.	Autokanone/2
4-6	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
4-6	5.	neu würfeln
4-6	6.	neu würfeln

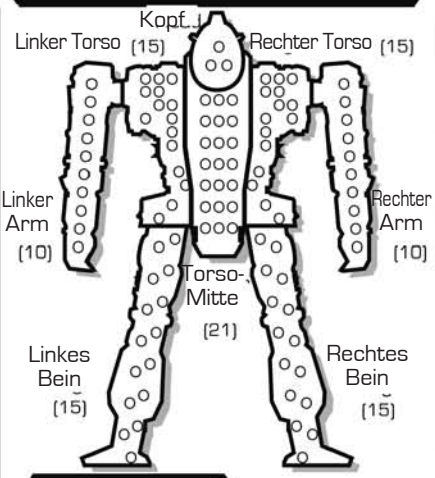
Rechter Torso

	1.	Mittelschwerer Laser
	2.	Munition (AK/5) 20
1-3	3.	neu würfeln
1-3	4.	neu würfeln
1-3	5.	neu würfeln
1-3	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
4-6	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
4-6	5.	neu würfeln
4-6	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala
Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 10 (10)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	–5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: GHR-5H Grasshopper

Bewegungspunkte:
Gehen: 4
Rennen: 6
Springen: 4

Tonnage: 70
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N. (Hexe)	M. (Hexe)	W. (Hexe)
1	LSR-5	K	2	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
1	Schwerer Laser	TM	8	8 (DE)	–	5	10	15
1	Mittelschwerer Laser	RT	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LT	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	–	3	6	9

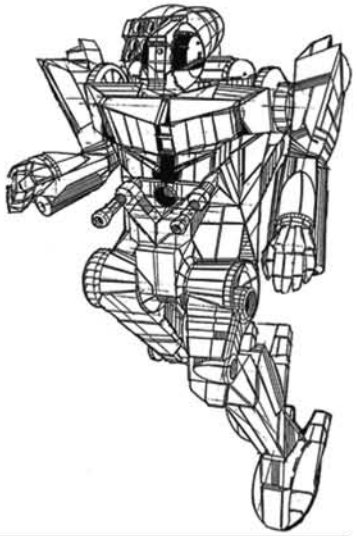
KW: 1.427 **Gesamtpanzerung:** 208 **Waffenhitze:** 22
Ableitung: 22

KRIEGERDATEN

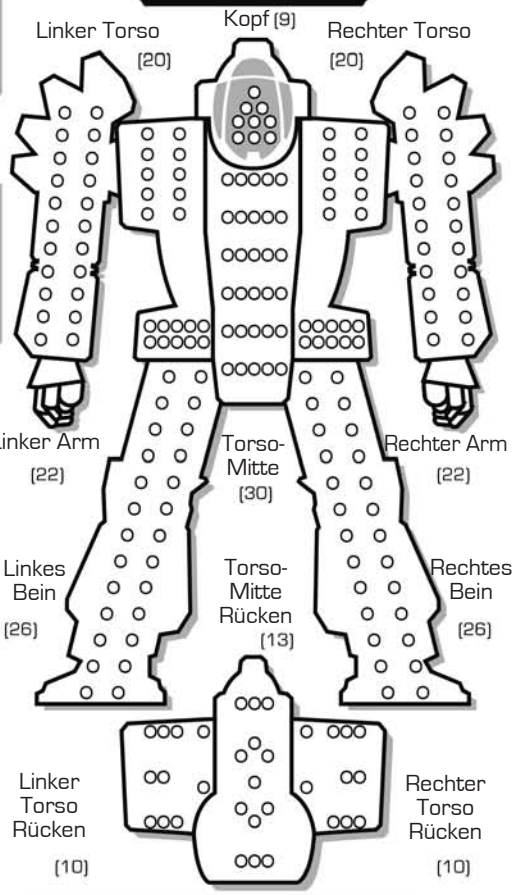
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1. Schulter
	2. Oberarmaktivator
1-3	3. Unterarmaktivator
	4. Handaktivator
	5. Wärmetauscher
	6. Mittelschwerer Laser
	1. neu würfeln
	2. neu würfeln
4-6	3. neu würfeln
	4. neu würfeln
	5. neu würfeln
	6. neu würfeln

Linker Torso

	1. Wärmetauscher
	2. Wärmetauscher
1-3	3. Wärmetauscher
	4. Wärmetauscher
	5. Wärmetauscher
	6. Mittelschwerer Laser
	1. neu würfeln
	2. neu würfeln
4-6	3. neu würfeln
	4. neu würfeln
	5. neu würfeln
	6. neu würfeln

Linkes Bein

1.	Hüftgelenk
2.	Oberschenkelaktivator
3.	Unterschenkelaktivator
4.	Fußaktivator
5.	Sprungdüse
6.	Sprungdüse

Kopf

1.	Lebenserhaltung
2.	Sensoren
3.	Cockpit
4.	LSR-5
5.	Sensoren
6.	Lebenserhaltung

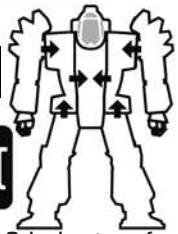
Torso Mitte

	1. Reaktor
	2. Reaktor
1-3	3. Reaktor
	4. Gyroskop
	5. Gyroskop
	6. Gyroskop
	1. Gyroskop
	2. Reaktor
4-6	3. Reaktor
	4. Reaktor
	5. Schwerer Laser
	6. Schwerer Laser

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○

ULISSES SPIELE

CATALYST game labs



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1. Schulter
	2. Oberarmaktivator
1-3	3. Unterarmaktivator
	4. Handaktivator
	5. Wärmetauscher
	6. Mittelschwerer Laser
	1. neu würfeln
	2. neu würfeln
4-6	3. neu würfeln
	4. neu würfeln
	5. neu würfeln
	6. neu würfeln

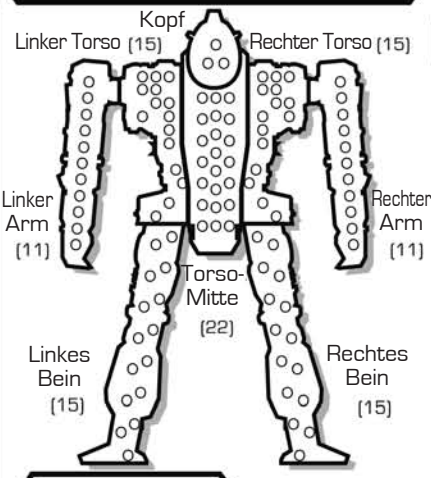
Rechter Torso

	1. Wärmetauscher
	2. Wärmetauscher
1-3	3. Wärmetauscher
	4. Wärmetauscher
	5. Mittelschwerer Laser
	6. Munition (LSR-5) 24
	1. neu würfeln
	2. neu würfeln
4-6	3. neu würfeln
	4. neu würfeln
	5. neu würfeln
	6. neu würfeln

Rechtes Bein

1.	Hüftgelenk
2.	Oberschenkelaktivator
3.	Unterschenkelaktivator
4.	Fußaktivator
5.	Sprungdüse
6.	Sprungdüse

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 22 (22)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○○○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○○○
25	–5 Bewegungspunkte	
24	Waffen +4	○○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○○
20	–4 Bewegungspunkte	○○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○○
17	Waffen +3	○○
15	–3 Bewegungspunkte	○○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: ON1-K Orion

Bewegungspunkte:
Gehen: 4
Rennen: 6
Springen: 0

Tonnage: 75
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	Autokanone/10	RT	3	10 (DB,S)	–	5	10	15
1	LSR-15	LT	5	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
1	KSR-4	LT	3	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	RT	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LT	3	5 (DE)	–	3	6	9

KW: 1.429 **Gesamtpanzerung:** 231 **Waffenhitze:** 17
Ableitung: 10

KRIEGERDATEN

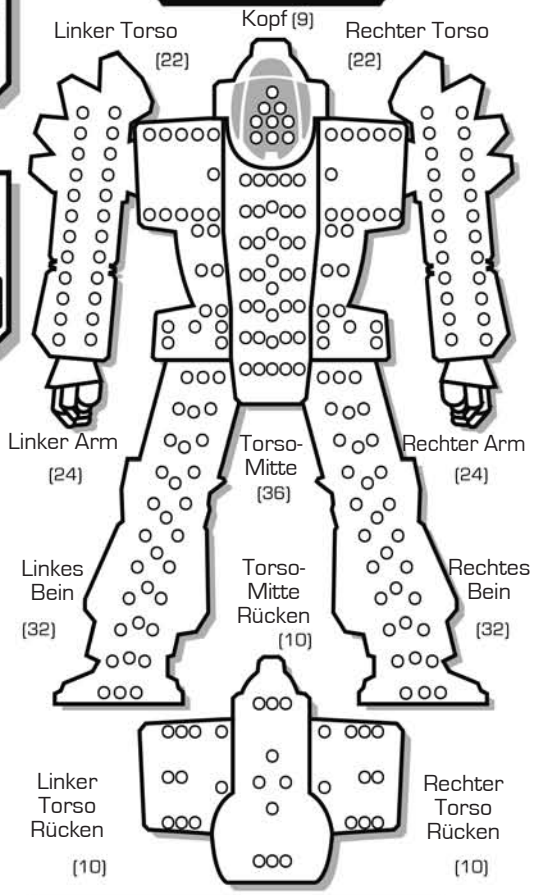
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
	4.	Mittelschwerer Laser
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	LSR-15
	2.	LSR-15
1-3	3.	LSR-15
	4.	KSR-4
	5.	Munition (LSR-15) 8
	6.	Munition (LSR-15) 8
	1.	Munition (KSR-4) 25
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

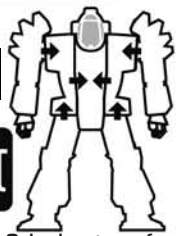
Kopf

	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	neu würfeln
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
	4.	Mittelschwerer Laser
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

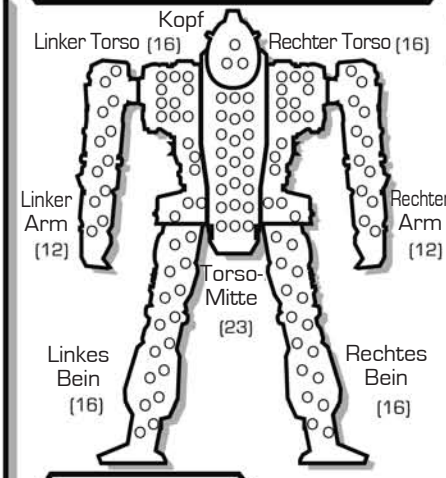
Rechter Torso

	1.	Autokanone/10
	2.	Autokanone/10
1-3	3.	Autokanone/10
	4.	Autokanone/10
	5.	Autokanone/10
	6.	Autokanone/10
	1.	Autokanone/10
	2.	Munition (AK/10) 10
4-6	3.	Munition (AK/10) 10
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 10 (10)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	–5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: ON1-V Orion

Bewegungspunkte:
Gehen: 4
Rennen: 6
Springen: 0

Tonnage: 75
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	Autokanone/10	RT	3	10 (DB,S)	–	5	10	15
1	LSR-15	LT	5	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
1	KSR-4	RA	3	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	KSR-4	LA	3	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9

KW: 1.298 **Gesamtpanzerung:** 184 **Waffenhitze:** 20
Ableitung: 10

KRIEGERDATEN

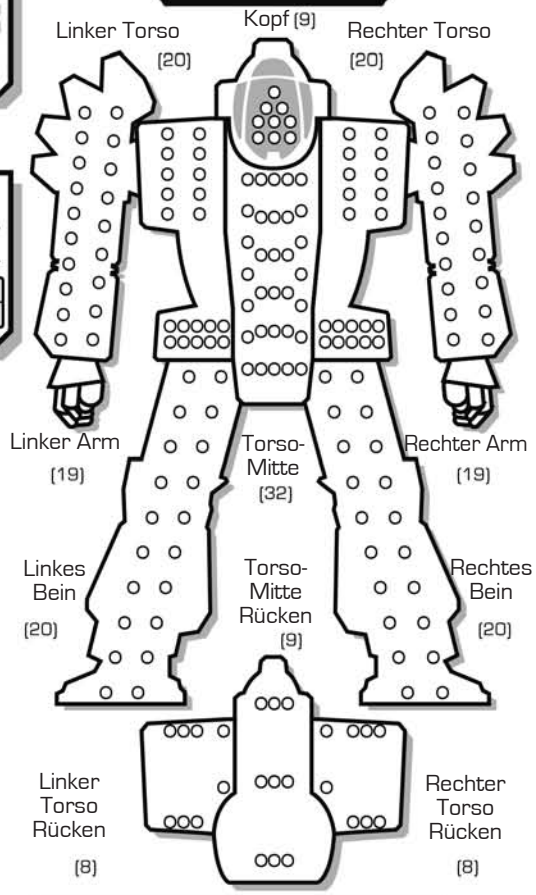
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

1-3	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	Unterarmaktivator
	4.	KSR-4
	5.	Mittelschwerer Laser
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

1-3	1.	LSR-15
	2.	LSR-15
	3.	LSR-15
	4.	Munition (LSR-15) 8
	5.	Munition (LSR-15) 8
	6.	Munition (KSR-4) 25
4-6	1.	Munition (KSR-4) 25
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

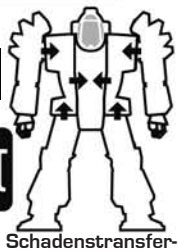
Kopf

	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	neu würfeln
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

Torso Mitte

1-3	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
4-6	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

1-3	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	Unterarmaktivator
	4.	KSR-4
	5.	Mittelschwerer Laser
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

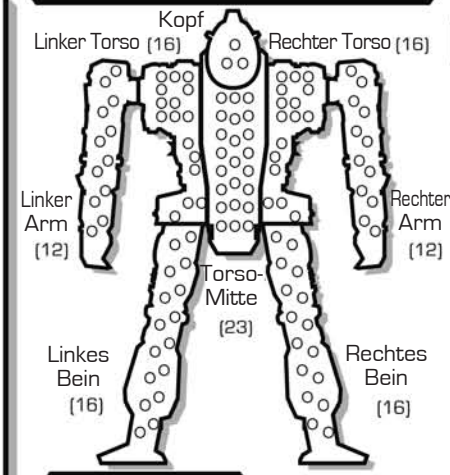
Rechter Torso

1-3	1.	Autokanone/10
	2.	Autokanone/10
	3.	Autokanone/10
	4.	Autokanone/10
	5.	Autokanone/10
	6.	Autokanone/10
4-6	1.	Autokanone/10
	2.	Munition (AK/10) 10
	3.	Munition (AK/10) 10
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitze-level	Auswirkungen	Wärme-tauscher 10 (10)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	–5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: ON1-VA Orion

Bewegungspunkte:
Gehen: 4
Rennen: 6
Springen: 0

Tonnage: 75
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	Autokanone/10	RT	3	10 (DB,S)	–	5	10	15
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	KSR-4	RA	3	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	KSR-4	LA	3	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9

KW: 1.328 **Gesamtpanzerung:** 231 **Waffenhitze:** 15
Ableitung: 16

KRIEGERDATEN

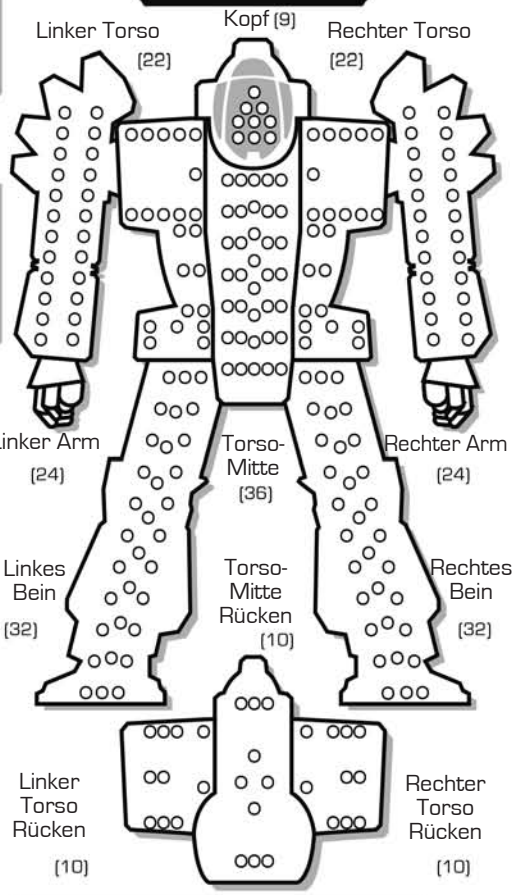
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

1-3	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	Unterarmaktivator
	4.	KSR-4
	5.	Mittelschwerer Laser
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

1-3	1.	Munition (KSR-4) 25
	2.	Munition (KSR-4) 25
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Wärmetauscher
6. Wärmetauscher

Kopf

1. Lebenserhaltung
2. Sensoren
3. Cockpit
4. neu würfeln
5. Sensoren
6. Lebenserhaltung

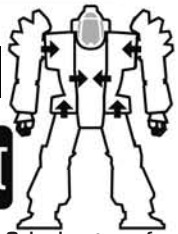
Torso Mitte

1-3	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
4-6	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○

ULISSES SPIELE

CATALYST game labs



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

1-3	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	Unterarmaktivator
	4.	KSR-4
	5.	Mittelschwerer Laser
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

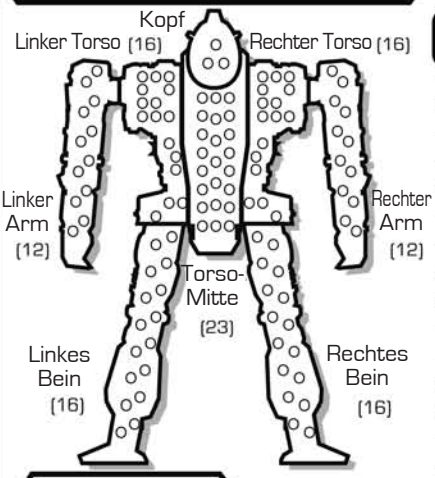
Rechter Torso

1-3	1.	Autokanone/10
	2.	Autokanone/10
	3.	Autokanone/10
	4.	Autokanone/10
	5.	Autokanone/10
	6.	Autokanone/10
4-6	1.	Autokanone/10
	2.	Munition (AK/10) 10
	3.	Munition (AK/10) 10
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Wärmetauscher
6. Wärmetauscher

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 16 (16)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○
25	–5 Bewegungspunkte	○ ○
24	Waffen +4	○ ○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○ ○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○ ○
20	–4 Bewegungspunkte	○ ○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: ON1-V-DC Orion

Bewegungspunkte:
Gehen: 4
Rennen: 6
Springen: 0

Tonnage: 75
Technologie: Innere Sphäre (Fortschritlich)
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	Autokanone/10	RT	3	10 (DB,S)	–	5	10	15
1	LSR-15	LT	5	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	KSR-4	RA	3	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	KSR-4	LA	3	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9

KW: 1.310 **Gesamtpanzerung:** 184 **Waffenhitze:** 20
Ableitung: 10

KRIEGERDATEN

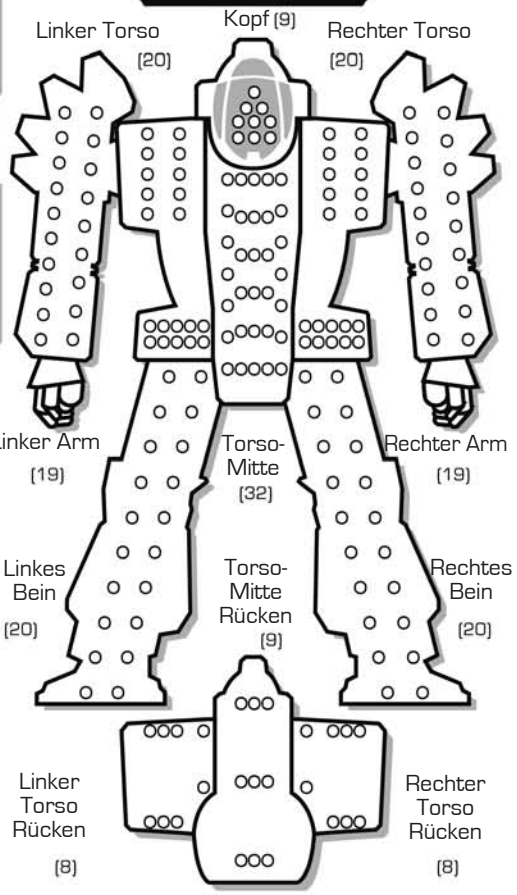
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

1-3	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	Unterarmaktivator
	4.	KSR-4
	5.	Mittelschwerer Laser
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

1-3	1.	LSR-15
	2.	LSR-15
	3.	LSR-15
	4.	Munition (KSR-4) 25
	5.	Munition (KSR-4) 25
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Kopf

	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Kommandokonsole
	4.	Kommandokonsole
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

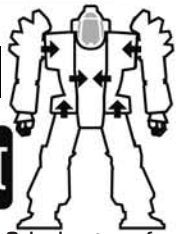
Torso Mitte

1-3	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
4-6	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Reaktortreffer	○○○
Gyroskoptreffer	○○
Sensorentreffer	○○
Lebenserhaltung	○

ULISSES SPIELE

CATALYST game labs



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

1-3	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	Unterarmaktivator
	4.	KSR-4
	5.	Mittelschwerer Laser
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

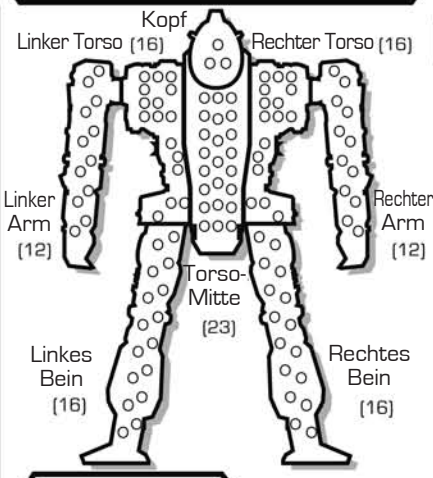
Rechter Torso

1-3	1.	Autokanone/10
	2.	Autokanone/10
	3.	Autokanone/10
	4.	Autokanone/10
	5.	Autokanone/10
	6.	Autokanone/10
4-6	1.	Autokanone/10
	2.	Munition (AK/10) 10
	3.	Munition (AK/10) 10
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen
30	Stilllegung
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+
25	–5 Bewegungspunkte
24	Waffen +4
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+
20	–4 Bewegungspunkte
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+
17	Waffen +3
15	–3 Bewegungspunkte
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+
13	Waffen +2
10	–2 Bewegungspunkte
8	Waffen +1
5	–1 Bewegungspunkt

Wärmetauscher 10 (10) ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: AWS-8Q Awesome

Bewegungspunkte:
Gehen: 3
Rennen: 5
Springen: 0

Tonnage: 80
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	Leichter Laser	K	1	3 (DE)	–	1	2	3
1	PPK	RT	10	10 (DE,X)	3	6	12	18
1	PPK	LT	10	10 (DE,X)	3	6	12	18
1	PPK	RA	10	10 (DE,X)	3	6	12	18

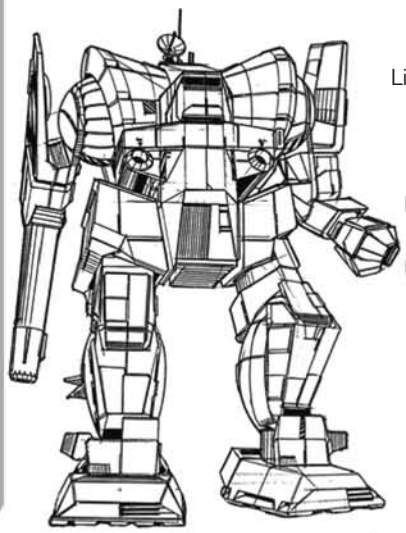
KW: 1.605 **Gesamtpanzerung:** 240 **Waffenhitze:** 31
Ableitung: 28

KRIEGERDATEN

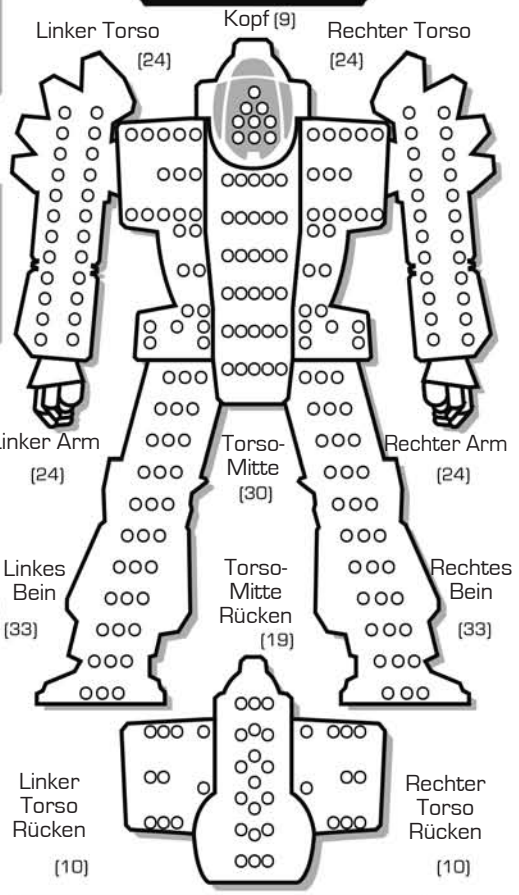
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
1-3	3.	Wärmetauscher
	4.	Wärmetauscher
	5.	Wärmetauscher
	6.	PPK
	1.	PPK
	2.	PPK
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Wärmetauscher
	6.	Wärmetauscher

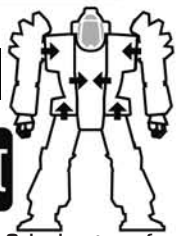
Kopf

	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	Leichter Laser
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	Wärmetauscher
	6.	Wärmetauscher

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
	4.	Wärmetauscher
	5.	Wärmetauscher
	6.	Wärmetauscher
	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
4-6	3.	PPK
	4.	PPK
	5.	PPK
	6.	neu würfeln

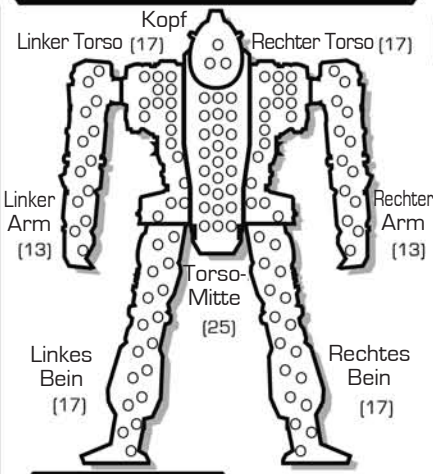
Rechter Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
1-3	3.	Wärmetauscher
	4.	PPK
	5.	PPK
	6.	PPK
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Wärmetauscher
	6.	Wärmetauscher

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 28 (28)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○○○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○○○
25	–5 Bewegungspunkte	○○○
24	Waffen +4	○○○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○○○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○○○
20	–4 Bewegungspunkte	○○○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○○○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○○○
17	Waffen +3	○○
15	–3 Bewegungspunkte	○○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: AWS-8R Awesome

Bewegungspunkte:
Gehen: 3
Rennen: 5
Springen: 0

Tonnage: 80
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	Leichter Laser	K	1	3 (DE)	–	1	2	3
1	LSR-15	RT	5	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
1	LSR-15	RT	5	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
1	Schwerer Laser	RA	8	8 (DE)	–	5	10	15

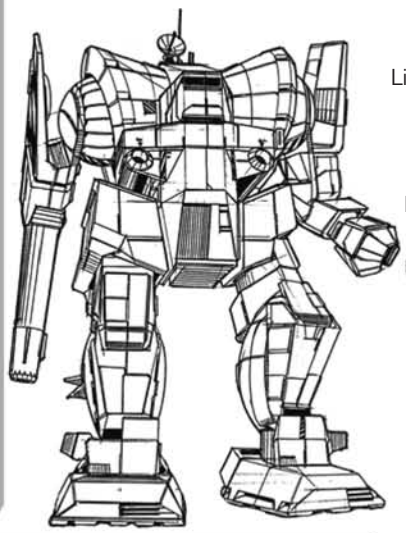
KW: 1.470 **Gesamtpanzerung:** 240 **Waffenhitze:** 19
Ableitung: 28

KRIEGERDATEN

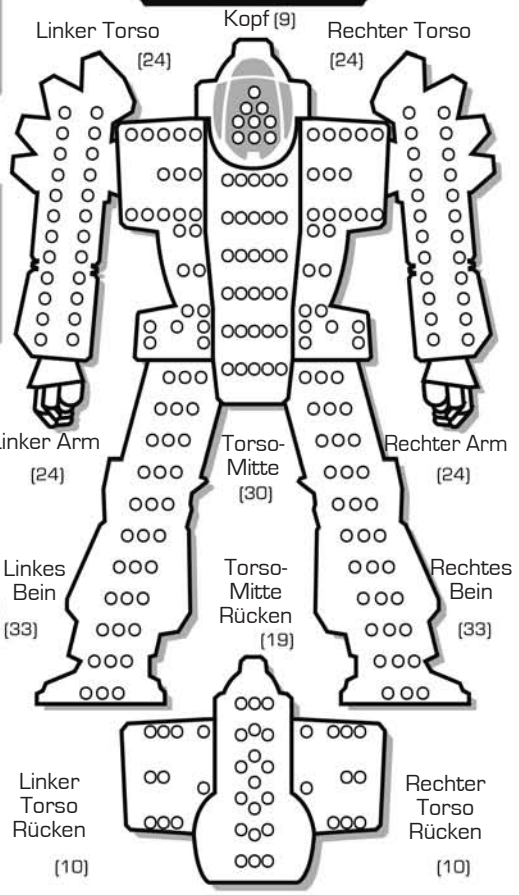
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	Wärmetauscher
	6.	Wärmetauscher
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
1-3	3.	Wärmetauscher
	4.	Wärmetauscher
	5.	Wärmetauscher
	6.	Wärmetauscher
	1.	LSR-15
	2.	LSR-15
4-6	3.	LSR-15
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Wärmetauscher
	6.	Wärmetauscher

Kopf

	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	Leichter Laser
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

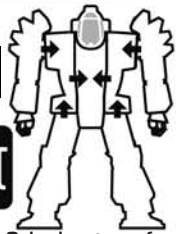
Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	Munition (LSR-15) 8
	6.	Munition (LSR-15) 8

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○

ULISSES SPIELE

CATALYST game labs



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	Unterarmaktivator
1-3	4.	Wärmetauscher
	5.	Schwerer Laser
	6.	Schwerer Laser
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

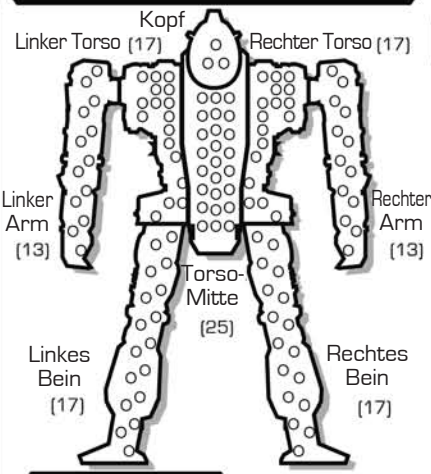
Rechter Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
1-3	3.	Wärmetauscher
	4.	Wärmetauscher
	5.	Wärmetauscher
	6.	Wärmetauscher
	1.	LSR-15
	2.	LSR-15
4-6	3.	LSR-15
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Wärmetauscher
	6.	Wärmetauscher

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 28 (28)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○○○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○○○
25	–5 Bewegungspunkte	○○○
24	Waffen +4	○○○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○○○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○○○
20	–4 Bewegungspunkte	○○○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○○○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○○○
17	Waffen +3	○○
15	–3 Bewegungspunkte	○○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: AWS-8T Awesome

Bewegungspunkte:
Gehen: 3
Rennen: 5
Springen: 0

Tonnage: 80
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	Leichter Laser	K	1	3 (DE)	–	1	2	3
1	LSR-15	RT	5	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
1	LSR-15	RT	5	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
1	Schwerer Laser	RA	8	8 (DE)	–	5	10	15
1	Schwerer Laser	LA	8	8 (DE)	–	5	10	15

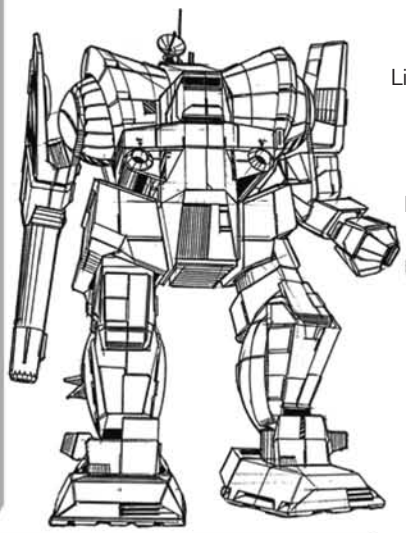
KW: 1.593 **Gesamtpanzerung:** 240 **Waffenhitze:** 27
Ableitung: 22

KRIEGERDATEN

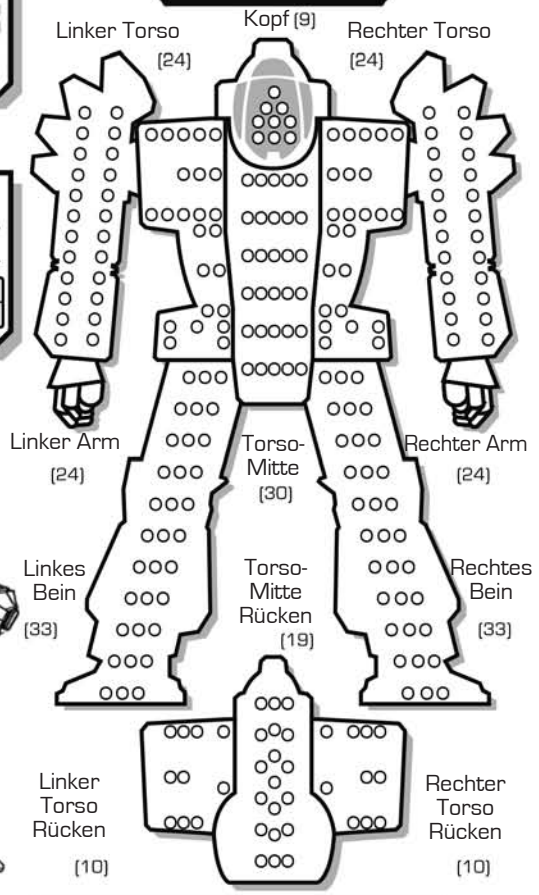
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

1-3	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	Schwerer Laser
	6.	Schwerer Laser
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

1-3	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
	3.	Wärmetauscher
	4.	Wärmetauscher
	5.	LSR-15
	6.	LSR-15
4-6	1.	LSR-15
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Wärmetauscher
	6.	Wärmetauscher

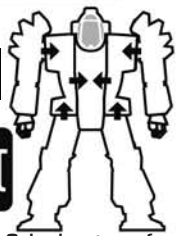
Kopf

	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	Leichter Laser
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

Torso Mitte

1-3	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
4-6	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	Munition (LSR-15) 8
	6.	Munition (LSR-15) 8

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

1-3	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	Unterarmaktivator
	4.	Wärmetauscher
	5.	Schwerer Laser
	6.	Schwerer Laser
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

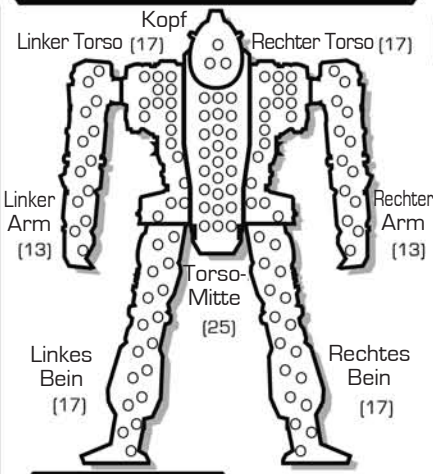
Rechter Torso

1-3	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
	3.	Wärmetauscher
	4.	Wärmetauscher
	5.	Wärmetauscher
	6.	LSR-15
4-6	1.	LSR-15
	2.	LSR-15
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Wärmetauscher
	6.	Wärmetauscher

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 23 (23)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○○○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○○○
25	–5 Bewegungspunkte	○○○
24	Waffen +4	○○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○○
20	–4 Bewegungspunkte	○○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○○
17	Waffen +3	○○
15	–3 Bewegungspunkte	○○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: AWS-8V Awesome

Bewegungspunkte:
Gehen: 3
Rennen: 5
Springen: 0

Tonnage: 80
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N. (Hexe)	M. (Hexe)	W. (Hexe)
1	Leichter Laser	K	1	3 (DE)	–	1	2	3
1	LSR-15	RT	5	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
1	Schwerer Laser	LT	8	8 (DE)	–	5	10	15
1	PPK	RA	10	10 (DE,X)	3	6	12	18

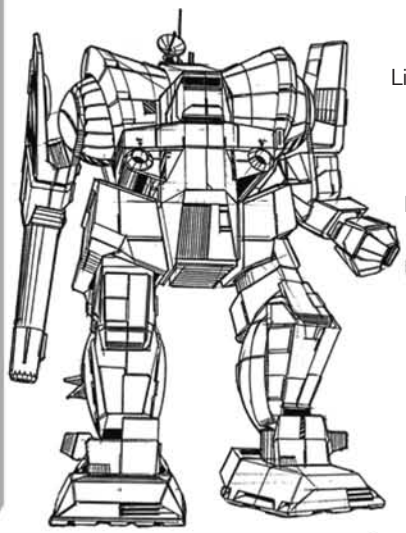
KW: 1.510 **Gesamtpanzerung:** 240 **Waffenhitze:** 27
Ableitung: 22

KRIEGERDATEN

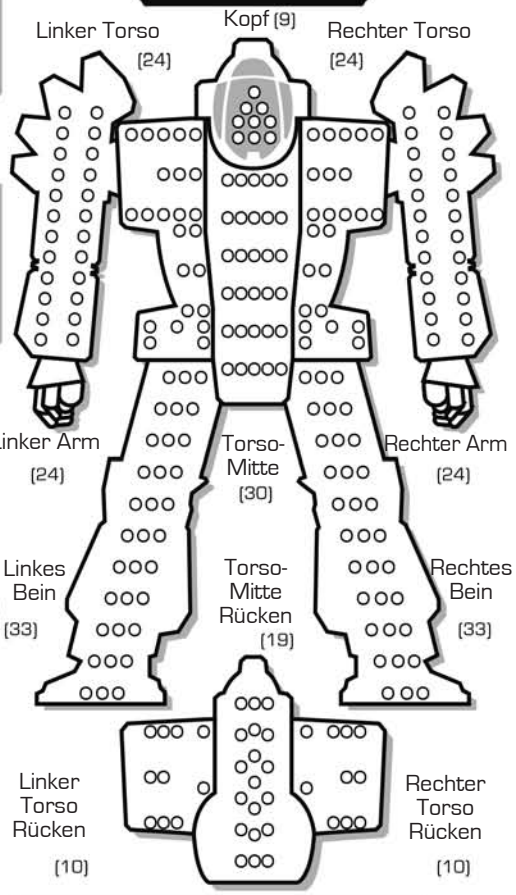
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	Wärmetauscher
	6.	Wärmetauscher
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
1-3	3.	Wärmetauscher
	4.	Wärmetauscher
	5.	Wärmetauscher
	6.	Wärmetauscher
	1.	Wärmetauscher
	2.	Schwerer Laser
4-6	3.	Schwerer Laser
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Wärmetauscher
	6.	Wärmetauscher

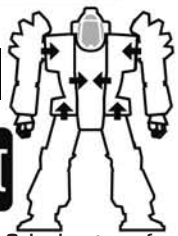
Kopf

	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	Leichter Laser
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	Munition (LSR-15) 8
	6.	Munition (LSR-15) 8

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
	4.	PPK
	5.	PPK
	6.	PPK
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

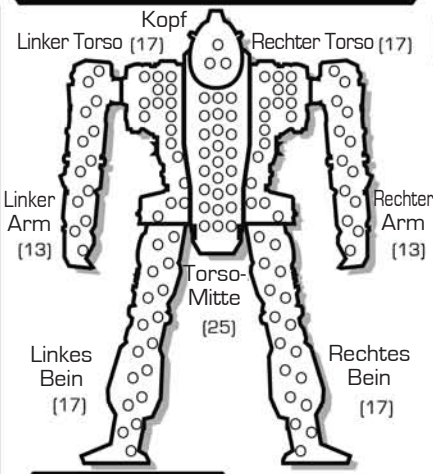
Rechter Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
1-3	3.	Wärmetauscher
	4.	Wärmetauscher
	5.	Wärmetauscher
	6.	LSR-15
	1.	LSR-15
	2.	LSR-15
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Wärmetauscher
	6.	Wärmetauscher

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 28 (28)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○○○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○○○
25	–5 Bewegungspunkte	○○○
24	Waffen +4	○○○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○○○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○○○
20	–4 Bewegungspunkte	○○○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○○○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○○○
17	Waffen +3	○○
15	–3 Bewegungspunkte	○○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: CGR-1A1 Charger

Bewegungspunkte:
Gehen: 5
Rennen: 8
Springen: 0

Tonnage: 80
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	Leichter Laser	K	1	3 (DE)	–	1	2	3
1	Leichter Laser	RT	1	3 (DE)	–	1	2	3
1	Leichter Laser	LT	1	3 (DE)	–	1	2	3
1	Leichter Laser	RA	1	3 (DE)	–	1	2	3
1	Leichter Laser	LA	1	3 (DE)	–	1	2	3

KW: 981 **Gesamtpanzerung:** 160 **Waffenhitze:** 5
Ableitung: 10

KRIEGERDATEN

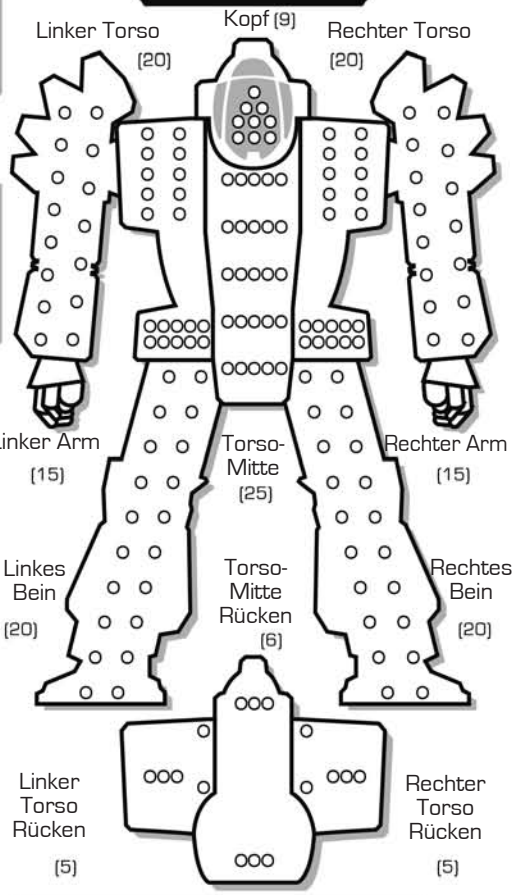
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
	4.	Leichter Laser
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	Leichter Laser
	2.	neu würfeln
1-3	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

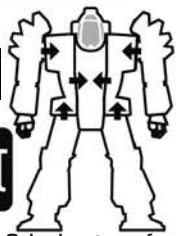
Kopf

	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	Leichter Laser
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	Unterarmaktivator
1-3	4.	Handaktivator
	5.	Leichter Laser
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

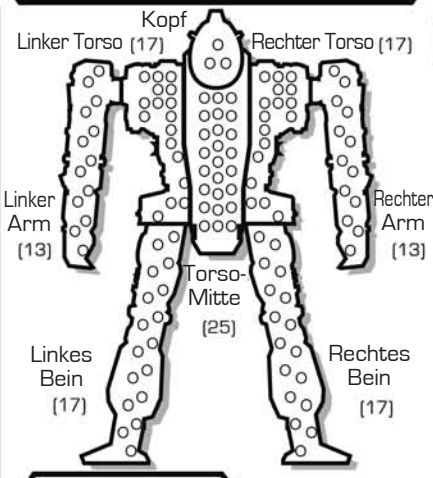
Rechter Torso

	1.	Leichter Laser
	2.	neu würfeln
1-3	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 10 (10)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	–5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: CGR-1A5 Charger

Bewegungspunkte:
Gehen: 4
Rennen: 6
Springen: 0

Tonnage: 80
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	Leichter Laser	K	1	3 (DE)	–	1	2	3
1	Mittelschwerer Laser	TM	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Autokanone/20	RT	7	20 (DB,S)	–	3	6	9
2	KSR-6	LT	4	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9

KW: 1.469 **Gesamtpanzerung:** 240 **Waffenhitze:** 19
Ableitung: 13

KRIEGERDATEN

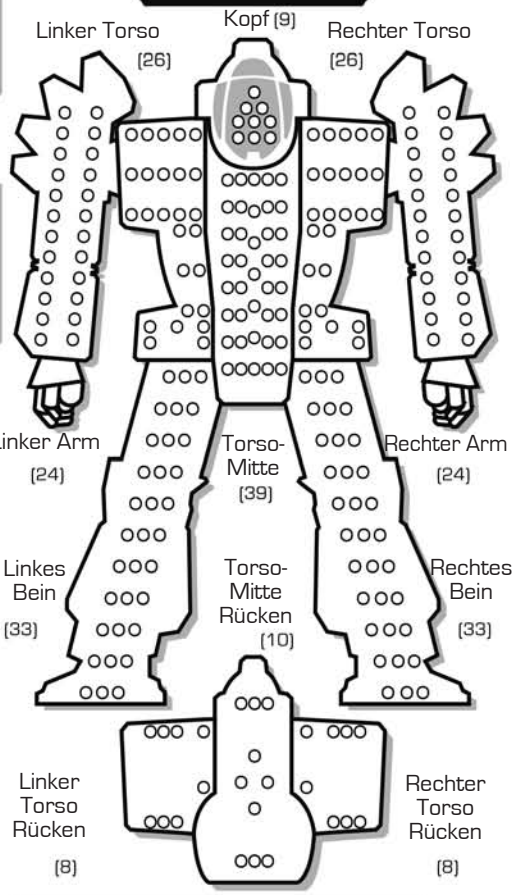
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	KSR-6
1-3	3.	KSR-6
	4.	KSR-6
	5.	KSR-6
	6.	Munition (KSR-6) 15
	1.	Munition (AK/20) 5
	2.	Munition (AK/20) 5
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

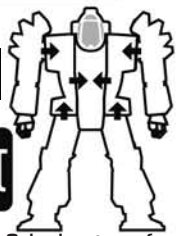
Kopf

	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	Leichter Laser
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	Mittelschwerer Laser
	6.	neu würfeln

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	Unterarmaktivator
1-3	4.	Handaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

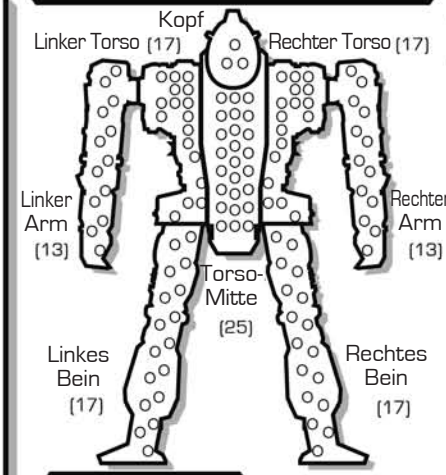
Rechter Torso

	1.	Autokanone/20
	2.	Autokanone/20
	3.	Autokanone/20
1-3	4.	Autokanone/20
	5.	Autokanone/20
	6.	Autokanone/20
	1.	Autokanone/20
	2.	Autokanone/20
4-6	3.	Autokanone/20
	4.	Autokanone/20
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 13 (13)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○
25	–5 Bewegungspunkte	○ ○
24	Waffen +4	
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: CGR-1A9 Charger

Bewegungspunkte:
Gehen: 4
Rennen: 6
Springen: 4

Tonnage: 80
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	Leichter Laser	K	1	3 (DE)	–	1	2	3
1	LSR-20	RT	6	1/Rak.	6	7	14	21
1	Mittelschwerer Laser	RT	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LT	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	–	3	6	9

KW: 1.397 **Gesamtpanzerung:** 88 **Waffenhitze:** 14
Ableitung: 10

KRIEGERDATEN

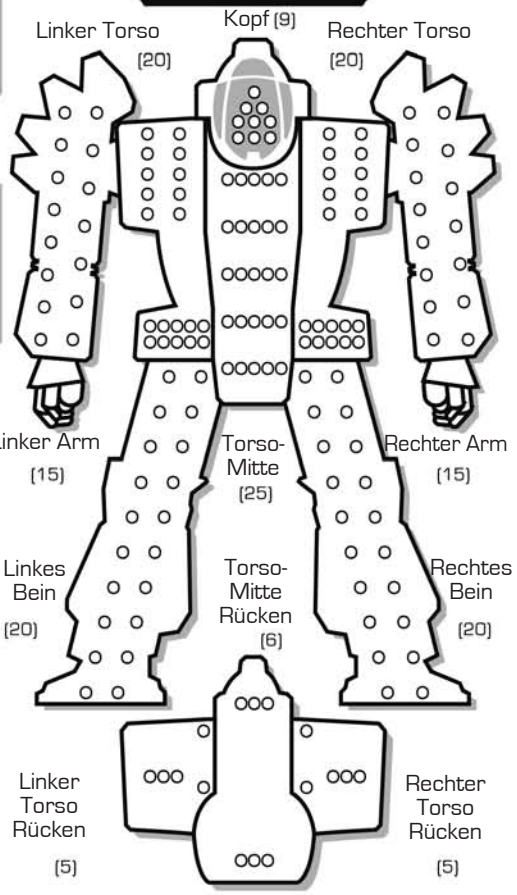
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
	4.	Wärmetauscher
	5.	Wärmetauscher
	6.	Mittelschwerer Laser
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
1-3	3.	Mittelschwerer Laser
	4.	Munition (LSR-20) 6
	5.	Munition (LSR-20) 6
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Sprungdüse
	6.	Sprungdüse

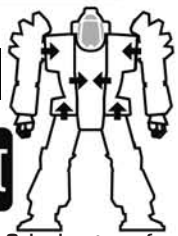
Kopf

	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	Leichter Laser
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	Wärmetauscher
	6.	Wärmetauscher

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	Wärmetauscher
	6.	Wärmetauscher
	1.	Mittelschwerer Laser
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

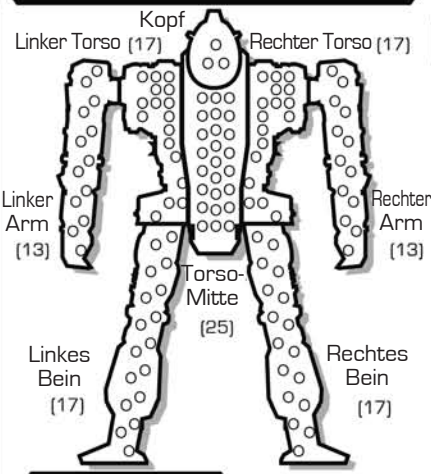
Rechter Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
1-3	3.	LSR-20
	4.	LSR-20
	5.	LSR-20
	6.	LSR-20
	1.	LSR-20
	2.	Mittelschwerer Laser
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Sprungdüse
	6.	Sprungdüse

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 22 (22)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○○○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○○○
25	–5 Bewegungspunkte	
24	Waffen +4	○○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○○
20	–4 Bewegungspunkte	○○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○○
17	Waffen +3	○○
15	–3 Bewegungspunkte	○○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: CGR-1L Charger

Bewegungspunkte:
Gehen: 5
Rennen: 8
Springen: 0

Tonnage: 80
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
1	Schwerer Laser	RA	8	8 (DE)	–	5	10	15
1	Mittelschwerer Laser	RT	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LT	3	5 (DE)	–	3	6	9

KW: 980 **Gesamtpanzerung:** 247 **Waffenhitze:** 35
Ableitung: 28

KRIEGERDATEN

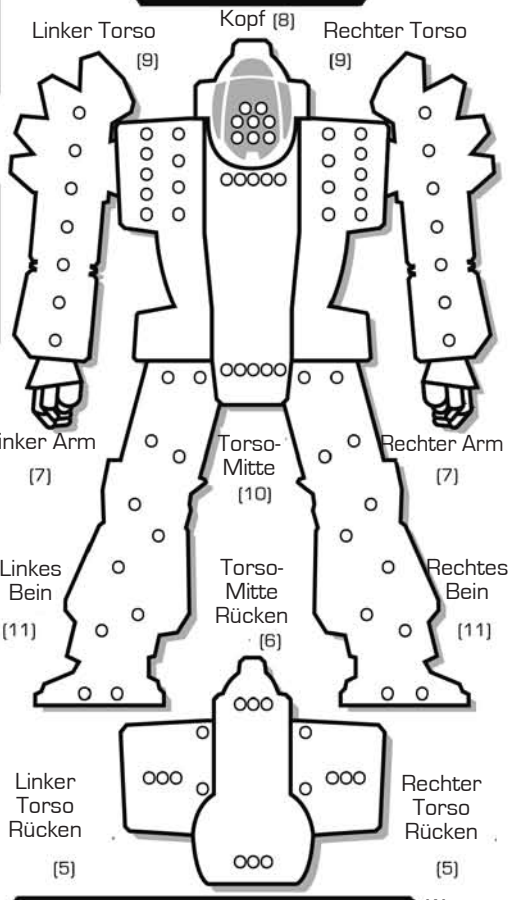
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	Mittelschwerer Laser
	2.	neu würfeln
1-3	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Kopf

	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	neu würfeln
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

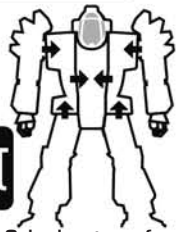
Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○

ULISSES SPIELE

CATALYST game labs



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	Unterarmaktivator
1-3	4.	Handaktivator
	5.	Schwerer Laser
	6.	Schwerer Laser
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

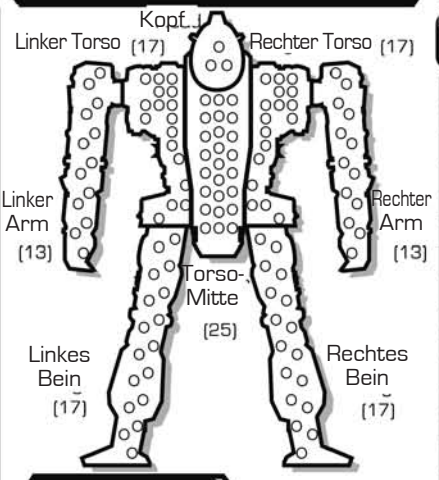
Rechter Torso

	1.	Mittelschwerer Laser
	2.	neu würfeln
1-3	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala
Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 10 (10)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	–5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: CGR-SB Charger

Bewegungspunkte:
Gehen: 3
Rennen: 5
Springen: 0

Tonnage: 80
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	Mittelschwerer Laser	K	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Schwerer Laser	RT	8	8 (DE)	–	5	10	15
1	Schwerer Laser	LT	8	8 (DE)	–	5	10	15
1	Schwerer Laser	RA	8	8 (DE)	–	5	10	15
1	Schwerer Laser	LA	8	8 (DE)	–	5	10	15

KW: 1.604 **Gesamtpanzerung:** 136 **Waffenhitze:** 22
Ableitung: 15

KRIEGERDATEN

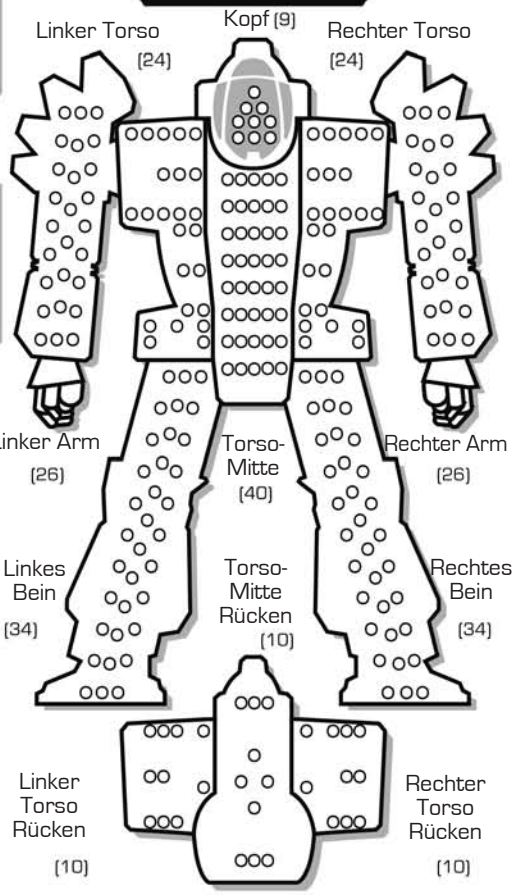
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
	4.	Wärmetauscher
	5.	Schwerer Laser
	6.	Schwerer Laser
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
1-3	3.	Wärmetauscher
	4.	Wärmetauscher
	5.	Wärmetauscher
	6.	Wärmetauscher
	1.	Wärmetauscher
	2.	Schwerer Laser
4-6	3.	Schwerer Laser
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Wärmetauscher
	6.	Wärmetauscher

Kopf

	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	Mittelschwerer Laser
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

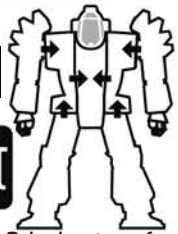
Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Reaktortreffer	○○○
Gyroskoptreffer	○○
Sensorentreffer	○○
Lebenserhaltung	○

ULISSES SPIELE

CATALYST game labs



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	Unterarmaktivator
1-3	4.	Handaktivator
	5.	Schwerer Laser
	6.	Schwerer Laser
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

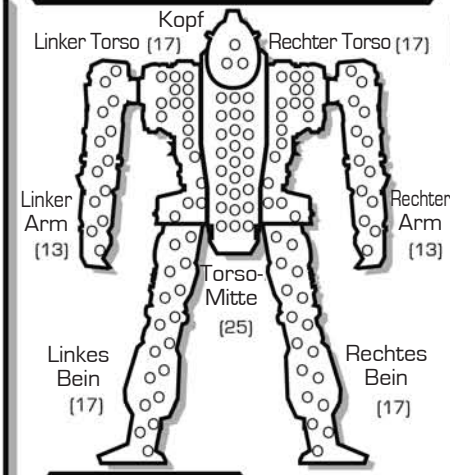
Rechter Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
	3.	Wärmetauscher
1-3	4.	Wärmetauscher
	5.	Wärmetauscher
	6.	Wärmetauscher
	1.	Wärmetauscher
	2.	Schwerer Laser
4-6	3.	Schwerer Laser
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Wärmetauscher
	6.	Wärmetauscher

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 28 (28)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○○○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○○○
25	–5 Bewegungspunkte	○○○
24	Waffen +4	○○○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○○○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○○○
20	–4 Bewegungspunkte	○○○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○○○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○○○
17	Waffen +3	○○
15	–3 Bewegungspunkte	○○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: VTR-9A Victor

Bewegungspunkte:
Gehen: 4
Rennen: 6
Springen: 4

Tonnage: 80
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
2	Flammer	RT	3	2 (DE,H,AI)	–	1	2	3
1	Maschinengewehr	LT	0	2 (DB,AI)	–	1	2	3
1	KSR-4	LT	3	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9
1	Autokanone/20	RA	7	20 (DB,S)	–	3	6	9
2	Mittelschwere Laser	LA	3	5 (DE)	–	3	6	9

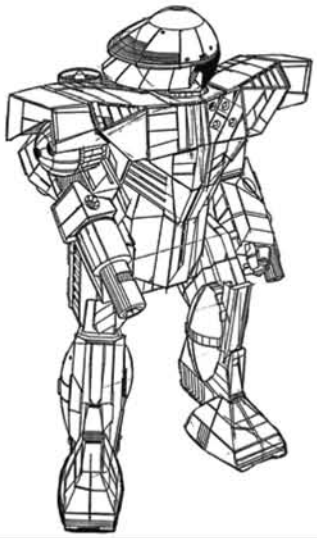
KW: 1.236 **Gesamtpanzerung:** 160 **Waffenhitze:** 16
Ableitung: 15

KRIEGERDATEN

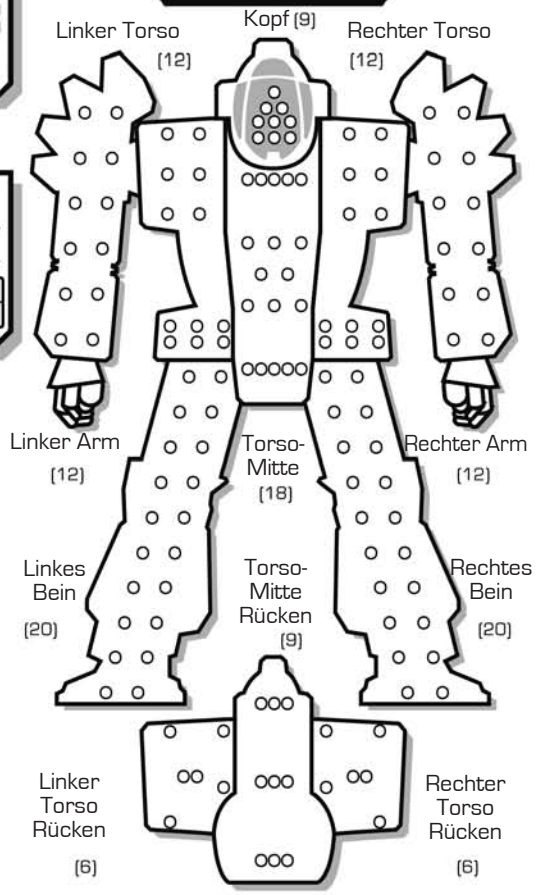
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

1-3	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	Mittelschwerer Laser
	6.	Mittelschwerer Laser
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

1-3	1.	Wärmetauscher
	2.	KSR-4
	3.	Maschinengewehr
	4.	Munition (KSR-4) 25
	5.	Munition (MG) 100
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

1-6	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Wärmetauscher
	6.	Sprungdüse

Kopf

1-6	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	neu würfeln
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

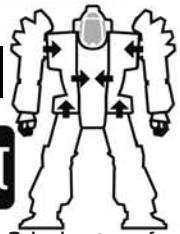
Torso Mitte

1-3	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
4-6	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	Sprungdüse
	6.	Sprungdüse

Reaktortreffer	○○○
Gyroskoptreffer	○○
Sensorentreffer	○○
Lebenserhaltung	○

ULISSES SPIELE

CATALYST game labs



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

1-3	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	Autokanone/20
	4.	Autokanone/20
	5.	Autokanone/20
	6.	Autokanone/20
4-6	1.	Autokanone/20
	2.	Autokanone/20
	3.	Autokanone/20
	4.	Autokanone/20
	5.	Autokanone/20
	6.	Autokanone/20

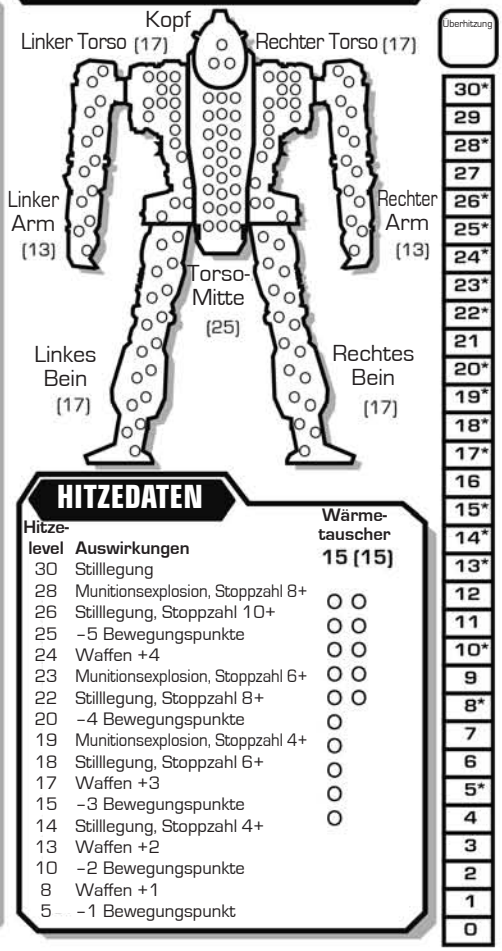
Rechter Torso

1-3	1.	Flammer
	2.	Flammer
	3.	Munition (AK/20) 5
	4.	Munition (AK/20) 5
	5.	Munition (AK/20) 5
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

1-6	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Wärmetauscher
	6.	Sprungdüse

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 15 (15)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○○
25	–5 Bewegungspunkte	○○
24	Waffen +4	○○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: VTR-9A1 Victor

Bewegungspunkte:
Gehen: 4
Rennen: 6
Springen: 4

Tonnage: 80
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
1	KSR-4	LT	3	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9
1	Autokanone/20	RA	7	20 (DB,S)	–	3	6	9
2	Mittelschwere Laser	LA	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Maschinengewehr	LB	0	2 (DB,AI)	–	1	2	3
1	Maschinengewehr	RB	0	2 (DB,AI)	–	1	2	3

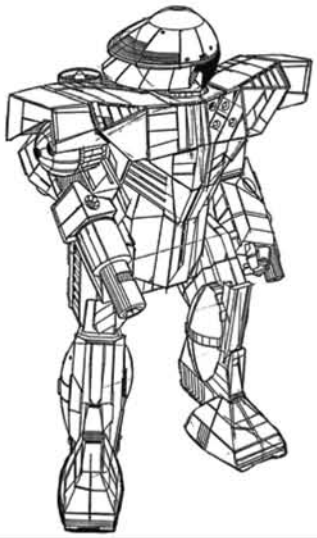
KW: 1.302 **Gesamtpanzerung:** 184 **Waffenhitze:** 16
Ableitung: 15

KRIEGERDATEN

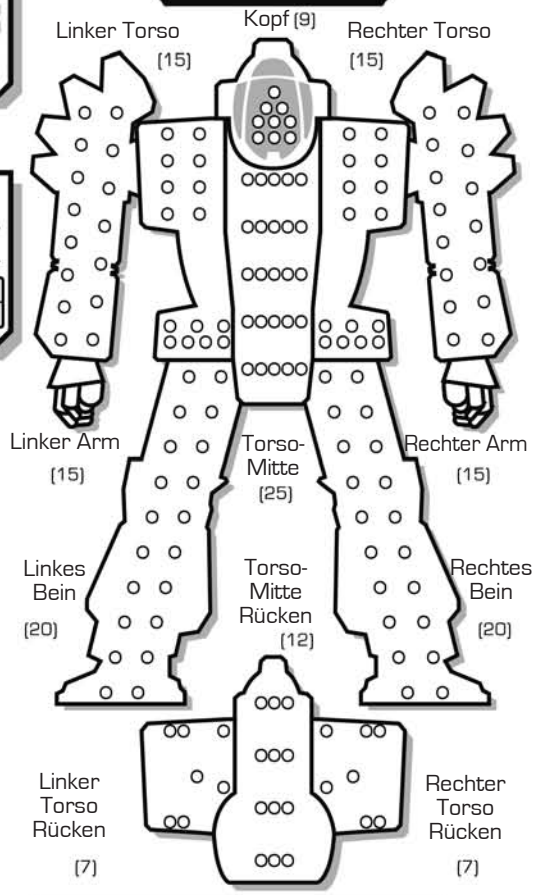
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

1-3	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	Mittelschwerer Laser
	6.	Mittelschwerer Laser
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

1-3	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
	3.	KSR-4
	4.	Munition (KSR-4) 25
	5.	Munition (MG) 100
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

1-6	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Sprungdüse
	6.	Maschinengewehr

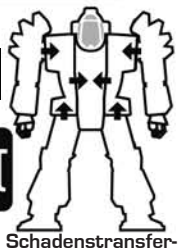
Kopf

1-6	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	neu würfeln
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

Torso Mitte

1-3	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
4-6	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	Sprungdüse
	6.	Sprungdüse

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

1-3	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	Autokanone/20
	4.	Autokanone/20
	5.	Autokanone/20
	6.	Autokanone/20
4-6	1.	Autokanone/20
	2.	Autokanone/20
	3.	Autokanone/20
	4.	Autokanone/20
	5.	Autokanone/20
	6.	Autokanone/20

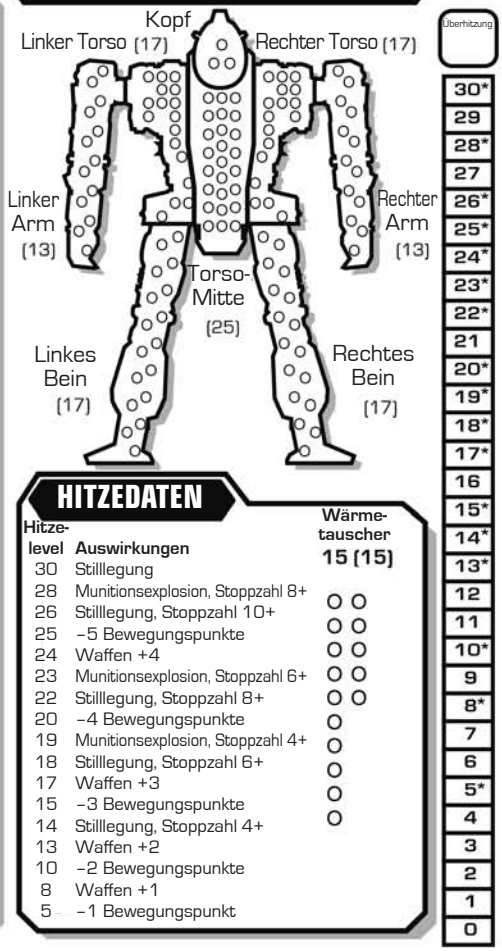
Rechter Torso

1-3	1.	Wärmetauscher
	2.	Munition (AK/20) 5
	3.	Munition (AK/20) 5
	4.	Munition (AK/20) 5
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

1-6	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Sprungdüse
	6.	Maschinengewehr

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 15 (15)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○
25	–5 Bewegungspunkte	○ ○
24	Waffen +4	○ ○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○ ○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○ ○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: VTR-9B Victor

Bewegungspunkte:
Gehen: 4
Rennen: 6
Springen: 4

Tonnage: 80
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	KSR-4	LT	3	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9
1	Autokanone/20	RA	7	20 (DB,S)	–	3	6	9
2	Mittelschwere Laser	LA	3	5 (DE)	–	3	6	9

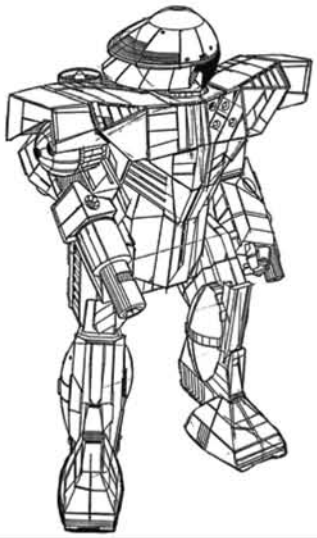
KW: 1.378 **Gesamtpanzerung:** 168 **Waffenhitze:** 17
Ableitung: 15

KRIEGERDATEN

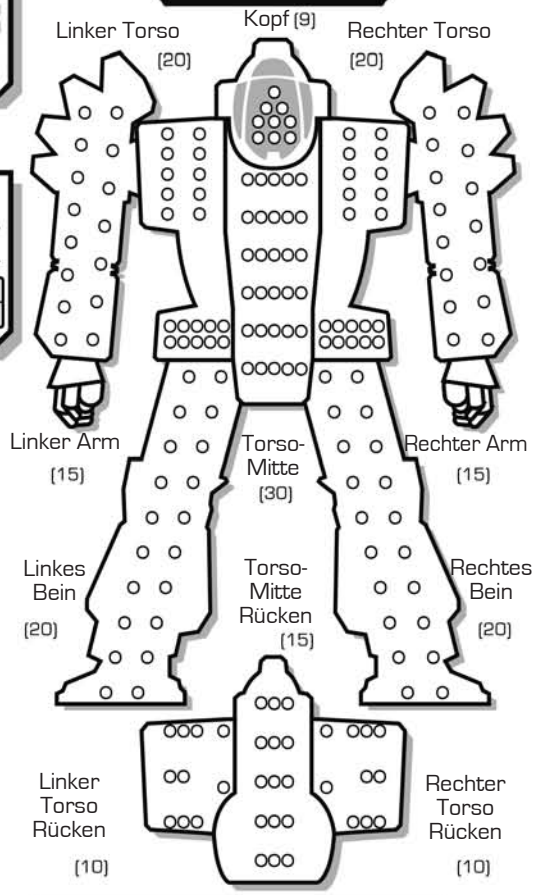
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

1-3	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	Mittelschwerer Laser
	6.	Mittelschwerer Laser
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

1-3	1.	KSR-4
	2.	Munition (KSR-4) 25
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

1-3	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Wärmetauscher
	6.	Sprungdüse

Kopf

1-3	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	neu würfeln
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

Torso Mitte

1-3	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
4-6	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	Sprungdüse
	6.	Sprungdüse

Reaktortreffer	○○○
Gyroskoptreffer	○○
Sensorentreffer	○○
Lebenserhaltung	○

Rechter Arm

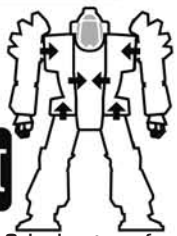
1-3	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	Autokanone/20
	4.	Autokanone/20
	5.	Autokanone/20
	6.	Autokanone/20
4-6	1.	Autokanone/20
	2.	Autokanone/20
	3.	Autokanone/20
	4.	Autokanone/20
	5.	Autokanone/20
	6.	Autokanone/20

Rechter Torso

1-3	1.	Wärmetauscher
	2.	Munition (AK/20) 5
	3.	Munition (AK/20) 5
	4.	Munition (AK/20) 5
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

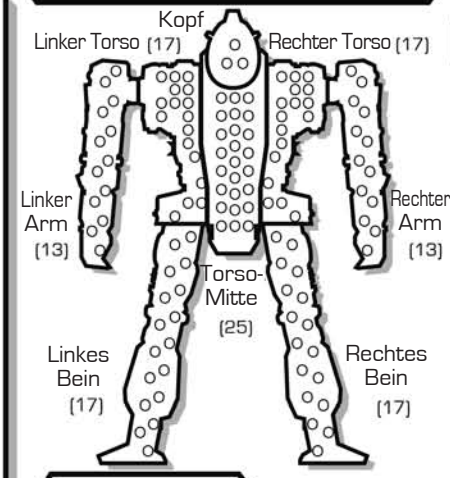
Rechtes Bein

1-3	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Wärmetauscher
	6.	Sprungdüse



Schadenstransfer-diagramm

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 15 (15)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○
25	–5 Bewegungspunkte	○ ○
24	Waffen +4	○ ○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○ ○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○ ○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: VTR-9S Victor

Bewegungspunkte:
Gehen: 4
Rennen: 6
Springen: 4

Tonnage: 80
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
1	KSR-6	LT	4	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9
1	Autokanone/20	RA	7	20 (DB,S)	–	3	6	9
2	Mittelschwere Laser	LA	3	5 (DE)	–	3	6	9

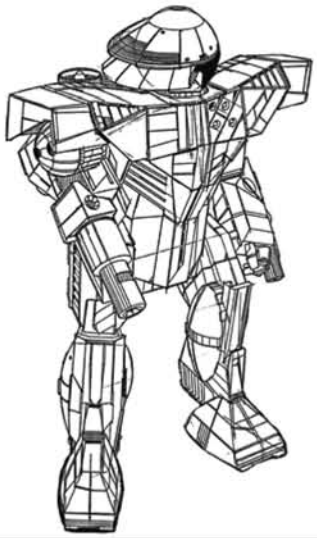
KW: 1.360 **Gesamtpanzerung:** 184 **Waffenhitze:** 17
Ableitung: 15

KRIEGERDATEN

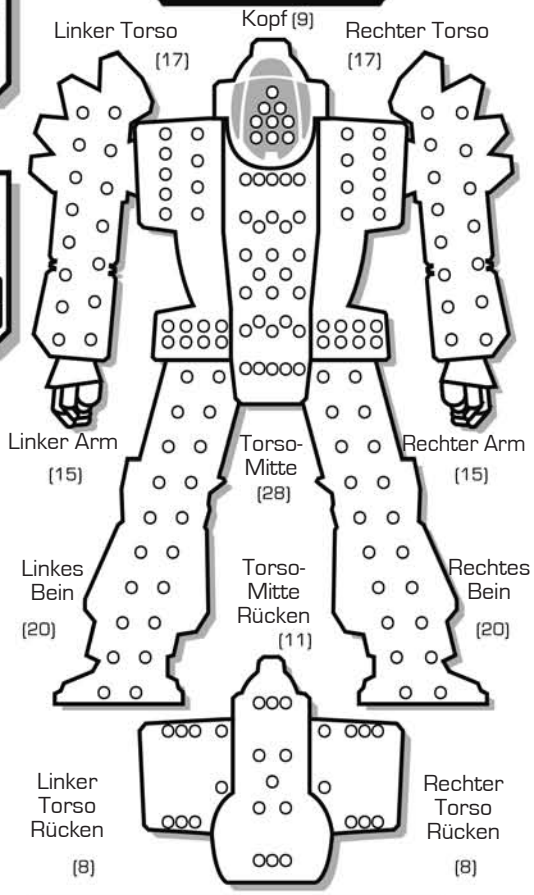
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

1-3	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	Mittelschwerer Laser
	6.	Mittelschwerer Laser
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

1-3	1.	KSR-6
	2.	KSR-6
	3.	Munition (KSR-4) 25
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Wärmetauscher
6. Sprungdüse

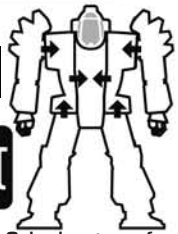
Kopf

1. Lebenserhaltung
2. Sensoren
3. Cockpit
4. neu würfeln
5. Sensoren
6. Lebenserhaltung

Torso Mitte

1-3	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
4-6	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	Sprungdüse
	6.	Sprungdüse

Reaktortreffer	○○○
Gyroskoptreffer	○○
Sensorentreffer	○○
Lebenserhaltung	○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

1-3	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	Autokanone/20
	4.	Autokanone/20
	5.	Autokanone/20
	6.	Autokanone/20
4-6	1.	Autokanone/20
	2.	Autokanone/20
	3.	Autokanone/20
	4.	Autokanone/20
	5.	Autokanone/20
	6.	Autokanone/20

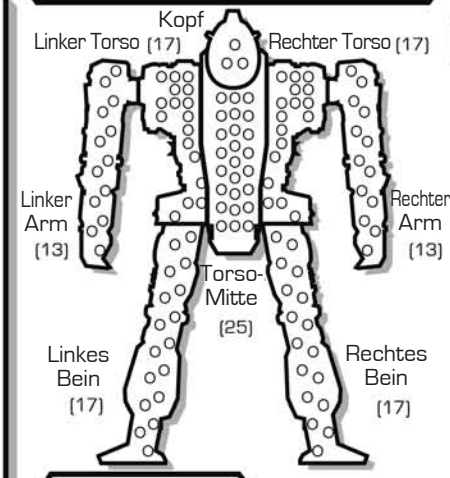
Rechter Torso

1-3	1.	Wärmetauscher
	2.	Munition (AK/20) 5
	3.	Munition (AK/20) 5
	4.	Munition (AK/20) 5
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Wärmetauscher
6. Sprungdüse

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 15 (15)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○○
25	–5 Bewegungspunkte	○○
24	Waffen +4	○○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: ZEU-5S Zeus

Bewegungspunkte:
Gehen: 4
Rennen: 6
Springen: 0

Tonnage: 80
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	Mittelschwerer Laser	TM	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Schwerer ER-Laser	LT	12	8 (DE)	–	7	14	19
1	Mittelschwerer Laser	TM (R)	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	LSR-15 mit Artemis-IV-FLS	RA	5	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
1	Ultra-AK/5	LA	1	5/Schuss (DB,R/C)	2	6	13	20

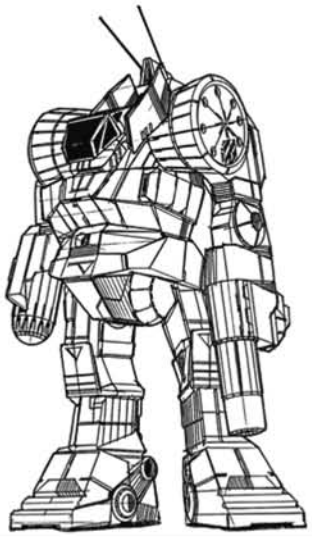
KW: 1.474 **Gesamtpanzerung:** 224 **Waffenhitze:** 24
Ableitung: 28

KRIEGERDATEN

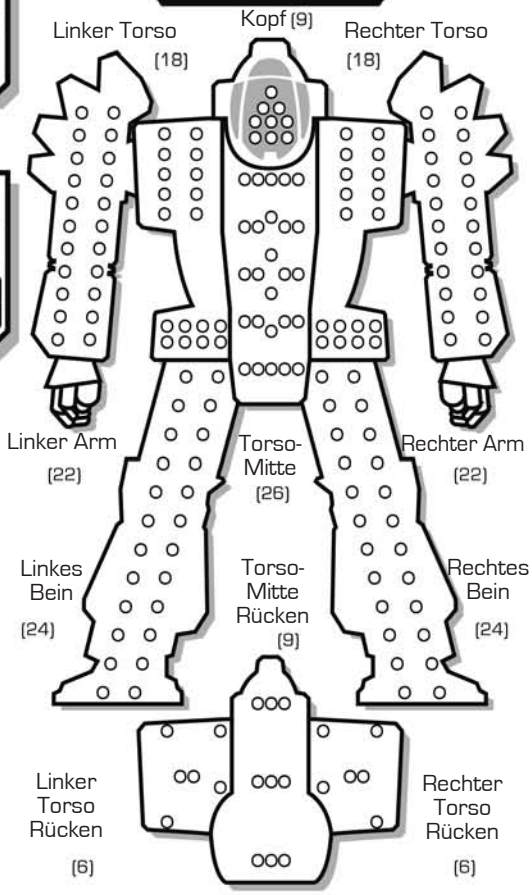
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	Unterarmaktivator
1-3	4.	Ultra-AK/5
	5.	Ultra-AK/5
	6.	Ultra-AK/5
	1.	Ultra-AK/5
	2.	Ultra-AK/5
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	Doppel-Wärmetauscher
	2.	Doppel-Wärmetauscher
1-3	3.	Doppel-Wärmetauscher
	4.	Schwerer ER-Laser
	5.	Schwerer ER-Laser
	6.	Mittelschwerer Laser (R)
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. neu würfeln
6. neu würfeln

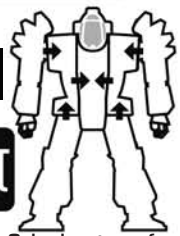
Kopf

1. Lebenserhaltung
2. Sensoren
3. Cockpit
4. neu würfeln
5. Sensoren
6. Lebenserhaltung

Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	Mittelschwerer Laser
	6.	neu würfeln

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	Unterarmaktivator
1-3	4.	LSR-15
	5.	LSR-15
	6.	LSR-15
	1.	Artemis-IV-FLS
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

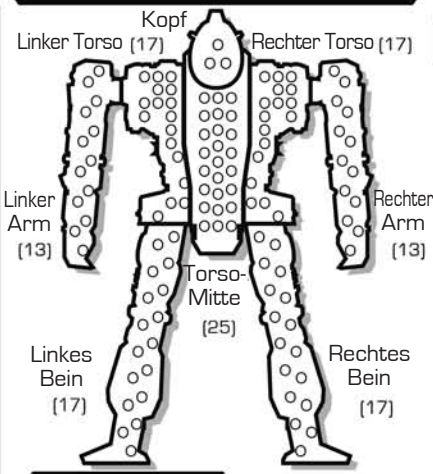
Rechter Torso

	1.	Doppel-Wärmetauscher
	2.	Doppel-Wärmetauscher
1-3	3.	Doppel-Wärmetauscher
	4.	Munition (LSR-15) 8
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. neu würfeln
6. neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 14 (28)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○
25	–5 Bewegungspunkte	○ ○
24	Waffen +4	○ ○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○ ○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: ZEU-5T Zeus

Bewegungspunkte:
Gehen: 4
Rennen: 6
Springen: 0

Tonnage: 80
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N. (Hexe)	M. (Hexe)	W. (Hexe)
1	Mittelschwerer Laser	TM	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Schwerer ER-Laser	LT	12	8 (DE)	–	7	14	19
1	Mittelschwerer Laser	TM (R)	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	LSR-15 mit Artemis-IV-FLS	RA	5	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
1	ER-PK	LA	15	10 (DE,X)	–	7	14	21

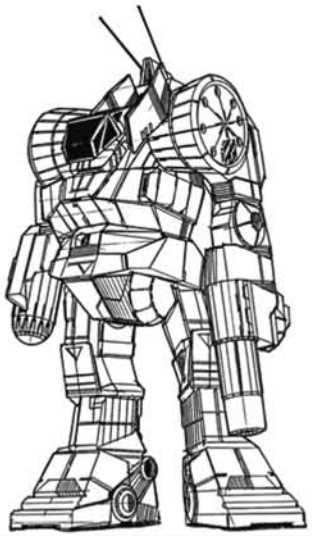
KW: 1.729 **Gesamtpanzerung:** 184 **Waffenhitze:** 38
Ableitung: 34

KRIEGERDATEN

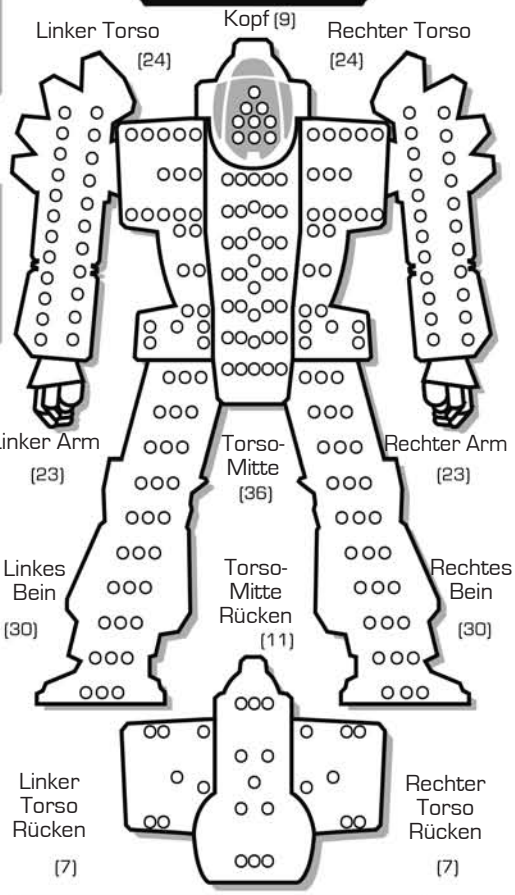
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

1. Schulter
2. Oberarmaktivator
3. Unterarmaktivator

1-3
4. ER-PPK
5. ER-PPK
6. ER-PPK

4-6
1. Ferrofibrit
2. neu würfeln
3. neu würfeln
4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

Linker Torso

1-3
1. Doppel-Wärmetauscher
2. Doppel-Wärmetauscher
3. Doppel-Wärmetauscher
4. Doppel-Wärmetauscher
5. Doppel-Wärmetauscher
6. Doppel-Wärmetauscher

4-6
1. Schwerer ER-Laser
2. Schwerer ER-Laser
3. Mittelschwerer Laser (R)
4. Ferrofibrit
5. Ferrofibrit
6. Ferrofibrit

Linkes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Ferrofibrit
6. Ferrofibrit

Kopf

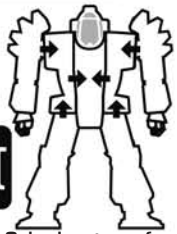
1. Lebenserhaltung
2. Sensoren
3. Cockpit
4. Ferrofibrit
5. Sensoren
6. Lebenserhaltung

Torso Mitte

1-3
1. Reaktor
2. Reaktor
3. Reaktor
4. Gyroskop
5. Gyroskop
6. Gyroskop

4-6
1. Gyroskop
2. Reaktor
3. Reaktor
4. Reaktor
5. Mittelschwerer Laser
6. Ferrofibrit

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

1. Schulter
2. Oberarmaktivator
3. Unterarmaktivator

1-3
4. LSR-15
5. LSR-15
6. LSR-15

4-6
1. Artemis-IV-FLS
2. Munition (LSR-15) 8
3. Ferrofibrit
4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

Rechter Torso

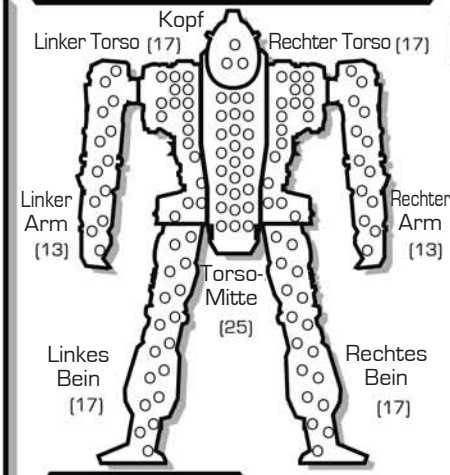
1-3
1. Doppel-Wärmetauscher
2. Doppel-Wärmetauscher
3. Doppel-Wärmetauscher
4. Doppel-Wärmetauscher
5. Doppel-Wärmetauscher
6. Doppel-Wärmetauscher

4-6
1. Doppel-Wärmetauscher
2. Doppel-Wärmetauscher
3. Doppel-Wärmetauscher
4. Ferrofibrit
5. Ferrofibrit
6. Ferrofibrit

Rechtes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Ferrofibrit
6. Ferrofibrit

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 17 (34)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○
25	–5 Bewegungspunkte	○ ○
24	Waffen +4	○ ○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○ ○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○ ○
20	–4 Bewegungspunkte	○ ○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○ ○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: ZEU-6S Zeus

Bewegungspunkte:
Gehen: 4
Rennen: 6
Springen: 0

Tonnage: 80
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N. (Hexe)	M. (Hexe)	W. (Hexe)
1	Mittelschwerer Laser	TM	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Schwerer Laser	LT	8	8 (DE)	–	5	10	15
1	Mittelschwerer Laser	TM (R)	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	LSR-15	RA	5	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
1	Autokanone/5	LA	1	5 (DB,S)	3	6	12	18

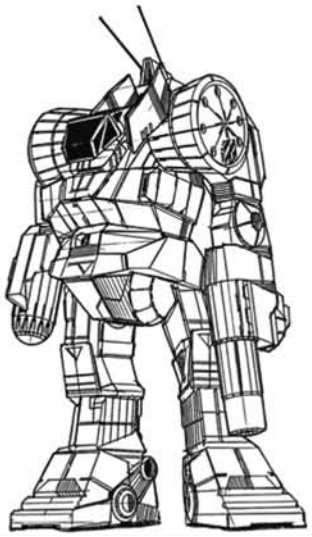
KW: 1.348 **Gesamtpanzerung:** 184 **Waffenhitze:** 20
Ableitung: 17

KRIEGERDATEN

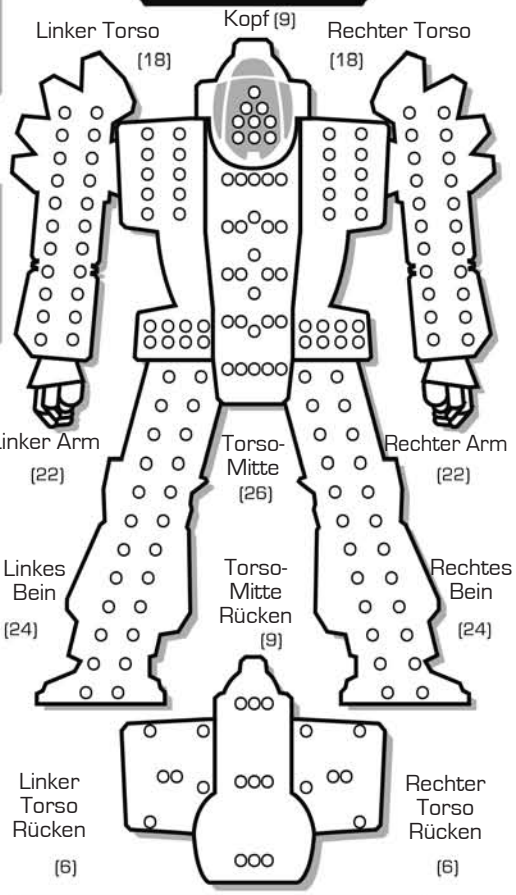
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	Unterarmaktivator
1-3	4.	Autokanone/5
	5.	Autokanone/5
	6.	Autokanone/5
	1.	Autokanone/5
	2.	Munition (AK/5) 20
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	Schwerer Laser
	2.	Schwerer Laser
1-3	3.	Mittelschwerer Laser (R)
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Wärmetauscher
	6.	Wärmetauscher

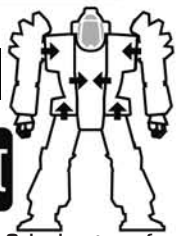
Kopf

	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	neu würfeln
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	Wärmetauscher
	6.	Mittelschwerer Laser

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	Unterarmaktivator
1-3	4.	LSR-15
	5.	LSR-15
	6.	LSR-15
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

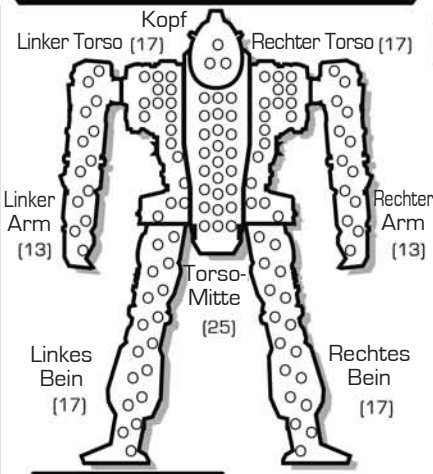
Rechter Torso

	1.	Munition (LSR-15) 8
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
1-3	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Wärmetauscher
	6.	Wärmetauscher

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 17 (17)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○
25	–5 Bewegungspunkte	○ ○
24	Waffen +4	○ ○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○ ○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○ ○
20	–4 Bewegungspunkte	○ ○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○ ○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: ZEU-6T Zeus

Bewegungspunkte:
Gehen: 4
Rennen: 6
Springen: 0

Tonnage: 80
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
1	Mittelschwerer Laser	TM	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Schwerer Laser	LT	8	8 (DE)	–	5	10	15
1	Mittelschwerer Laser	TM (R)	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	LSR-15	RA	5	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
1	PPK	LA	10	10 (DE,X)	3	6	12	18

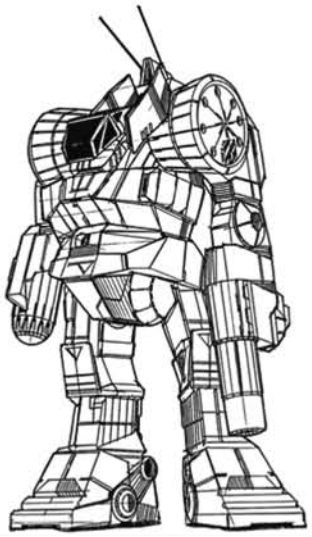
KW: 1.436 **Gesamtpanzerung:** 184 **Waffenhitze:** 29
Ableitung: 19

KRIEGERDATEN

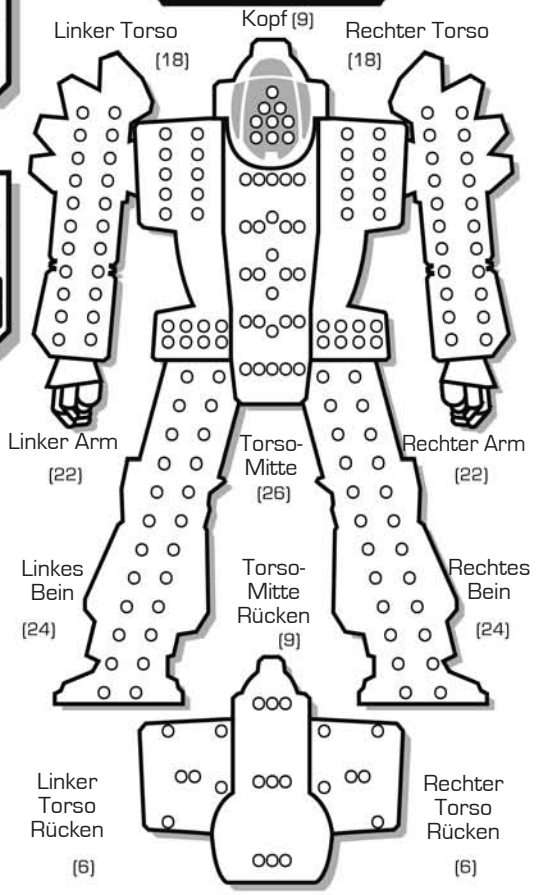
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	Unterarmaktivator
1-3	4.	Autokanone/5
	5.	Autokanone/5
	6.	Autokanone/5
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	Schwerer Laser
	2.	Schwerer Laser
1-3	3.	Mittelschwerer Laser (R)
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Wärmetauscher
	6.	Wärmetauscher

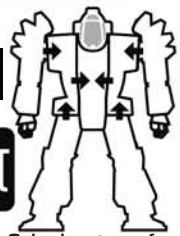
Kopf

	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	neu würfeln
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
	3.	Reaktor
1-3	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
	3.	Reaktor
4-6	4.	Reaktor
	5.	Wärmetauscher
	6.	Mittelschwerer Laser

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	Unterarmaktivator
1-3	4.	LSR-15
	5.	LSR-15
	6.	LSR-15
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

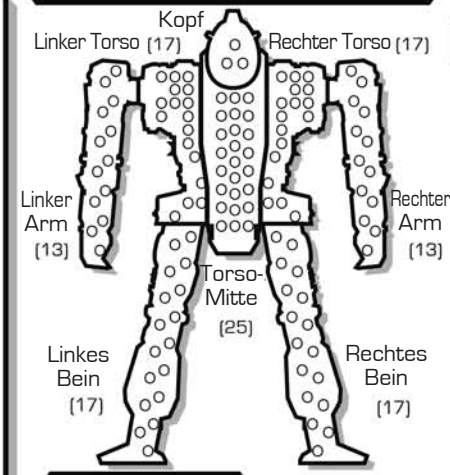
Rechter Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
	3.	Munition (LSR-15) 8
1-3	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Wärmetauscher
	6.	Wärmetauscher

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 19 (19)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○
25	–5 Bewegungspunkte	○ ○
24	Waffen +4	○ ○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○ ○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○ ○
20	–4 Bewegungspunkte	○ ○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○ ○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○ ○
17	Waffen +3	○ ○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: STK-3F Stalker

Bewegungspunkte:
Gehen: 3
Rennen: 5
Springen: 0

Tonnage: 85
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	Schwerer Laser	RT	8	8 (DE)	–	5	10	15
1	KSR-6	RT	4	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9
1	Schwerer Laser	LT	8	8 (DE)	–	5	10	15
1	KSR-6	LT	4	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9
1	LSR-10	RA	4	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
2	Mittelschwere Laser	RA	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	LSR-10	LA	4	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
2	Mittelschwere Laser	LA	3	5 (DE)	–	3	6	9

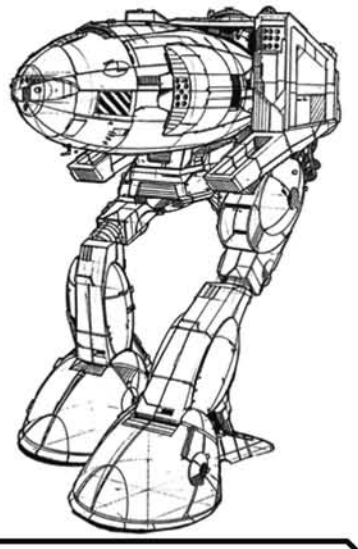
KW: 1.559 **Gesamtpanzerung:** 216 **Waffenhitze:** 44
Ableitung: 20

KRIEGERDATEN

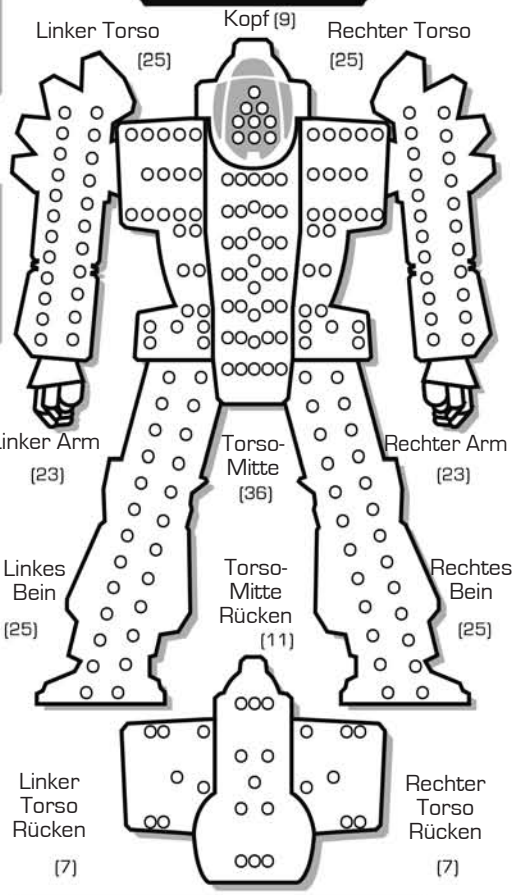
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Wärmetauscher
1-3	4.	LSR-10
1-3	5.	LSR-10
1-3	6.	Mittelschwerer Laser
4-6	1.	Mittelschwerer Laser
4-6	2.	Munition (LSR-10) 12
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
4-6	5.	neu würfeln
4-6	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	Schwerer Laser
1-3	3.	Schwerer Laser
1-3	4.	KSR-6
1-3	5.	KSR-6
1-3	6.	Munition (KSR-6) 15
4-6	1.	neu würfeln
4-6	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
4-6	5.	neu würfeln
4-6	6.	neu würfeln

Linkes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Wärmetauscher
	6.	Wärmetauscher

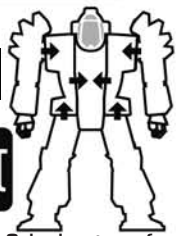
Kopf

	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	neu würfeln
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
1-3	4.	Gyroskop
1-3	5.	Gyroskop
1-3	6.	Gyroskop
4-6	1.	Gyroskop
4-6	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
4-6	4.	Reaktor
4-6	5.	Wärmetauscher
4-6	6.	Wärmetauscher

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Wärmetauscher
1-3	4.	LSR-10
1-3	5.	LSR-10
1-3	6.	Mittelschwerer Laser
4-6	1.	Mittelschwerer Laser
4-6	2.	Munition (LSR-10) 12
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
4-6	5.	neu würfeln
4-6	6.	neu würfeln

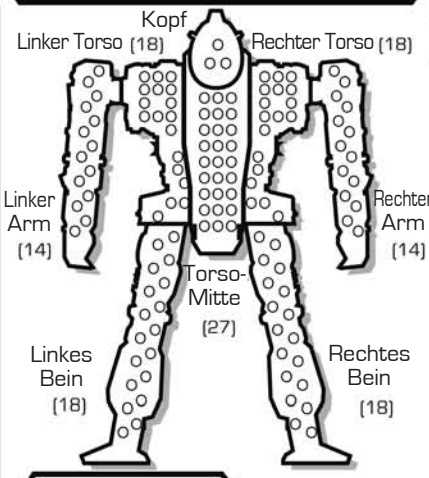
Rechter Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	Schwerer Laser
1-3	3.	Schwerer Laser
1-3	4.	KSR-6
1-3	5.	KSR-6
1-3	6.	Munition (KSR-6) 15
4-6	1.	neu würfeln
4-6	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
4-6	5.	neu würfeln
4-6	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Wärmetauscher
	6.	Wärmetauscher

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 20 (20)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○○
25	–5 Bewegungspunkte	○○
24	Waffen +4	○○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○○
20	–4 Bewegungspunkte	○○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○○
17	Waffen +3	○○
15	–3 Bewegungspunkte	○○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: STK-3H Stalker

Bewegungspunkte:
Gehen: 3
Rennen: 5
Springen: 0

Tonnage: 85
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	KSR-6	RT	4	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9
1	KSR-6	LT	4	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9
1	LSR-20	RA	6	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
2	Mittelschwere Laser	RA	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	LSR-20	LA	6	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
2	Mittelschwere Laser	LA	3	5 (DE)	–	3	6	9

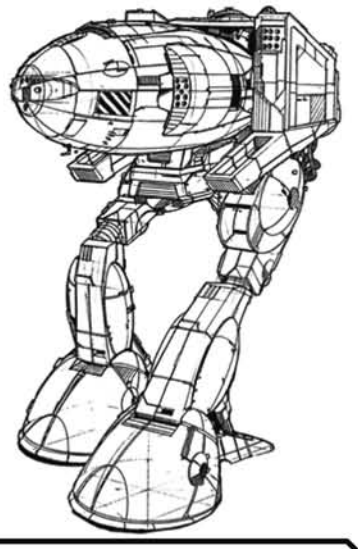
KW: 1.624 **Gesamtpanzerung:** 216 **Waffenhitze:** 32
Ableitung: 20

KRIEGERDATEN

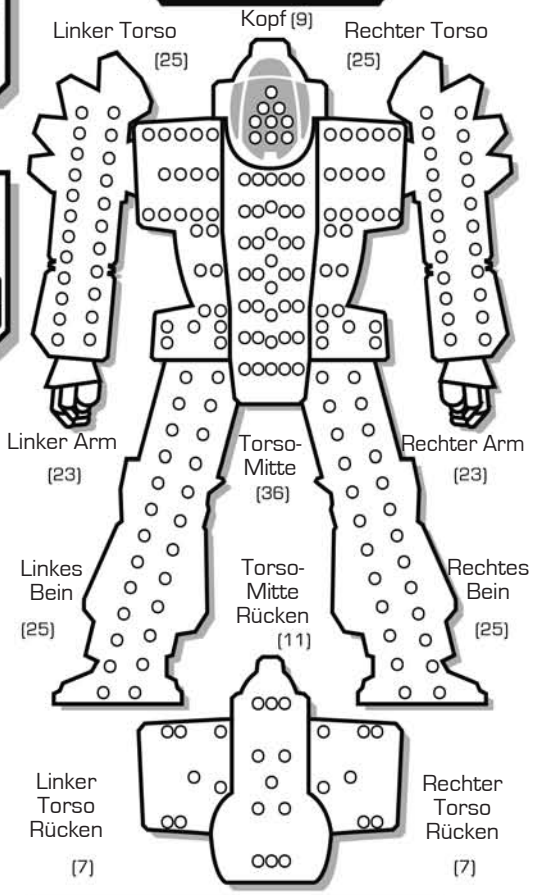
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Wärmetauscher
1-3	4.	LSR-20
1-3	5.	LSR-20
1-3	6.	LSR-20
4-6	1.	LSR-20
4-6	2.	LSR-20
4-6	3.	Mittelschwerer Laser
4-6	4.	Mittelschwerer Laser
4-6	5.	Munition (LSR-20) 6
4-6	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	KSR-6
1-3	3.	KSR-6
1-3	4.	Munition (KSR-6) 15
1-3	5.	neu würfeln
1-3	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
4-6	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
4-6	5.	neu würfeln
4-6	6.	neu würfeln

Linkes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Wärmetauscher
	6.	Wärmetauscher

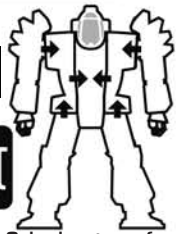
Kopf

	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	neu würfeln
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
1-3	4.	Gyroskop
1-3	5.	Gyroskop
1-3	6.	Gyroskop
4-6	1.	Gyroskop
4-6	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
4-6	4.	Reaktor
4-6	5.	Wärmetauscher
4-6	6.	Wärmetauscher

Reaktortreffer	○○○
Gyroskoptreffer	○○
Sensorentreffer	○○
Lebenserhaltung	○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	Wärmetauscher
1-3	4.	LSR-20
1-3	5.	LSR-20
1-3	6.	LSR-20
4-6	1.	LSR-20
4-6	2.	LSR-20
4-6	3.	Mittelschwerer Laser
4-6	4.	Mittelschwerer Laser
4-6	5.	Munition (LSR-20) 6
4-6	6.	neu würfeln

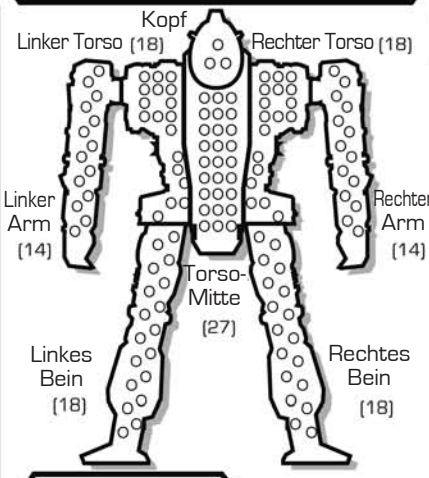
Rechter Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	KSR-6
1-3	3.	KSR-6
1-3	4.	Munition (KSR-6) 15
1-3	5.	neu würfeln
1-3	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
4-6	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
4-6	5.	neu würfeln
4-6	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Wärmetauscher
	6.	Wärmetauscher

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 20 (20)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○○
25	–5 Bewegungspunkte	○○
24	Waffen +4	○○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○○
20	–4 Bewegungspunkte	○○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○○
17	Waffen +3	○○
15	–3 Bewegungspunkte	○○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: STK-4N Stalker

Bewegungspunkte:
Gehen: 3
Rennen: 5
Springen: 0

Tonnage: 85
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
1	Schwerer Laser	RT	8	8 (DE)	–	5	10	15
1	KSR-6	RT	4	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9
1	Schwerer Laser	LT	8	8 (DE)	–	5	10	15
1	KSR-6	LT	4	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9
1	LSR-10	RA	4	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
2	Mittelschwere Laser	RA	3	5 (DE)	–	3	6	9
2	Mittelschwere Laser	LA	3	5 (DE)	–	3	6	9

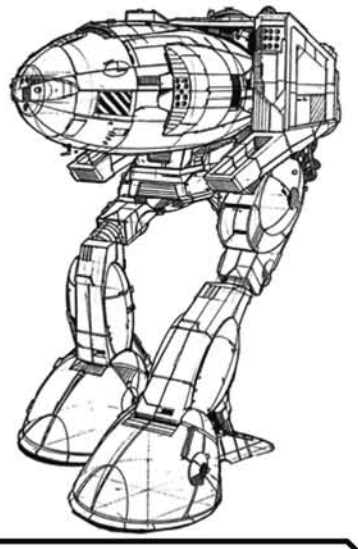
KW: 1.559 **Gesamtpanzerung:** 216 **Waffenhitze:** 40
Ableitung: 26

KRIEGERDATEN

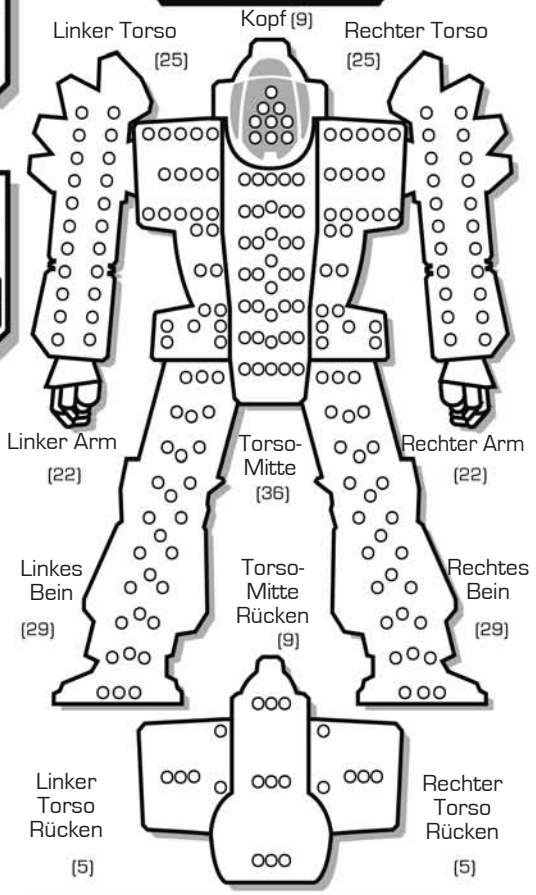
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

1. Schulter
2. Oberarmaktivator
3. Mittelschwerer Laser
4. Mittelschwerer Laser
5. neu würfeln
6. neu würfeln

1-3

1. neu würfeln
2. neu würfeln
3. neu würfeln
4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

4-6

Linker Torso

1. Wärmetauscher
2. Wärmetauscher
3. Wärmetauscher
4. Wärmetauscher
5. Wärmetauscher
6. Schwerer Laser

1-3

1. Schwerer Laser
2. KSR-6
3. KSR-6
4. Munition (KSR-6) 15
5. neu würfeln
6. neu würfeln

4-6

Linkes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Wärmetauscher
6. Wärmetauscher

Kopf

1. Lebenserhaltung
2. Sensoren
3. Cockpit
4. neu würfeln
5. Sensoren
6. Lebenserhaltung

Torso Mitte

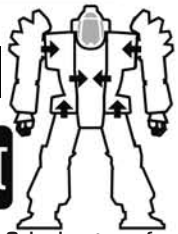
1. Reaktor
2. Reaktor
3. Reaktor
4. Gyroskop
5. Gyroskop
6. Gyroskop

1-3

1. Gyroskop
2. Reaktor
3. Reaktor
4. Reaktor
5. Wärmetauscher
6. Wärmetauscher

4-6

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

1. Schulter
2. Oberarmaktivator
3. LSR-10
4. LSR-10
5. Mittelschwerer Laser
6. Mittelschwerer Laser

1-3

1. Munition (LSR-10) 12
2. neu würfeln
3. neu würfeln
4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

4-6

Rechter Torso

1. Wärmetauscher
2. Wärmetauscher
3. Wärmetauscher
4. Wärmetauscher
5. Wärmetauscher
6. Schwerer Laser

1-3

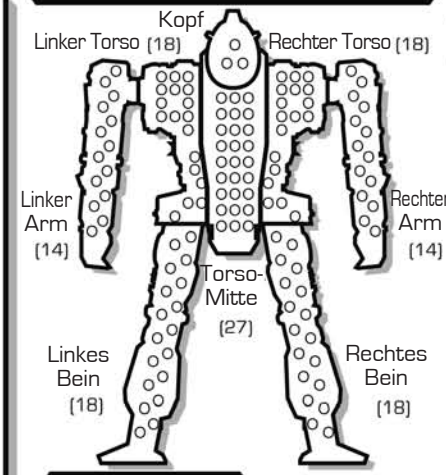
1. Schwerer Laser
2. KSR-6
3. KSR-6
4. Munition (KSR-6) 15
5. neu würfeln
6. neu würfeln

4-6

Rechtes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Wärmetauscher
6. Wärmetauscher

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 26 (26)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○○○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○○○
25	–5 Bewegungspunkte	○○○
24	Waffen +4	○○○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○○○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○○○
20	–4 Bewegungspunkte	○○○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○○
17	Waffen +3	○○
15	–3 Bewegungspunkte	○○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: STK-4P Stalker

Bewegungspunkte:
Gehen: 3
Rennen: 5
Springen: 0

Tonnage: 85
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
1	Schwerer Laser	RT	8	8 (DE)	–	5	10	15
1	KSR-6	RT	4	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9
1	Schwerer Laser	LT	8	8 (DE)	–	5	10	15
1	KSR-6	LT	4	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9
1	LSR-10	RA	4	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
2	Mittelschwere Laser	RA	3	5 (DE)	–	3	6	9
2	Mittelschwere Laser	LA	3	5 (DE)	–	3	6	9

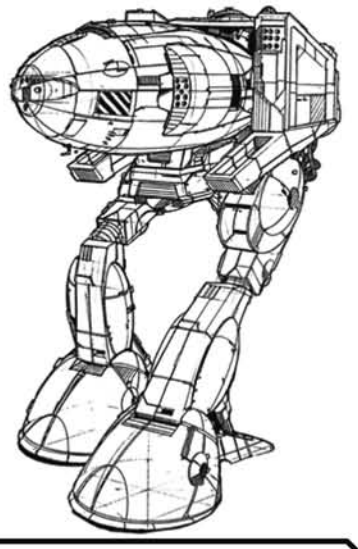
KW: 1.417 **Gesamtpanzerung:** 216 **Waffenhitze:** 40
Ableitung: 20

KRIEGERDATEN

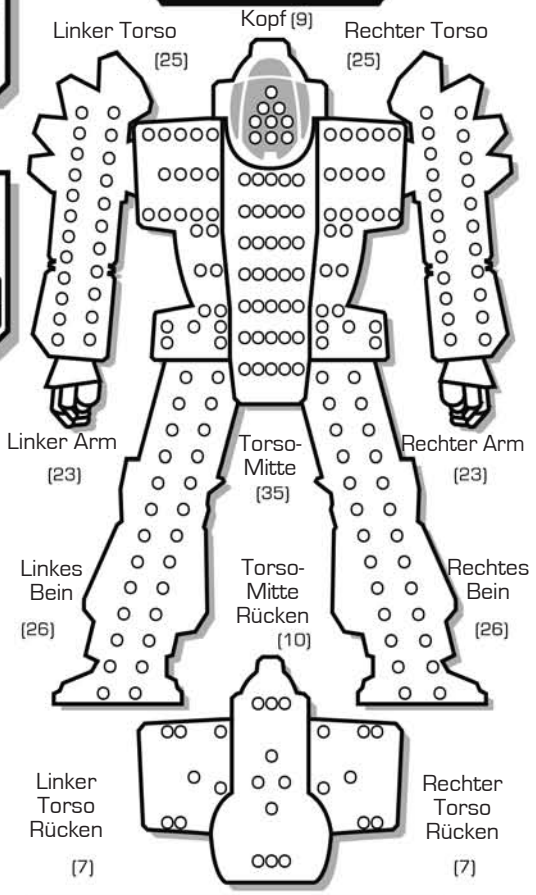
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Wärmetauscher
	4.	Wärmetauscher
	5.	Mittelschwerer Laser
	6.	Mittelschwerer Laser
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	Schwerer Laser
1-3	3.	Schwerer Laser
	4.	KSR-6
	5.	KSR-6
	6.	Munition (KSR-6) 15
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Wärmetauscher
	6.	Wärmetauscher

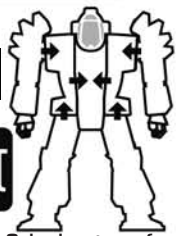
Kopf

	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	neu würfeln
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	Wärmetauscher
	6.	Wärmetauscher

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Wärmetauscher
	4.	LSR-10
	5.	LSR-10
	6.	Munition (LSR-10) 12
	1.	Mittelschwerer Laser
	2.	Mittelschwerer Laser
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

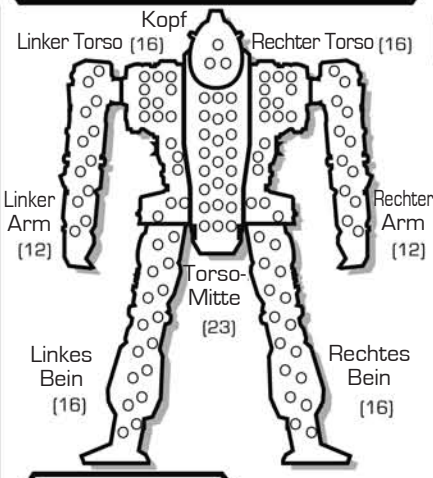
Rechter Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	Schwerer Laser
1-3	3.	Schwerer Laser
	4.	KSR-6
	5.	KSR-6
	6.	Munition (KSR-6) 15
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Wärmetauscher
	6.	Wärmetauscher

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 20 (20)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○○
25	–5 Bewegungspunkte	○○
24	Waffen +4	○○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○○
20	–4 Bewegungspunkte	○○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○○
17	Waffen +3	○○
15	–3 Bewegungspunkte	○○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: CP-10-HQ Cyclops

Bewegungspunkte:
Gehen: 4
Rennen: 6
Springen: 0

Tonnage: 90
Technologie: Innere Sphäre (Experimentel)
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	KSR-4	TM	3	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9
1	Ausfahrbares Kommandomodul	RT	–	(E)	–	–	–	–
1	LSR-10	LT	4	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	–	3	6	9

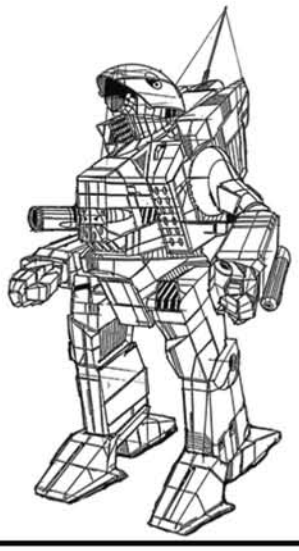
KW: 1.113 **Gesamtpanzerung:** 160 **Waffenhitze:** 13
Ableitung: 14

KRIEGERDATEN

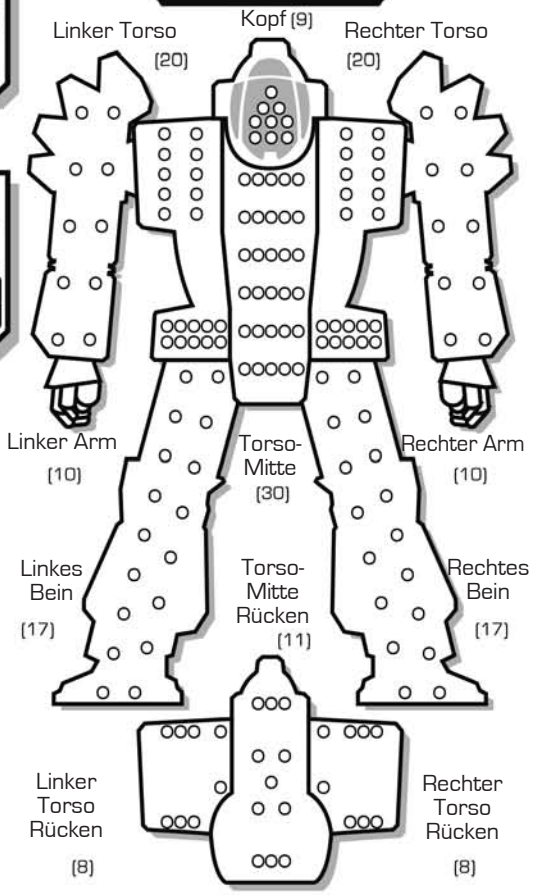
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	Mittelschwerer Laser
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	LSR-10
	2.	LSR-10
1-3	3.	Munition (LSR-10) 12
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

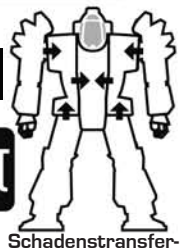
Kopf

	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	neu würfeln
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	KSR-4
	6.	Munition (KSR-4) 25

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	Unterarmaktivator
1-3	4.	Handaktivator
	5.	Mittelschwerer Laser
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

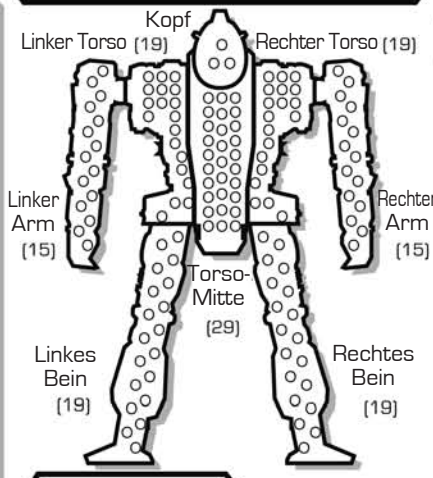
Rechter Torso

	1.	Ausfahrbares Kommandomodul
	2.	Ausfahrbares Kommandomodul
	3.	Ausfahrbares Kommandomodul
1-3	4.	Ausfahrbares Kommandomodul
	5.	Ausfahrbares Kommandomodul
	6.	Ausfahrbares Kommandomodul
	1.	Ausfahrbares Kommandomodul
	2.	Ausfahrbares Kommandomodul
	3.	Ausfahrbares Kommandomodul
4-6	4.	Ausfahrbares Kommandomodul
	5.	Ausfahrbares Kommandomodul
	6.	Ausfahrbares Kommandomodul

Rechtes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 14 (14)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○
25	–5 Bewegungspunkte	○ ○
24	Waffen +4	○ ○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○ ○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: CP-10-Q Cyclops

Bewegungspunkte:
Gehen: 4
Rennen: 6
Springen: 0

Tonnage: 90
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	KSR-4	TM	3	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9
1	LSR-10	RT	4	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
1	Mittelschwerer Laser	RT	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	LSR-10	LT	4	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	–	3	6	9

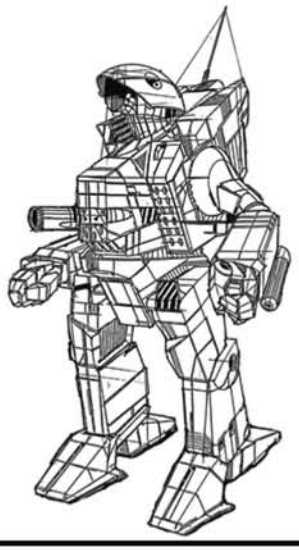
KW: 1.584 **Gesamtpanzerung:** 272 **Waffenhitze:** 20
Ableitung: 12

KRIEGERDATEN

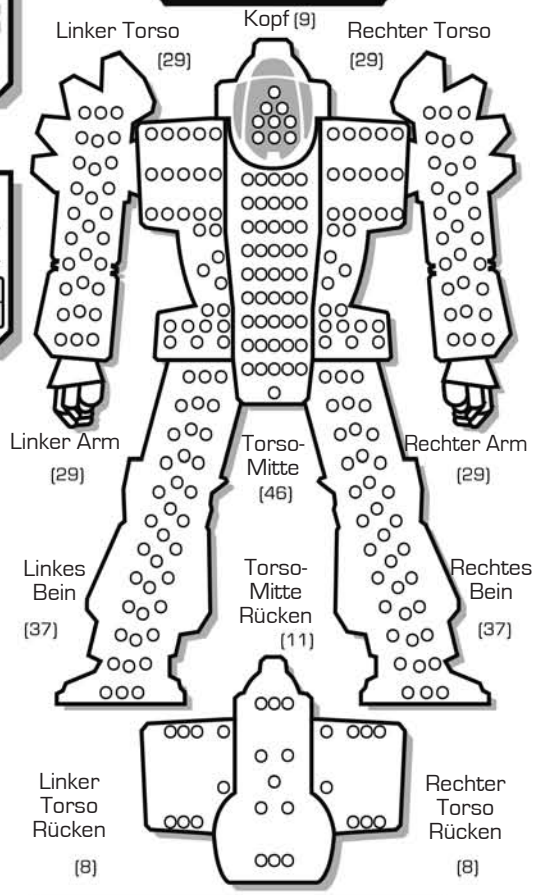
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	Mittelschwerer Laser
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	LSR-10
	2.	LSR-10
1-3	3.	Munition (LSR-10) 12
	4.	Munition (LSR-10) 12
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Kopf

	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	neu würfeln
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

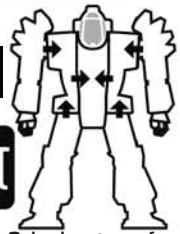
Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	KSR-4
	6.	Munition (KSR-4) 25

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○

ULISSES SPIELE

CATALYST game labs



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	Unterarmaktivator
1-3	4.	Handaktivator
	5.	Mittelschwerer Laser
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

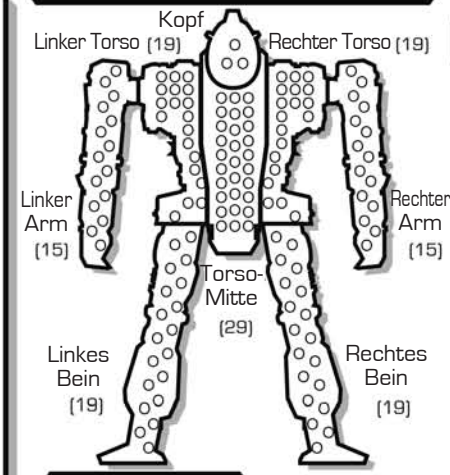
Rechter Torso

	1.	LSR-10
	2.	LSR-10
1-3	3.	Mittelschwerer Laser
	4.	Munition (LSR-10) 12
	5.	Munition (LSR-10) 12
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 14 (14)
30	Stilllegung	○ ○
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○
25	–5 Bewegungspunkte	○ ○
24	Waffen +4	○ ○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: CP-10-Z Cyclops

Bewegungspunkte:
Gehen: 4
Rennen: 6
Springen: 0

Tonnage: 90
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	KSR-4	TM	3	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9
1	Autokanone/20	RT	7	20 (DB,S)	–	3	6	9
1	LSR-10	LT	4	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	–	3	6	9

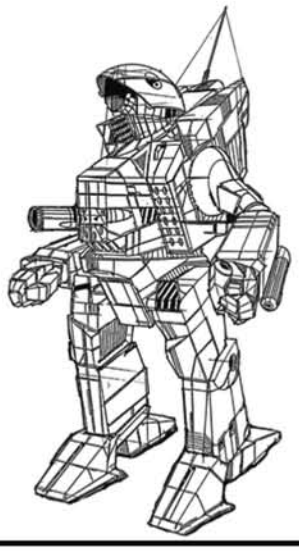
KW: 1.317 **Gesamtpanzerung:** 160 **Waffenhitze:** 20
Ableitung: 12

KRIEGERDATEN

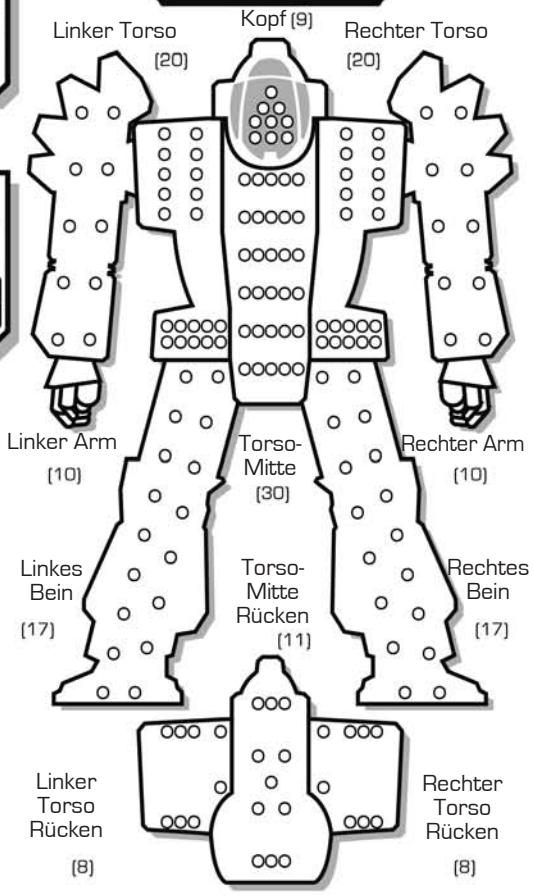
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	Mittelschwerer Laser
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	LSR-10
	2.	LSR-10
1-3	3.	Munition (AK/20) 5
	4.	Munition (AK/20) 5
	5.	Munition (LSR-10) 12
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Kopf

	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	neu würfeln
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	KSR-4
	6.	Munition (KSR-4) 25

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○

ULISSES SPIELE

CATALYST game labs



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	Unterarmaktivator
1-3	4.	Handaktivator
	5.	Mittelschwerer Laser
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

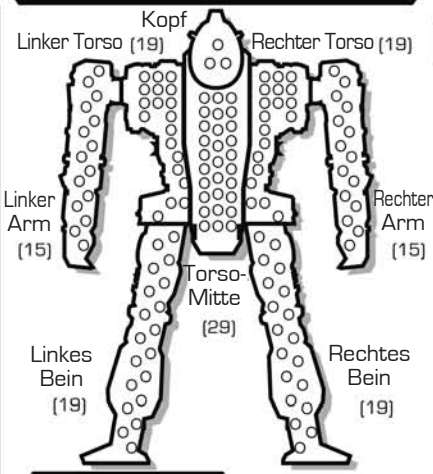
Rechter Torso

	1.	Autokanone/20
	2.	Autokanone/20
	3.	Autokanone/20
1-3	4.	Autokanone/20
	5.	Autokanone/20
	6.	Autokanone/20
	1.	Autokanone/20
	2.	Autokanone/20
	3.	Autokanone/20
4-6	4.	Autokanone/20
	5.	Munition (AK/20) 5
	6.	Munition (AK/20) 5

Rechtes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 12 (12)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○
25	–5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: BNC-3E Banshee

Bewegungspunkte:
Gehen: 4
Rennen: 6
Springen: 0

Tonnage: 95
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	Leichter Laser	K	1	3 (DE)	–	1	2	3
1	PPK	RT	10	10 (DE,X)	3	6	12	18
1	Autokanone/5	LT	1	5 (DB,S)	3	6	12	18

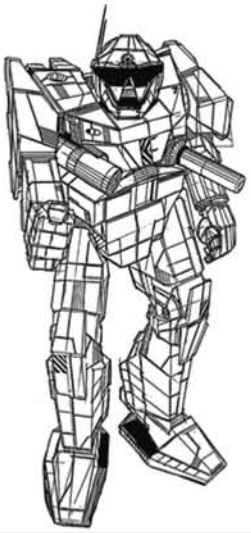
KW: 1.422 **Gesamtpanzerung:** 240 **Waffenhitze:** 12
Ableitung: 16

KRIEGERDATEN

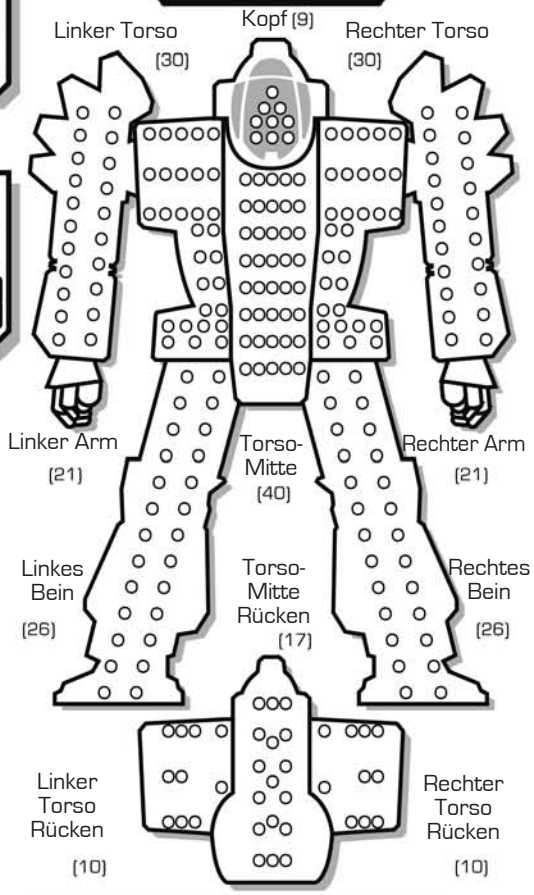
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	Autokanone/5
	2.	Autokanone/5
1-3	3.	Autokanone/5
	4.	Autokanone/5
	5.	Munition (AK/5) 20
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

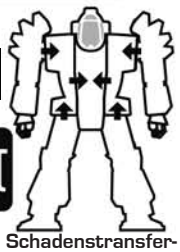
Kopf

	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	Leichter Laser
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

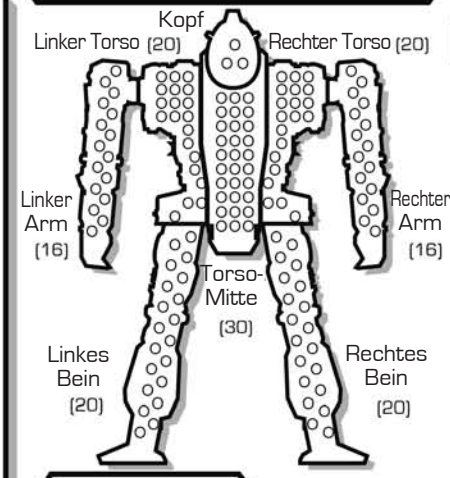
Rechter Torso

	1.	PPK
	2.	PPK
1-3	3.	PPK
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 16 (16)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○
25	–5 Bewegungspunkte	○ ○
24	Waffen +4	○ ○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○ ○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○ ○
20	–4 Bewegungspunkte	○ ○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: BNC-3M Banshee

Bewegungspunkte:
Gehen: 4
Rennen: 6
Springen: 0

Tonnage: 95
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
1	Leichter Laser	K	1	3 (DE)	–	1	2	3
1	Mittelschwerer Laser	RT	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	PPK	RT	10	10 (DE,X)	3	6	12	18
1	Mittelschwerer Laser	RT	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	PPK	RT	10	10 (DE,X)	3	6	12	18

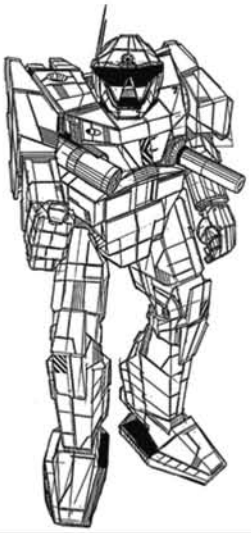
KW: 1.595 **Gesamtpanzerung:** 240 **Waffenhitze:** 12
Ableitung: 16

KRIEGERDATEN

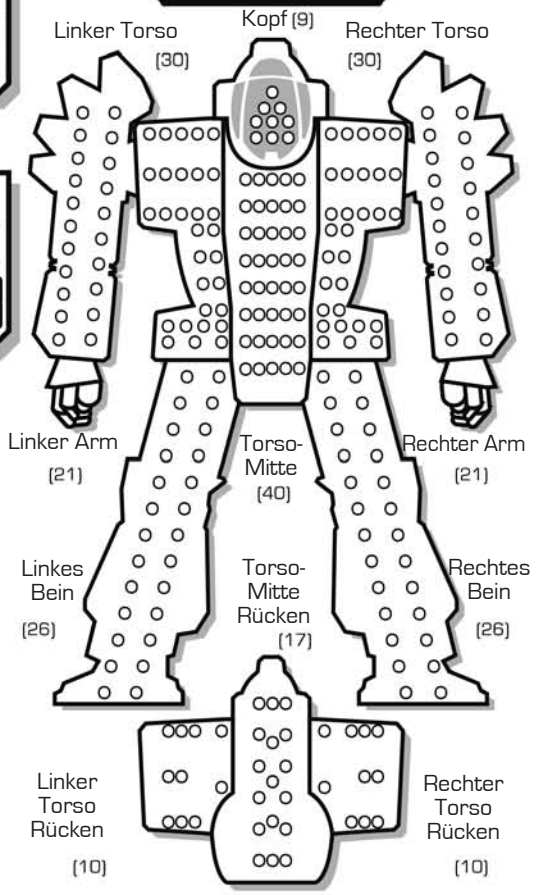
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

1-3	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

1-3	1.	PPK
	2.	PPK
	3.	PPK
	4.	Mittelschwerer Laser
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

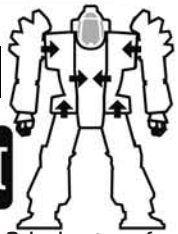
Kopf

	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	Leichter Laser
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

Torso Mitte

1-3	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
4-6	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	Wärmetauscher
	6.	neu würfeln

Reaktortreffer	○○○
Gyroskoptreffer	○○
Sensorentreffer	○○
Lebenserhaltung	○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

1-3	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

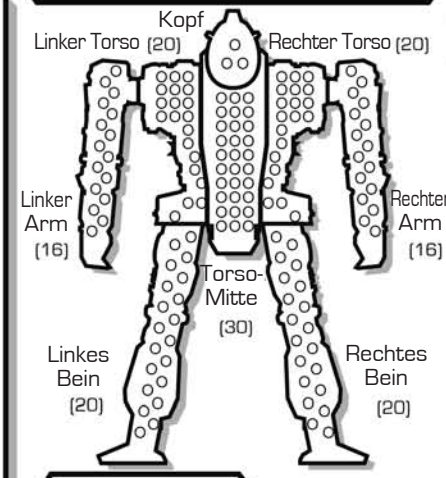
Rechter Torso

1-3	1.	PPK
	2.	PPK
	3.	PPK
	4.	Mittelschwerer Laser
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 16 (16)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○○
25	–5 Bewegungspunkte	○○
24	Waffen +4	○○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○○
20	–4 Bewegungspunkte	○○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: BNC-3MC Banshee

Bewegungspunkte:
Gehen: 4
Rennen: 6
Springen: 0

Tonnage: 95
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	Leichter Laser	K	1	3 (DE)	–	1	2	3
1	PPK	RT	10	10 (DE,X)	3	6	12	18
1	Autokanone/10	LT	3	10 (DE,X)	–	5	10	15

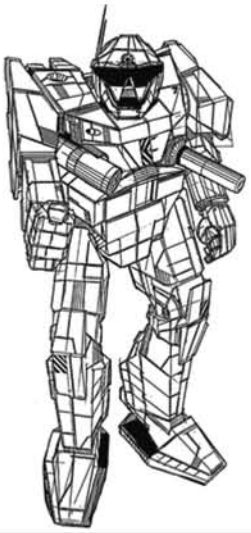
KW: 1.487 **Gesamtpanzerung:** 216 **Waffenhitze:** 14
Ableitung: 11

KRIEGERDATEN

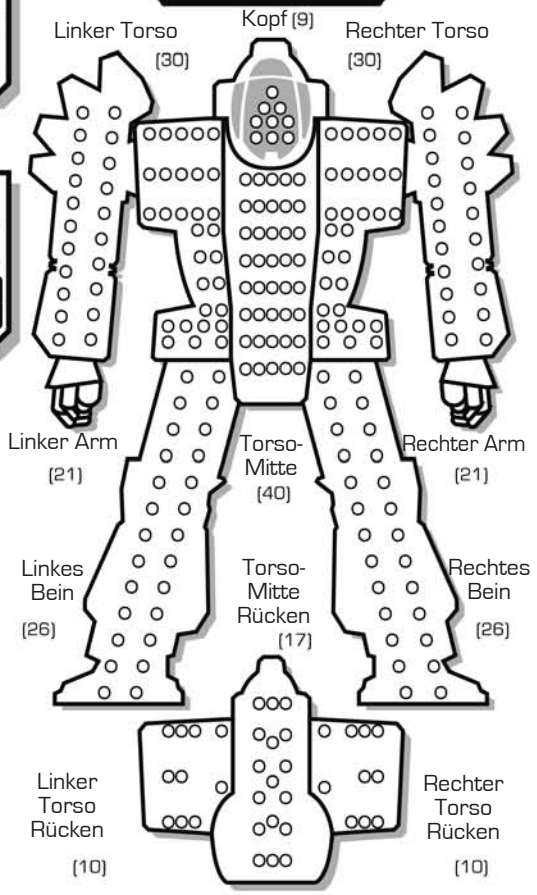
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

1-3	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

1-3	1.	Autokanone/10
	2.	Autokanone/10
	3.	Autokanone/10
	4.	Autokanone/10
	5.	Autokanone/10
	6.	Autokanone/10
4-6	1.	Autokanone/10
	2.	Munition (AK/10) 10
	3.	Munition (AK/10) 10
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

1-3	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

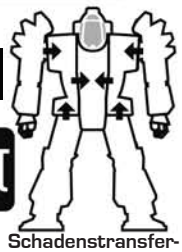
Kopf

1-3	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	Leichter Laser
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

Torso Mitte

1-3	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
4-6	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

1-3	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

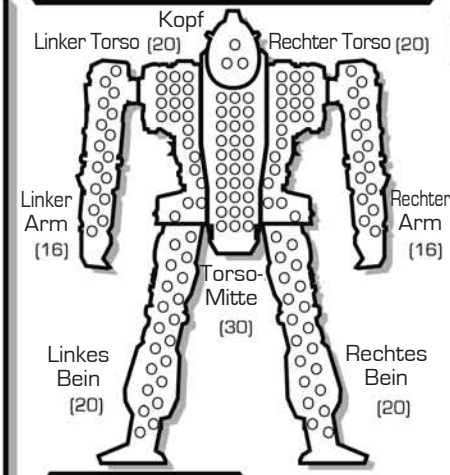
Rechter Torso

1-3	1.	PPK
	2.	PPK
	3.	PPK
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

1-3	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen
30	Stilllegung
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+
25	–5 Bewegungspunkte
24	Waffen +4
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+
20	–4 Bewegungspunkte
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+
17	Waffen +3
15	–3 Bewegungspunkte
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+
13	Waffen +2
10	–2 Bewegungspunkte
8	Waffen +1
5	–1 Bewegungspunkt

Wärmetauscher 11 (11) ○○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: BNC-3Q Banshee

Bewegungspunkte:
Gehen: 4
Rennen: 6
Springen: 0

Tonnage: 95
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	Leichter Laser	K	1	3 (DE)	–	1	2	3
1	Autokanone/20	RT	7	20 (DB,S)	–	3	6	9

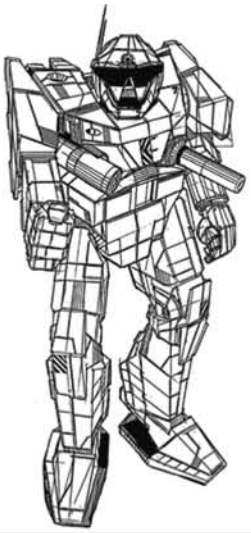
KW: 1.394 **Gesamtpanzerung:** 240 **Waffenhitze:** 8
Ableitung: 12

KRIEGERDATEN

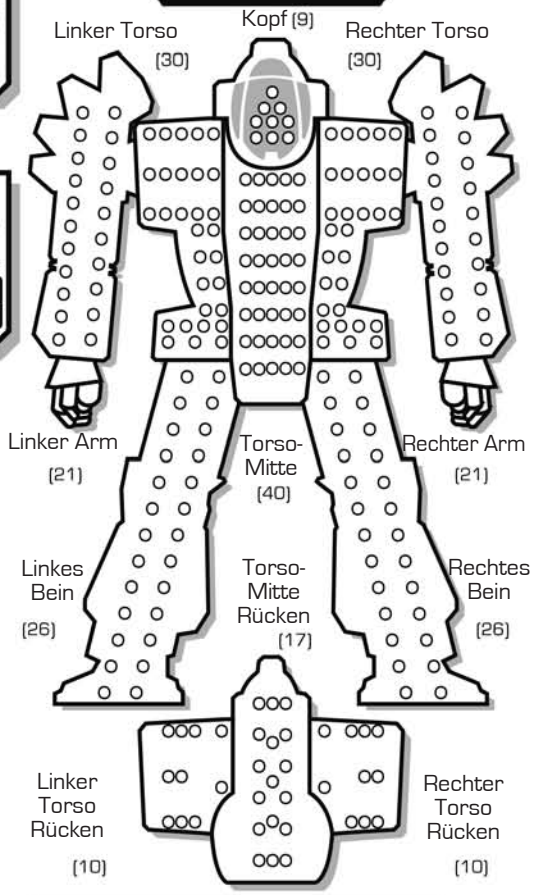
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

1-3	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

1-3	1.	Munition (AK/20) 5
	2.	Munition (AK/20) 5
	3.	Munition (AK/20) 5
	4.	Munition (AK/20) 5
	5.	Munition (AK/20) 5
	6.	Munition (AK/20) 5
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

1-3	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Kopf

1-3	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	Leichter Laser
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

Torso Mitte

1-3	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
4-6	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Reaktortreffer	○○○
Gyroskoptreffer	○○
Sensorentreffer	○○
Lebenserhaltung	○

Rechter Arm

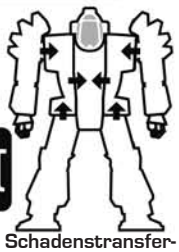
1-3	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechter Torso

1-3	1.	Autokanone/20
	2.	Autokanone/20
	3.	Autokanone/20
	4.	Autokanone/20
	5.	Autokanone/20
	6.	Autokanone/20
4-6	1.	Autokanone/20
	2.	Autokanone/20
	3.	Autokanone/20
	4.	Autokanone/20
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

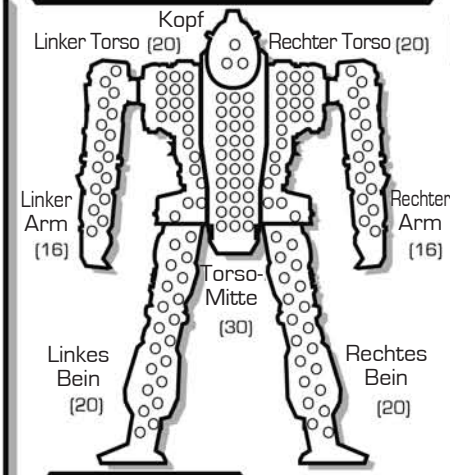
Rechtes Bein

1-3	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln



Schadenstransfer-diagramm

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 12 (12)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○○
25	–5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: BNC-3S Banshee

Bewegungspunkte:
Gehen: 3
Rennen: 5
Springen: 0

Tonnage: 95
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	Leichter Laser	K	1	3 (DE)	–	1	2	3
1	Leichter Laser	TM	1	3 (DE)	–	1	2	3
4	Mittelschwere Laser	RT	3	5 (DE)	–	3	6	12
1	PPK	RT	10	10 (DE,X)	3	6	12	18
1	KSR-6	RT	3	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9
1	Autokanone/10	LT	3	10 (DB,S)	–	5	10	15
1	PPK	LA	10	10 (DE,X)	3	6	12	18

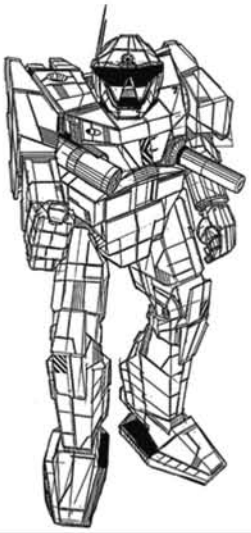
KW: 1.751 **Gesamtpanzerung:** 240 **Waffenhitze:** 40
Ableitung: 21

KRIEGERDATEN

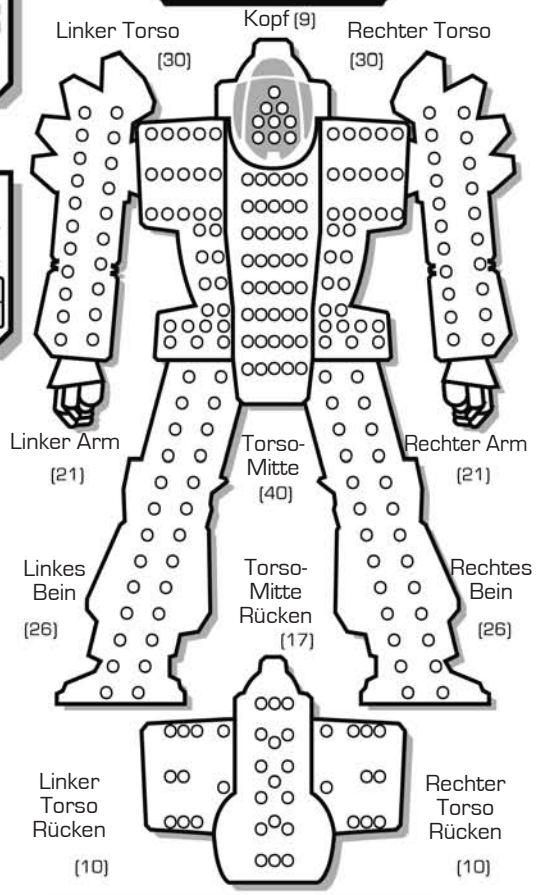
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	Unterarmaktivator
1-3	4.	PPK
	5.	PPK
	6.	PPK
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
1-3	3.	Autokanone/10
	4.	Autokanone/10
	5.	Autokanone/10
	6.	Autokanone/10
	1.	Autokanone/10
	2.	Autokanone/10
4-6	3.	Autokanone/10
	4.	Munition (AK/10) 10
	5.	Munition (AK/10) 10
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Wärmetauscher
	6.	Wärmetauscher

Kopf

	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	Leichter Laser
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

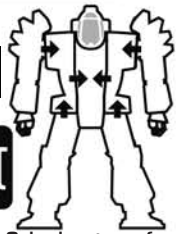
Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	Wärmetauscher
	6.	Leichter Laser

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○

ULISSES SPIELE

CATALYST game labs



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	Unterarmaktivator
1-3	4.	Handaktivator
	5.	Wärmetauscher
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

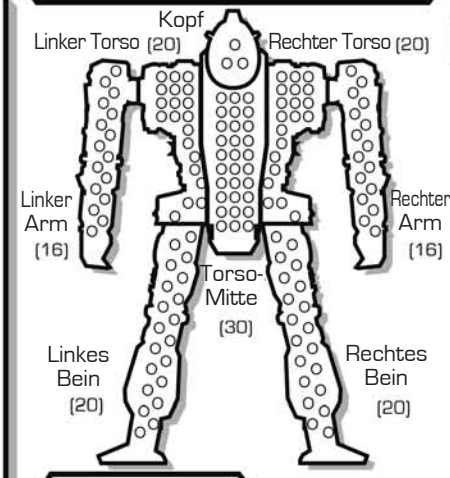
Rechter Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
1-3	3.	PPK
	4.	PPK
	5.	PPK
	6.	KSR-6
	1.	KSR-6
	2.	Mittelschwerer Laser
	3.	Mittelschwerer Laser
4-6	4.	Mittelschwerer Laser
	5.	Mittelschwerer Laser
	6.	Munition (KSR-6) 15

Rechtes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Wärmetauscher
	6.	Wärmetauscher

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala (Überhitzung)

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 21 (21)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○○○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○○
25	–5 Bewegungspunkte	○○
24	Waffen +4	○○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○○
20	–4 Bewegungspunkte	○○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○○
17	Waffen +3	○○
15	–3 Bewegungspunkte	○○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: BNC-3S Banshee "Reinesblatt"

Bewegungspunkte:
Gehen: 3
Rennen: 5
Springen: 0

Tonnage: 95
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	Leichter Laser	K	1	3 (DE)	–	1	2	3
1	Leichter Laser	TM	1	3 (DE)	–	1	2	3
1	LSR-10	RT	4	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
4	Mittelschwere Laser	RT	3	5 (DE)	–	3	6	12
1	Autokanone/10	RT	4	1/Rak. (DB,S)	6	7	14	21
1	Schwerer Laser	RA	8	8 (DE)	–	5	10	15
1	Beil	LA	–	19	–	–	–	–

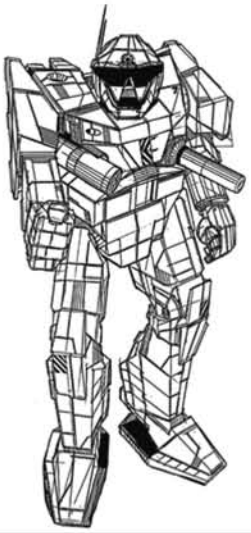
KW: 1.678 **Gesamtpanzerung:** 240 **Waffenhitze:** 30
Ableitung: 21

KRIEGERDATEN

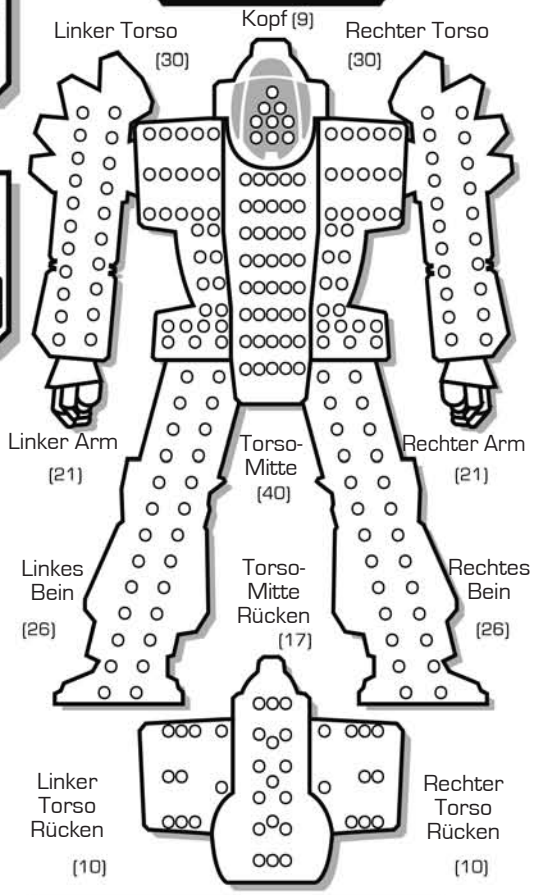
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	Unterarmaktivator
1-3	4.	Beil
	5.	Beil
	6.	Beil
	1.	Beil
	2.	Beil
4-6	3.	Beil
	4.	Beil
	5.	Beil
	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
1-3	3.	Autokanone/10
	4.	Autokanone/10
	5.	Autokanone/10
	6.	Autokanone/10
	1.	Autokanone/10
	2.	Autokanone/10
4-6	3.	Autokanone/10
	4.	Munition (AK/10) 10
	5.	Munition (AK/10) 10
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Wärmetauscher
6. Wärmetauscher

Kopf

1. Lebenserhaltung
2. Sensoren
3. Cockpit
4. Leichter Laser
5. Sensoren
6. Lebenserhaltung

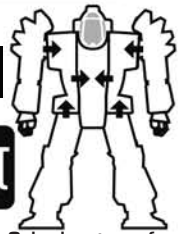
Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	Leichter Laser
	6.	neu würfeln

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○

ULISSES SPIELE

CATALYST game labs



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	Unterarmaktivator
1-3	4.	Handaktivator
	5.	Schwerer Laser
	6.	Schwerer Laser
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

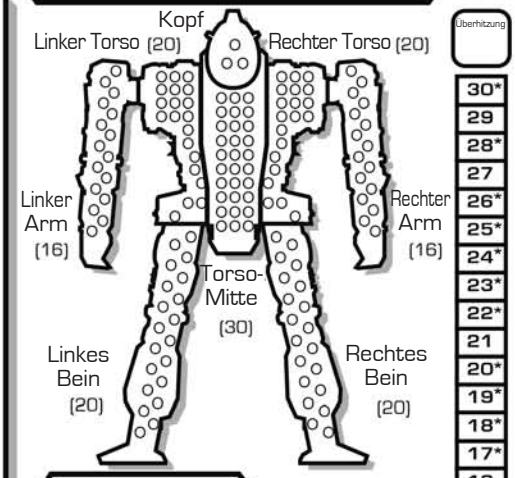
Rechter Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
1-3	3.	Wärmetauscher
	4.	Wärmetauscher
	5.	LSR-10
	6.	LSR-10
	1.	Mittelschwerer Laser
	2.	Mittelschwerer Laser
4-6	3.	Mittelschwerer Laser
	4.	Mittelschwerer Laser
	5.	Munition (LSR-10) 12
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Wärmetauscher
6. Wärmetauscher

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 21 (21)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○○○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○○
25	–5 Bewegungspunkte	○○
24	Waffen +4	○○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○○
20	–4 Bewegungspunkte	○○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○○
17	Waffen +3	○○
15	–3 Bewegungspunkte	○○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: AS7-D Atlas

Bewegungspunkte:
Gehen: 3
Rennen: 5
Springen: 0

Tonnage: 100
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
2	Mittelschwere Laser	TM	3	5 (DE)	–	3	6	12
1	Autokanone/20	RT	7	20 (DB,S)	–	3	6	12
1	LSR-20	LT	6	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
1	KSR-6	LT	4	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	–	3	6	12
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	–	3	6	12

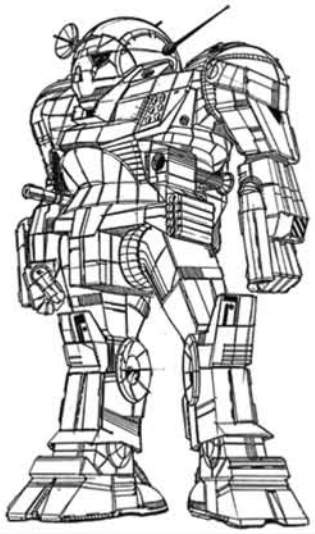
KW: 1.897 **Gesamtpanzerung:** 304 **Waffenhitze:** 29
Ableitung: 20

KRIEGERDATEN

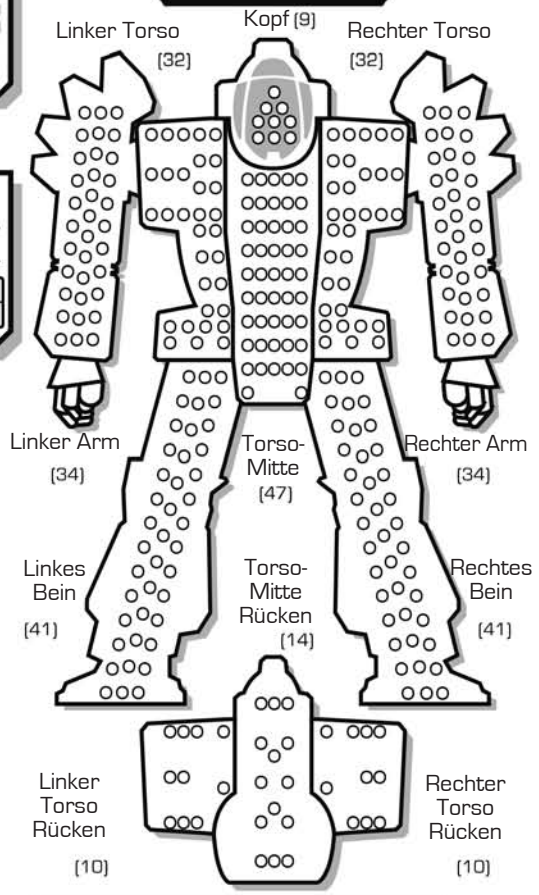
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

1-3
1. Schulter
2. Oberarmaktivator
3. Unterarmaktivator
4. Handaktivator
5. Wärmetauscher
6. Mittelschwerer Laser

4-6
1. neu würfeln
2. neu würfeln
3. neu würfeln
4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

Linker Torso

1-3
1. Wärmetauscher
2. LSR-20
3. LSR-20
4. LSR-20
5. LSR-20
6. LSR-20

4-6
1. KSR-6
2. KSR-6
3. Munition (LSR-20) 6
4. Munition (LSR-20) 6
5. Munition (KSR-6) 15
6. neu würfeln

Linkes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Wärmetauscher
6. Wärmetauscher

Kopf

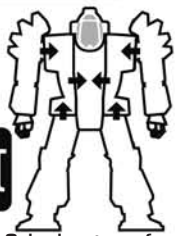
1. Lebenserhaltung
2. Sensoren
3. Cockpit
4. Wärmetauscher
5. Sensoren
6. Lebenserhaltung

Torso Mitte

1-3
1. Reaktor
2. Reaktor
3. Reaktor
4. Gyroskop
5. Gyroskop
6. Gyroskop

4-6
1. Gyroskop
2. Reaktor
3. Reaktor
4. Reaktor
5. Mittelschwerer Laser (R)
6. Mittelschwerer Laser (R)

Reaktortreffer	○○○
Gyroskoptreffer	○○
Sensorentreffer	○○
Lebenserhaltung	○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

1-3
1. Schulter
2. Oberarmaktivator
3. Unterarmaktivator
4. Handaktivator
5. Wärmetauscher
6. Mittelschwerer Laser

4-6
1. neu würfeln
2. neu würfeln
3. neu würfeln
4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

Rechter Torso

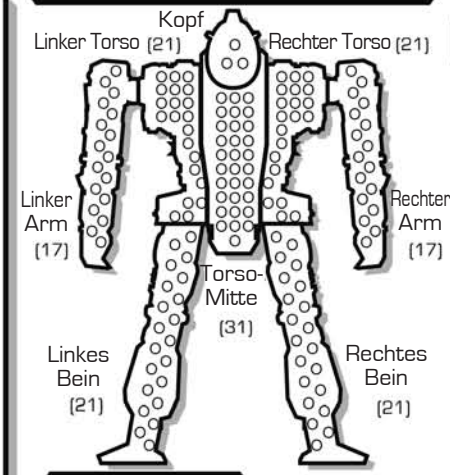
1-3
1. Autokanone/20
2. Autokanone/20
3. Autokanone/20
4. Autokanone/20
5. Autokanone/20
6. Autokanone/20

4-6
1. Autokanone/20
2. Autokanone/20
3. Autokanone/20
4. Autokanone/20
5. Munition (AK/20) 5
6. Munition (AK/20) 5

Rechtes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Wärmetauscher
6. Wärmetauscher

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 20 (20)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○○
25	–5 Bewegungspunkte	○○
24	Waffen +4	○○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○○
20	–4 Bewegungspunkte	○○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○○
17	Waffen +3	○○
15	–3 Bewegungspunkte	○○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: AS7-DC Atlas

Bewegungspunkte:
Gehen: 3
Rennen: 5
Springen: 0

Tonnage: 100
Technologie: Innere Sphäre (Fortschrittlich)
Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	Autokanone/20	RT	7	20 (DB,S)	–	3	6	12
1	LSR-20	LT	6	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
1	KSR-6	LT	4	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	–	3	6	12
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	–	3	6	12

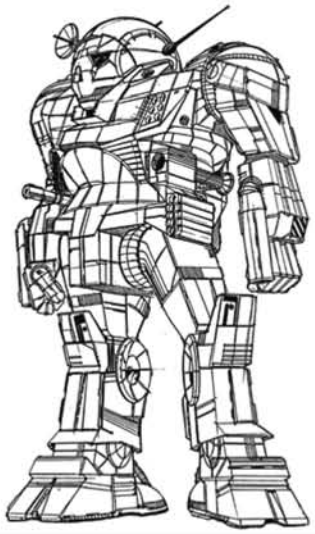
KW: 1.858 **Gesamtpanzerung:** 304 **Waffenhitze:** 23
Ableitung: 20

KRIEGERDATEN

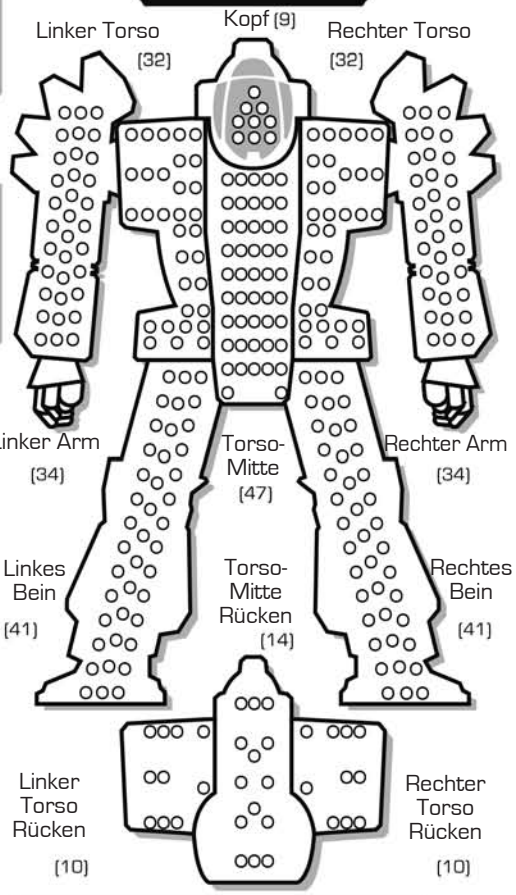
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

1-3
1. Schulter
2. Oberarmaktivator
3. Unterarmaktivator
4. Handaktivator
5. Wärmetauscher
6. Mittelschwerer Laser

4-6
1. neu würfeln
2. neu würfeln
3. neu würfeln
4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

Linker Torso

1-3
1. Wärmetauscher
2. LSR-20
3. LSR-20
4. LSR-20
5. LSR-20
6. LSR-20

4-6
1. KSR-6
2. KSR-6
3. Munition (LSR-20) 6
4. Munition (KSR-6) 15
5. neu würfeln
6. neu würfeln

Linkes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Wärmetauscher
6. Wärmetauscher

Kopf

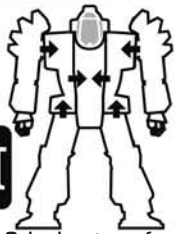
1. Lebenserhaltung
2. Sensoren
3. Kommandokonsole
4. Kommandokonsole
5. Sensoren
6. Lebenserhaltung

Torso Mitte

1-3
1. Reaktor
2. Reaktor
3. Reaktor
4. Gyroskop
5. Gyroskop
6. Gyroskop

4-6
1. Gyroskop
2. Reaktor
3. Reaktor
4. Reaktor
5. Wärmetauscher
6. neu würfeln

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

1-3
1. Schulter
2. Oberarmaktivator
3. Unterarmaktivator
4. Handaktivator
5. Wärmetauscher
6. Mittelschwerer Laser

4-6
1. neu würfeln
2. neu würfeln
3. neu würfeln
4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

Rechter Torso

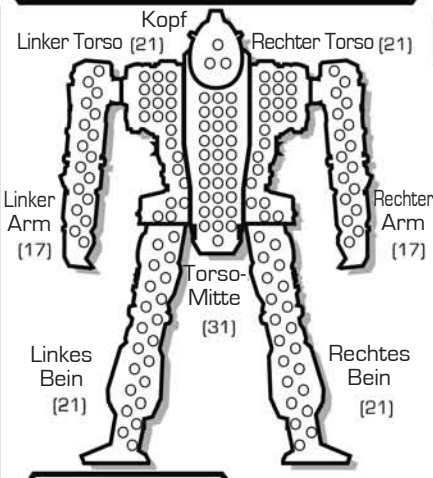
1-3
1. Autokanone/20
2. Autokanone/20
3. Autokanone/20
4. Autokanone/20
5. Autokanone/20
6. Autokanone/20

4-6
1. Autokanone/20
2. Autokanone/20
3. Autokanone/20
4. Autokanone/20
5. Munition (AK/20) 5
6. Munition (AK/20) 5

Rechtes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Wärmetauscher
6. Wärmetauscher

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 20 (20)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○
25	–5 Bewegungspunkte	○ ○
24	Waffen +4	○ ○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○ ○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○ ○
20	–4 Bewegungspunkte	○ ○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○ ○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○ ○
17	Waffen +3	○ ○
15	–3 Bewegungspunkte	○ ○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○ ○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: AS7-RS Atlas

Bewegungspunkte:
Gehen: 3
Rennen: 5
Springen: 0

Tonnage: 100
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	Autokanone/10	RT	3	10 (DB,S)	–	5	10	15
1	LSR-15	LT	5	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
1	KSR-4	LT	3	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9
1	Schwerer Laser	RA	8	8 (DE)	–	5	10	15
1	Schwerer Laser	LA	8	8 (DE)	–	5	10	15

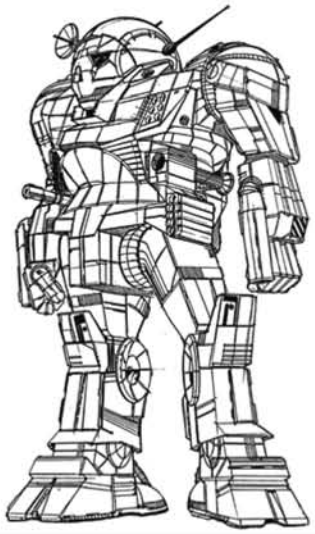
KW: 1.849 **Gesamtpanzerung:** 304 **Waffenhitze:** 24
Ableitung: 20

KRIEGERDATEN

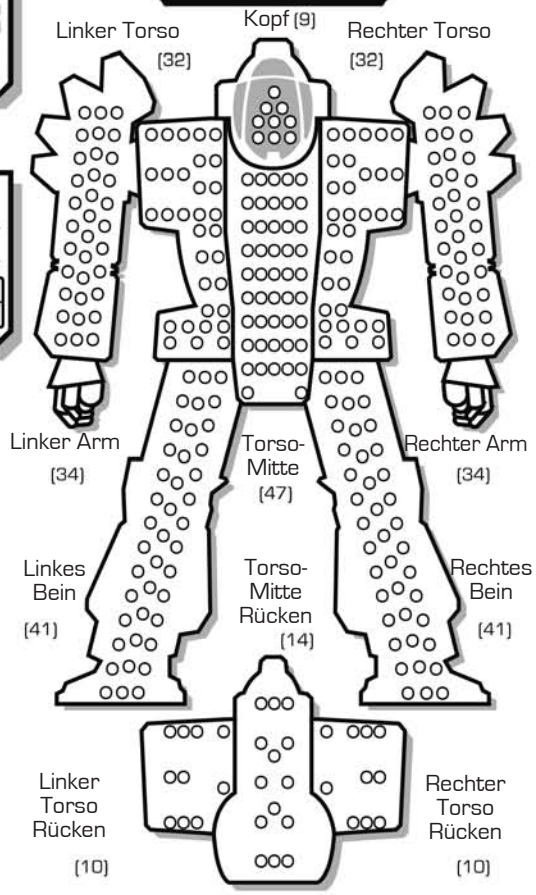
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	Wärmetauscher
	6.	Schwerer Laser
	1.	Schwerer Laser
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	LSR-15
1-3	3.	LSR-15
	4.	LSR-15
	5.	KSR-4
	6.	Munition (LSR-15) 8
	1.	Munition (LSR-15) 8
	2.	Munition (KSR-4) 25
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Wärmetauscher
	6.	Wärmetauscher

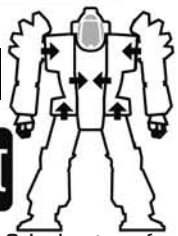
Kopf

	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	Wärmetauscher
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Reaktortreffer	○○○
Gyroskoptreffer	○○
Sensorentreffer	○○
Lebenserhaltung	○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	Unterarmaktivator
1-3	4.	Handaktivator
	5.	Wärmetauscher
	6.	Schwerer Laser
	1.	Schwerer Laser
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

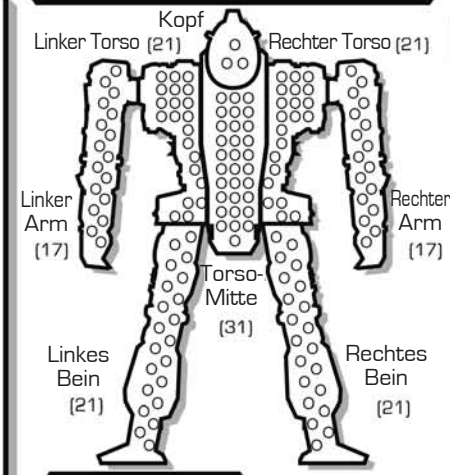
Rechter Torso

	1.	Autokanone/10
	2.	Autokanone/10
	3.	Autokanone/10
1-3	4.	Autokanone/10
	5.	Autokanone/10
	6.	Autokanone/10
	1.	Autokanone/10
	2.	Munition (AK/10) 10
4-6	3.	Munition (AK/10) 10
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Wärmetauscher
	6.	Wärmetauscher

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

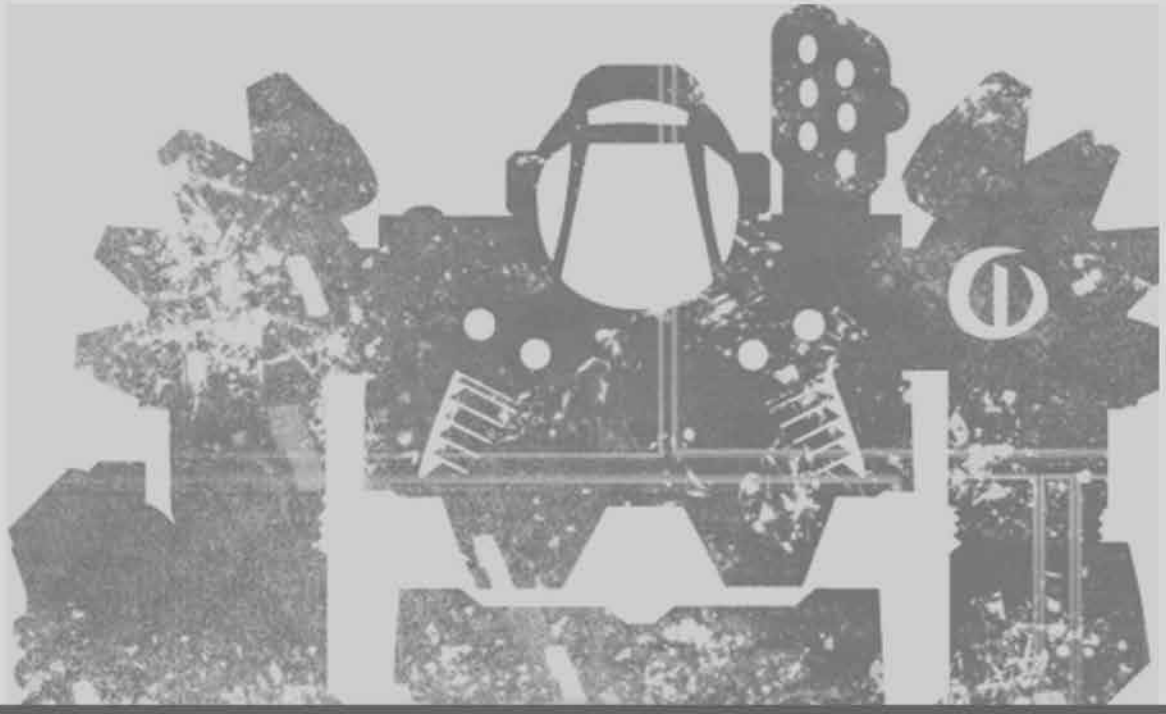
Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 20 (20)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○○
25	–5 Bewegungspunkte	○○
24	Waffen +4	○○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○○
20	–4 Bewegungspunkte	○○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○○
17	Waffen +3	○○
15	–3 Bewegungspunkte	○○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.



KONVENTIONELLE FLUGZEUGE

BATTLETECH

DATENBOGEN FÜR KONVENTIONELLE FLUGZEUGE

JÄGERDATEN

Typ: Leichter Jagdbomber Andurien

Schub:
Sicherer Schub: 7
Maximaler Schub: 11

Tonnage: 10
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Bürgerkrieg

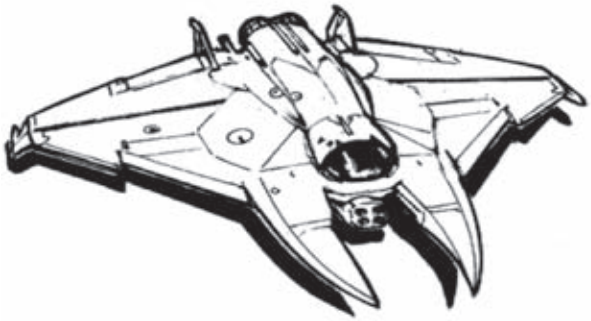
Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab (6) (12) (20) (25)

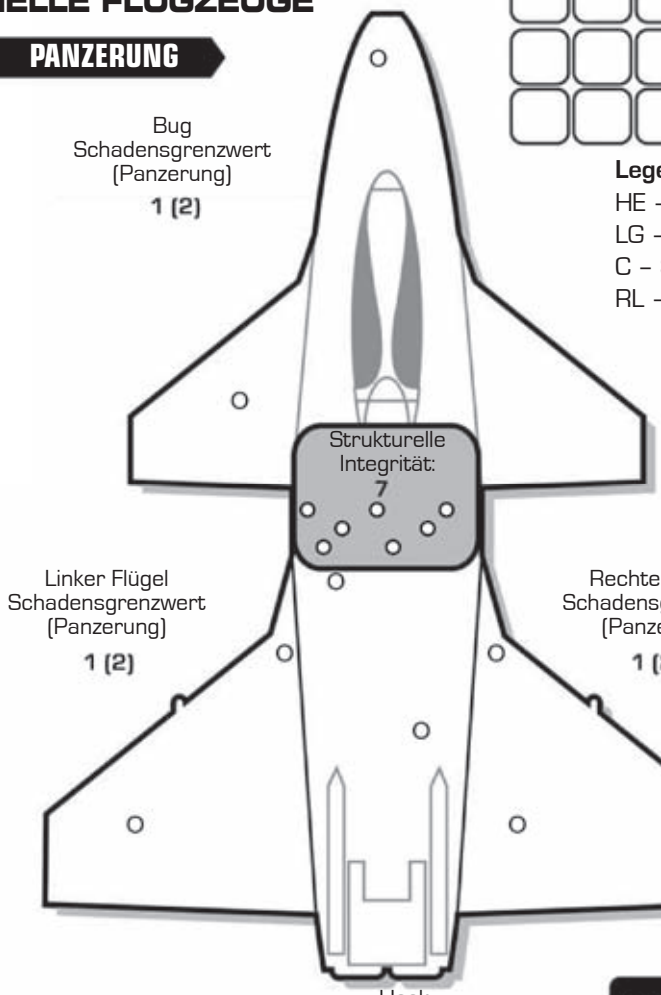
Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
1	Mittelschwerer Impulslaser (P)	Bug	4	6	–	–	–
1	Leichter Impulslaser (P)	Bug	2	3	–	–	–
1	Leichter ER-Laser (DE)	Heck	2	3	–	–	–

Treibstoff: 320 Punkte

KW: 158 **Gesamtpanzerung:** 8



PANZERUNG



AUSSENLASTEN / BOMBEN

Legende
HE – Hochexplosiv
LG – Lasergeführt
C – Streubombe
RL – Raketenwerfer

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens-erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusst-seinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

GERADEAUSFLUG AUF GELÄNDEKARTEN

Fluggeschwindigkeit	Jäger	Raumboote und Starrflügelhilfsflugzeuge
	Mindeststrecke im Geradeausflug (in Hexfeldern)	
1	8	8
2	12	14
3	16	20
4	20	26
5	24	32
6	28	38
7	32	44
8	36	50
9	40	56
10	44	62
11	48	68
12	52	74

Auf Geländekarten steigt die Flugggeschwindikgeit nicht über 12.

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

JÄGER-RÜCKKEHR

Sicherer Schub	Runden bis zur Rückkehr
1-4	3
5-8	2
9-12	1
13+	0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

DATENBOGEN FÜR KONVENTIONELLE FLUGZEUGE

JÄGERDATEN

Typ: Angel Leichter Jagdbomber (verbessert)

Schub: **Tonnage:** 10
Sicherer Schub: 10 **Technologie:**
Maximaler Schub: 15 Innere Sphäre
Epoche: Bürgerkrieg

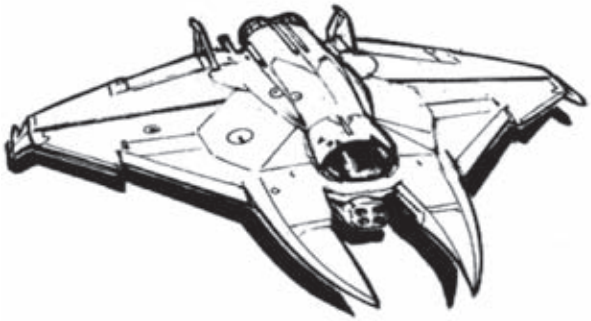
Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab (6) (12) (20) (25)

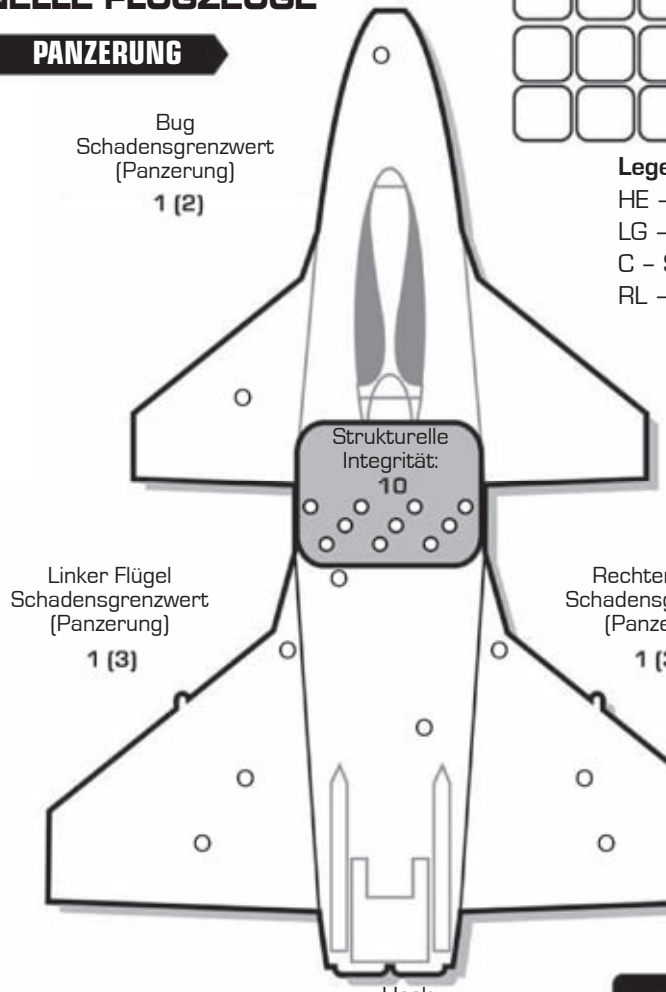
Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
1	Blitz-KSR-2 (M,C)	Bug	2	4	–	–	–

Munition: (Blitz-KSR-2) 50
Treibstoff: 160 Punkte

KW: 111 **Gesamtpanzerung:** 10



PANZERUNG



AUSSENLASTEN / BOMBEN

Legende
HE – Hochexplosiv
LG – Lasergeführt
C – Streubombe
RL – Raketenwerfer

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens-erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusst-seinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

GERADEAUSFLUG AUF GELÄNDEKARTEN

Fluggeschwindigkeit	Mindeststrecke im Geradeausflug (in Hexfeldern) Jäger	Raumboote und Starrflügelhilfsflugzeuge
1	8	8
2	12	14
3	16	20
4	20	26
5	24	32
6	28	38
7	32	44
8	36	50
9	40	56
10	44	62
11	48	68
12	52	74

Auf Geländekarten steigt die Flugggeschwindikgeit nicht über 12.

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

JÄGER-RÜCKKEHR

Sicherer Schub	Runden bis zur Rückkehr
1-4	3
5-8	2
9-12	1
13+	0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

DATENBOGEN FÜR KONVENTIONELLE FLUGZEUGE

JÄGERDATEN

Typ: Angel Leichter Jagdbomber

Schub:
Sicherer Schub: 10
Maximaler Schub: 15

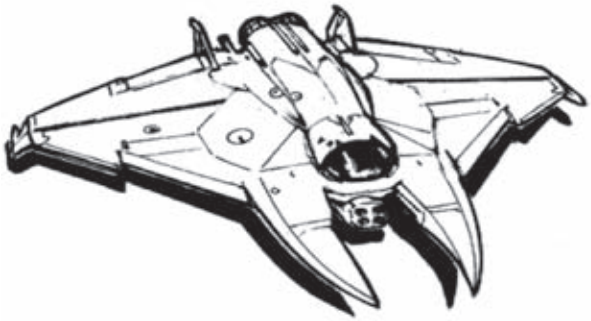
Tonnage: 10
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

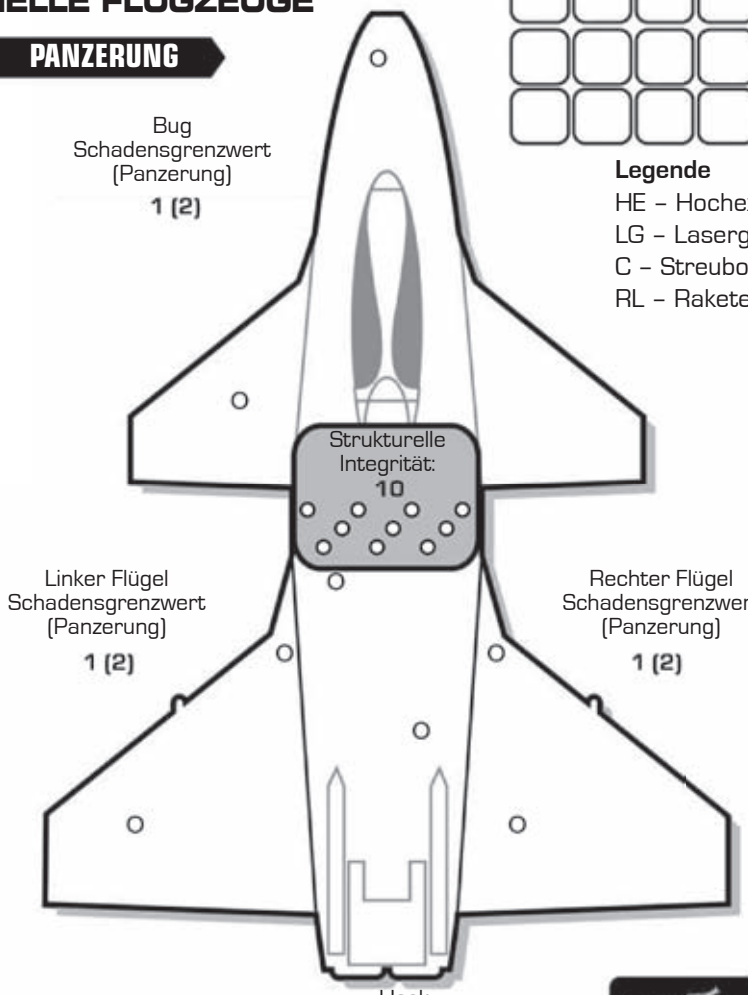
Standardmaßstab			(6)	(12)	(20)	(25)
Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
1	KSR-4 (M,C,S)	Bug	3	4	–	–	–

Munition: (KSR-4) 25
Treibstoff: 160 Punkte

KW: 129 **Gesamtpanzerung:** 8



PANZERUNG



AUSSENLASTEN / BOMBEN

Legende
HE – Hochexplosiv
LG – Lasergeführt
C – Streubombe
RL – Raketenwerfer

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens-erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusst-seinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

GERADEAUSFLUG AUF GELÄNDEKARTEN

Mindeststrecke im Geradeausflug (in Hexfeldern)		
Fluggeschwindigkeit	**Jäger**	**Raumboote und Starrflügelhilfsflugzeuge**
1	8	8
2	12	14
3	16	20
4	20	26
5	24	32
6	28	38
7	32	44
8	36	50
9	40	56
10	44	62
11	48	68
12	52	74

Auf Geländekarten steigt die Flugggeschwindikgeit nicht über 12.

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

JÄGER-RÜCKKEHR

Sicherer Schub	Runden bis zur Rückkehr
1-4	3
5-8	2
9-12	1
13+	0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

DATENBOGEN FÜR KONVENTIONELLE FLUGZEUGE

JÄGERDATEN

Typ: Comet Leichter Jagdbomber

Schub:
Sicherer Schub: 10
Maximaler Schub: 15

Tonnage: 10
Technologie:
Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

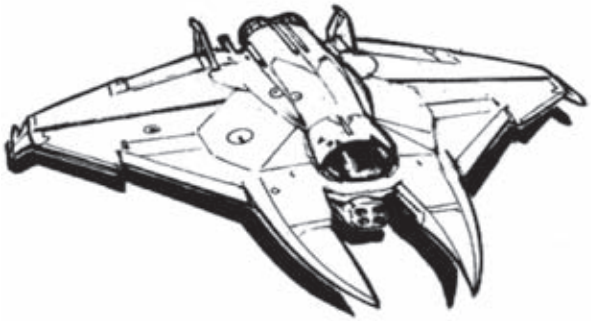
Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab (6) (12) (20) (25)

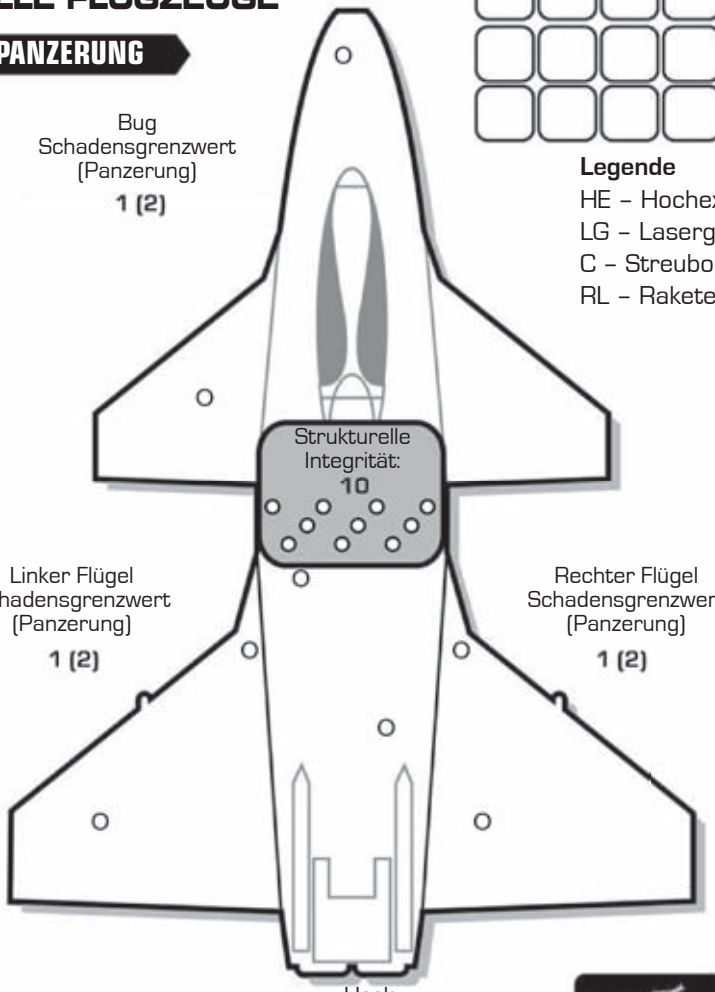
Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
1	KSR-4 (M,C)	Bug	3	4	–	–	–

Munition: (KSR-4) 25
Treibstoff: 160 Punkte

KW: 129 **Gesamtpanzerung:** 8



PANZERUNG



AUSSENLASTEN / BOMBEN

Legende
HE – Hochexplosiv
LG – Lasergeführt
C – Streubombe
RL – Raketenwerfer

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens-erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusst-seinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

GERADEAUSFLUG AUF GELÄNDEKARTEN

Mindeststrecke im Geradeausflug (in Hexfeldern)		
Fluggeschwindigkeit	**Jäger**	**Raumboote und Starrflügelhilfsflugzeuge**
1	8	8
2	12	14
3	16	20
4	20	26
5	24	32
6	28	38
7	32	44
8	36	50
9	40	56
10	44	62
11	48	68
12	52	74

Auf Geländekarten steigt die Flugggeschwindikgeit nicht über 12.

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

JÄGER-RÜCKKEHR

Sicherer Schub	Runden bis zur Rückkehr
1-4	3
5-8	2
9-12	1
13+	0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

DATENBOGEN FÜR KONVENTIONELLE FLUGZEUGE

JÄGERDATEN

Typ: Owl II Leichter Jagdbomber

Schub:
Sicherer Schub: 10
Maximaler Schub: 15

Tonnage: 10
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

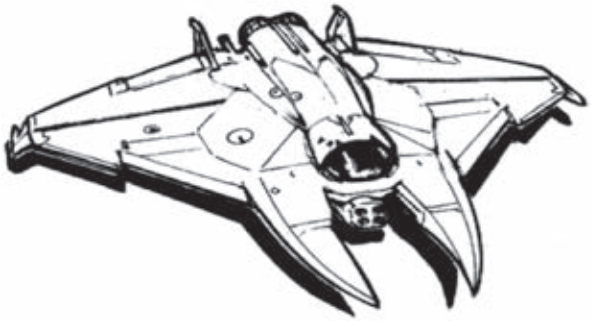
Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab (6) (12) (20) (25)

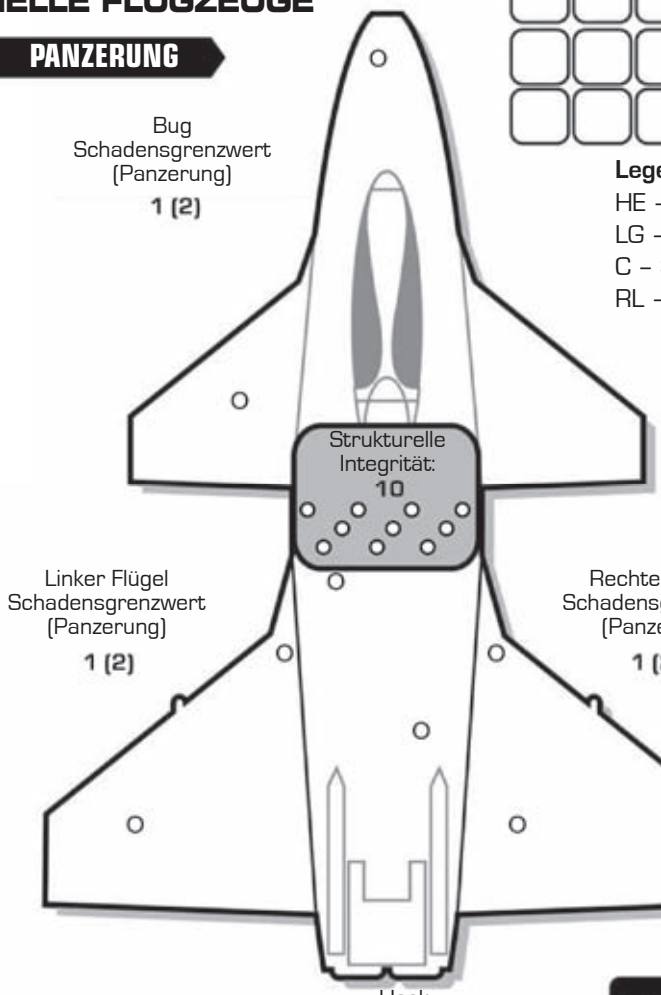
Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
1	Mittelschwerer Laser (DE)	Bug	3	5	–	–	–
1	Leichter Laser (DE)	LF	3	–	–	–	–
1	Leichter Laser (DE)	RF	3	–	–	–	–

Treibstoff: 320 Punkte

KW: 191 **Gesamtpanzerung:** 8



PANZERUNG



AUSSENLASTEN / BOMBEN

Legende
HE – Hochexplosiv
LG – Lasergeführt
C – Streubombe
RL – Raketenwerfer

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens-erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusst-seinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

GERADEAUSFLUG AUF GELÄNDEKARTEN

Mindeststrecke im Geradeausflug (in Hexfeldern)

Fluggeschwindigkeit	Jäger	Raumboote und Starrflügelhilfsflugzeuge
1	8	8
2	12	14
3	16	20
4	20	26
5	24	32
6	28	38
7	32	44
8	36	50
9	40	56
10	44	62
11	48	68
12	52	74

Auf Geländekarten steigt die Flugggeschwindikgeit nicht über 12.

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

JÄGER-RÜCKKEHR

Sicherer Schub	Runden bis zur Rückkehr
1-4	3
5-8	2
9-12	1
13+	0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

DATENBOGEN FÜR KONVENTIONELLE FLUGZEUGE

JÄGERDATEN

Typ: Owl III Leichter Jagdbomber

Schub: 10
Sicherer Schub: 10
Maximaler Schub: 15

Tonnage: 10
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

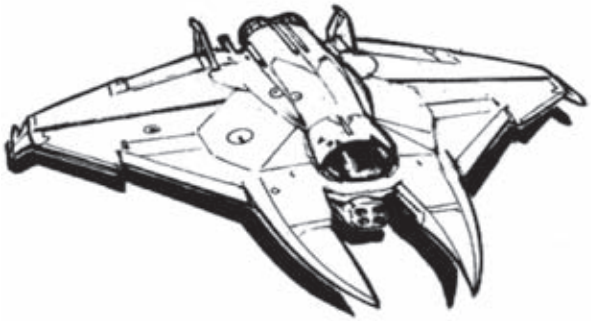
Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab (6) (12) (20) (25)

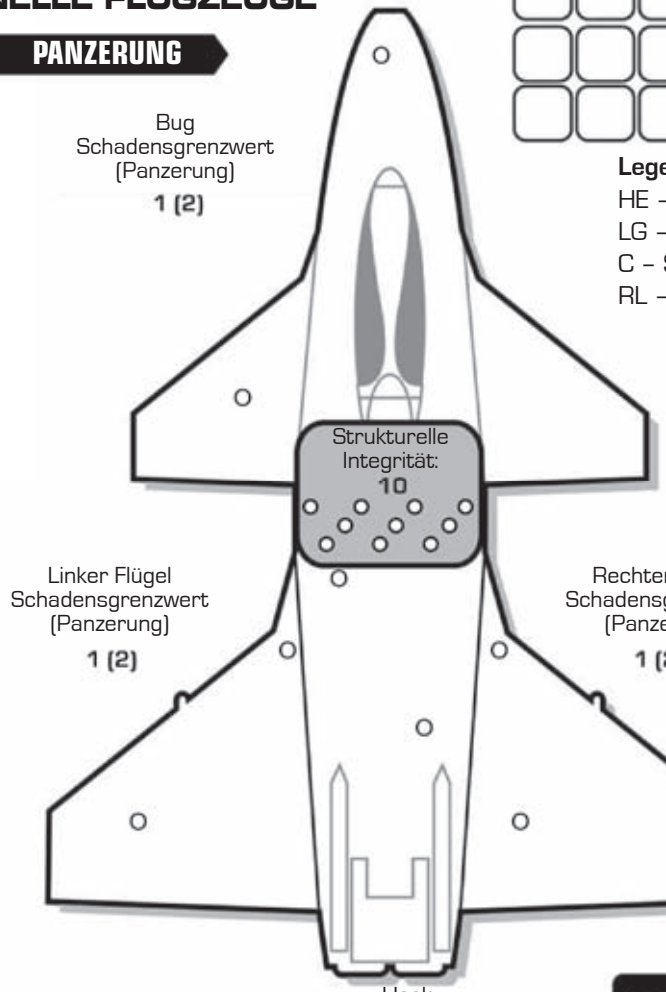
Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
2	Mittelschwere ER-Laser (DE)	Bug	5	5	5	–	–

Treibstoff: 320 Punkte

KW: 329 **Gesamtpanzerung:** 8



PANZERUNG



AUSSENLASTEN / BOMBEN

Legende
HE – Hochexplosiv
LG – Lasergeführt
C – Streubombe
RL – Raketenwerfer

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens-erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusst-seinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

GERADEAUSFLUG AUF GELÄNDEKARTEN

Fluggeschwindigkeit	Mindeststrecke im Geradeausflug (in Hexfeldern) Jäger	Raumboote und Starrflügelhilfsflugzeuge
1	8	8
2	12	14
3	16	20
4	20	26
5	24	32
6	28	38
7	32	44
8	36	50
9	40	56
10	44	62
11	48	68
12	52	74

Auf Geländekarten steigt die Flugggeschwindikgeit nicht über 12.

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

JÄGER-RÜCKKEHR

Sicherer Schub	Runden bis zur Rückkehr
1-4	3
5-8	2
9-12	1
13+	0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

DATENBOGEN FÜR KONVENTIONELLE FLUGZEUGE

JÄGERDATEN

Typ: Owl Leichter Jagdbomber

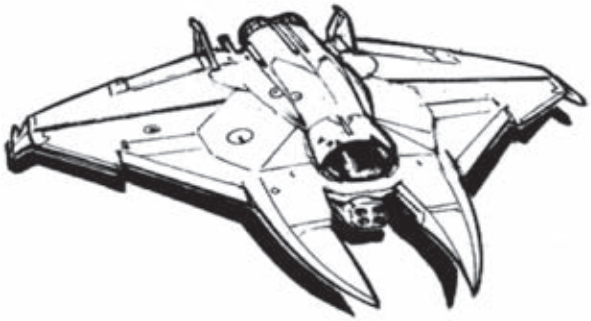
Schub: **Tonnage:** 10
Sicherer Schub: 10 **Technologie:**
Maximaler Schub: 15 Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

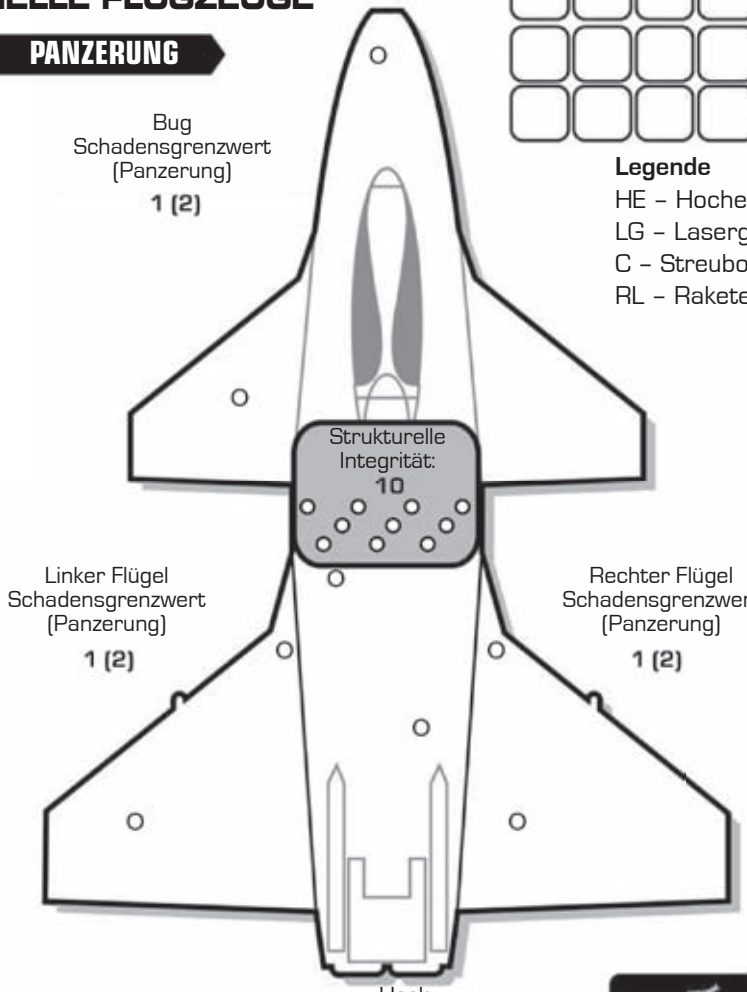
Standardmaßstab			(6)	(12)	(20)	(25)
Anz.	**Typ**	**Zone**	**Wärme**	**K.**	**M.**	**W.**	**E.**
1	KSR-4 (M,C,S)	Bug	3	4	–	–	–

Munition: (KSR-4) 25
Treibstoff: 160 Punkte

KW: 129 **Gesamtpanzerung:** 8



PANZERUNG



AUSSENLASTEN / BOMBEN

Legende
HE – Hochexplosiv
LG – Lasergeführt
C – Streubombe
RL – Raketenwerfer

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens-erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusst-seinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

GERADEAUSFLUG AUF GELÄNDEKARTEN

Mindeststrecke im Geradeausflug (in Hexfeldern)		
Fluggeschwindigkeit	**Jäger**	**Raumboote und Starrflügelhilfsflugzeuge**
1	8	8
2	12	14
3	16	20
4	20	26
5	24	32
6	28	38
7	32	44
8	36	50
9	40	56
10	44	62
11	48	68
12	52	74

Auf Geländekarten steigt die Flugggeschwindikgeit nicht über 12.

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

JÄGER-RÜCKKEHR

Sicherer Schub	Runden bis zur Rückkehr
1-4	3
5-8	2
9-12	1
13+	0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

DATENBOGEN FÜR KONVENTIONELLE FLUGZEUGE

JÄGERDATEN

Typ: Suzume Leichter Jagdbomber "Sparrow"

Schub: 7
Sicherer Schub: 7
Maximaler Schub: 11

Tonnage: 10
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

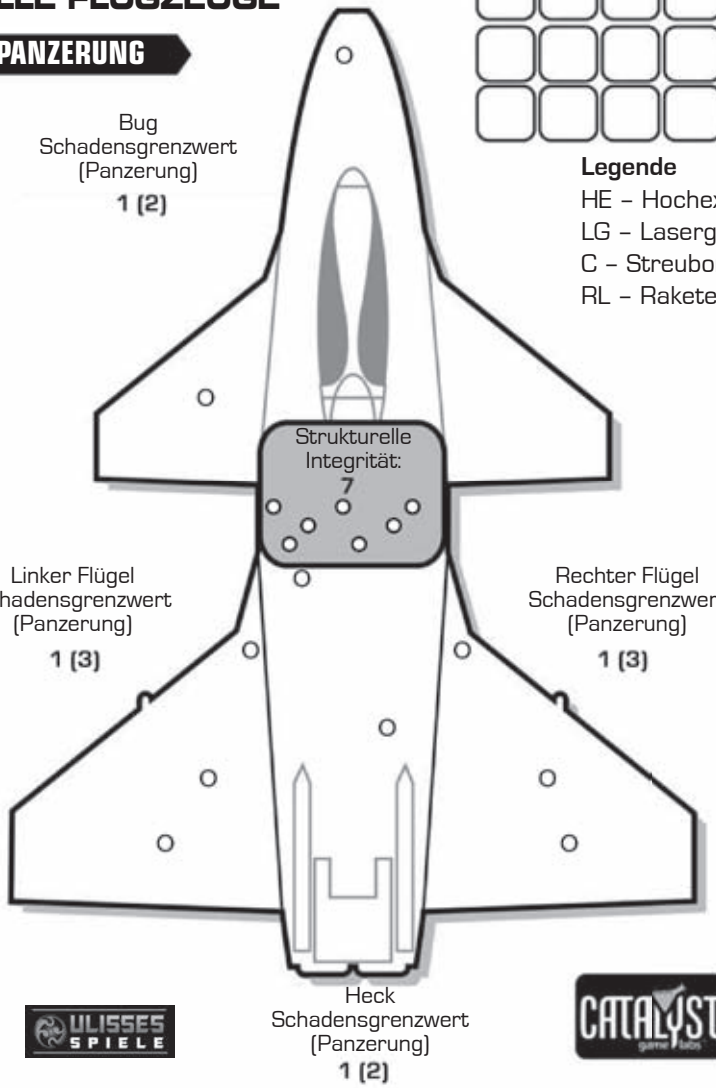
Standardmaßstab (6) (12) (20) (25)

Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
1	LSR-5 (M,C,S)	Bug	2	3	3	3	–

Munition: (LSR-5) 24
Treibstoff: 160 Punkte

KW: 116 **Gesamtpanzerung:** 10

PANZERUNG



AUSSENLASTEN / BOMBEN

Legende
HE – Hochexplosiv
LG – Lasergeführt
C – Streubombe
RL – Raketenwerfer

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens-erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusst-seinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

GERADEAUSFLUG AUF GELÄNDEKARTEN

Fluggeschwindigkeit	Mindeststrecke im Geradeausflug (in Hexfeldern) Jäger	Raumboote und Starrflügelhilfsflugzeuge
1	8	8
2	12	14
3	16	20
4	20	26
5	24	32
6	28	38
7	32	44
8	36	50
9	40	56
10	44	62
11	48	68
12	52	74

Auf Geländekarten steigt die Flugggeschwindigkeit nicht über 12.

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

JÄGER-RÜCKKEHR

Sicherer Schub	Runden bis zur Rückkehr
1-4	3
5-8	2
9-12	1
13+	0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

DATENBOGEN FÜR KONVENTIONELLE FLUGZEUGE

JÄGERDATEN

Typ: Boeing Sprungbomber

Schub:
Sicherer Schub: 9
Maximaler Schub: 14

Tonnage: 20
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

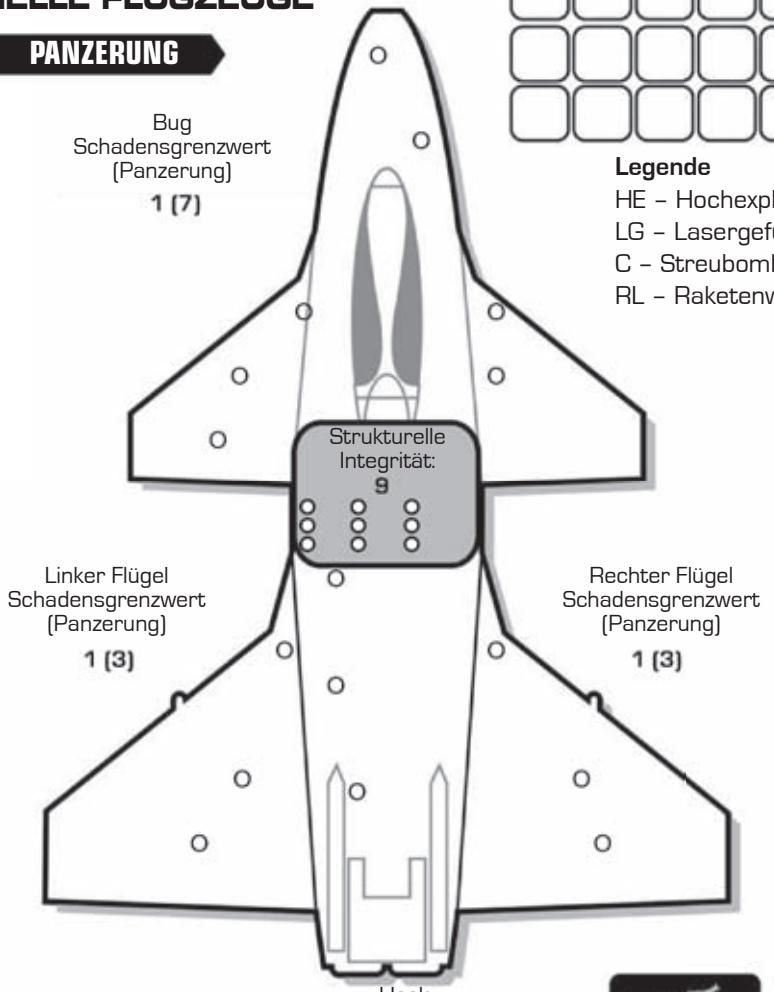
Standardmaßstab			(6)	(12)	(20)	(25)
Anz.	Typ	Zone Wärme	K.	M.	W.	E.

Treibstoff: 320 Punkte

KW: 64 **Gesamtpanzerung:** 16



PANZERUNG



AUSSENLASTEN / BOMBEN

Legende
HE – Hochexplosiv
LG – Lasergeführt
C – Streubombe
RL – Raketenwerfer

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens-erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusst-seinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

GERADEAUSFLUG AUF GELÄNDEKARTEN

Mindeststrecke im Geradeausflug (in Hexfeldern)		
Fluggeschwindigkeit	**Jäger**	**Raumboote und Starrflügelhilfsflugzeuge**
1	8	8
2	12	14
3	16	20
4	20	26
5	24	32
6	28	38
7	32	44
8	36	50
9	40	56
10	44	62
11	48	68
12	52	74

Auf Geländekarten steigt die Flugggeschwindigkeit nicht über 12.

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

JÄGER-RÜCKKEHR

Sicherer Schub	Runden bis zur Rückkehr
1-4	3
5-8	2
9-12	1
13+	0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

DATENBOGEN FÜR KONVENTIONELLE FLUGZEUGE

JÄGERDATEN

Typ: Guardian Jäger

Schub:
Sicherer Schub: 7
Maximaler Schub: 11
Senkrechtstarter

Tonnage: 20
Technologie:
Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab (6) (12) (20) (25)

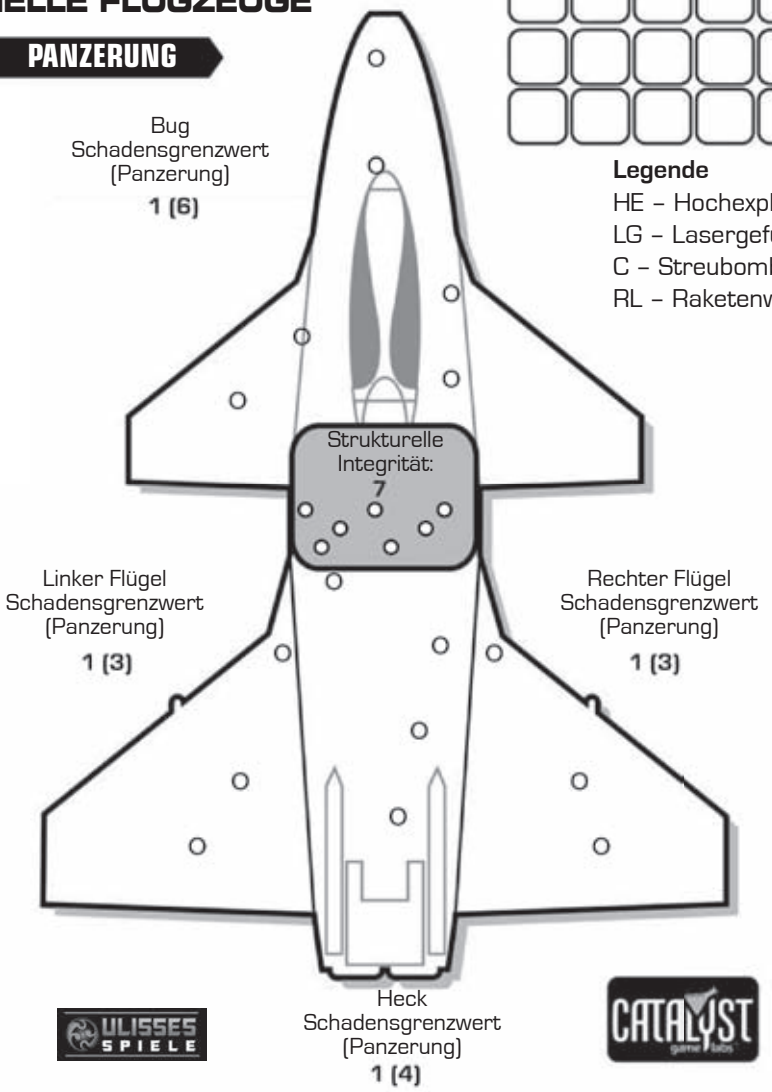
Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
1	KSR-6 (M,C,S)	Bug	4	8	–	–	–

Munition: (KSR-6) 15
Treibstoff: 320 Punkte

KW: 159 **Gesamtpanzerung:** 16



PANZERUNG



AUSSENLASTEN / BOMBEN

Legende
HE – Hochexplosiv
LG – Lasergeführt
C – Streubombe
RL – Raketenwerfer

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens-erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusst-seinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

GERADEAUSFLUG AUF GELÄNDEKARTEN

Mindeststrecke im Geradeausflug (in Hexfeldern)		
Fluggeschwindigkeit	**Jäger**	**Raumboote und Starrflügelhilfsflugzeuge**
1	8	8
2	12	14
3	16	20
4	20	26
5	24	32
6	28	38
7	32	44
8	36	50
9	40	56
10	44	62
11	48	68
12	52	74

Auf Geländekarten steigt die Flugggeschwindigkeit nicht über 12.

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

JÄGER-RÜCKKEHR

Sicherer Schub	Runden bis zur Rückkehr
1-4	3
5-8	2
9-12	1
13+	0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

DATENBOGEN FÜR KONVENTIONELLE FLUGZEUGE

JÄGERDATEN

Typ: Guardian Jäger B

Schub:
Sicherer Schub: 6
Maximaler Schub: 9
Senkrechtstarter

Tonnage: 20
Technologie:
Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

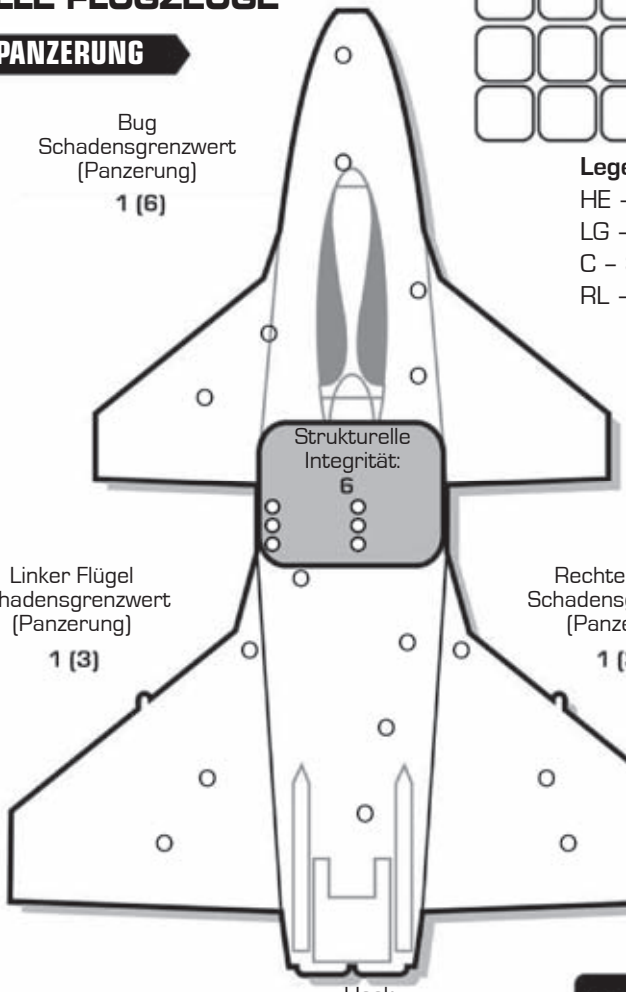
Standardmaßstab			(6)	(12)	(20)	(25)
Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
1	Mittelschwerer Laser (DE)	Bug	3	5	–	–	–

Treibstoff: 320 Punkte

KW: 128 **Gesamtpanzerung:** 18



PANZERUNG



AUSSENLASTEN / BOMBEN

Legende
HE – Hochexplosiv
LG – Lasergeführt
C – Streubombe
RL – Raketenwerfer

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens-erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusst-seinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

GERADEAUSFLUG AUF GELÄNDEKARTEN

Mindeststrecke im Geradeausflug (in Hexfeldern)		
Fluggeschwindigkeit	**Jäger**	**Raumboote und Starrflügelhilfsflugzeuge**
1	8	8
2	12	14
3	16	20
4	20	26
5	24	32
6	28	38
7	32	44
8	36	50
9	40	56
10	44	62
11	48	68
12	52	74

Auf Geländekarten steigt die Flugggeschwindigkeit nicht über 12.

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

JÄGER-RÜCKKEHR

Sicherer Schub	Runden bis zur Rückkehr
1-4	3
5-8	2
9-12	1
13+	0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

DATENBOGEN FÜR KONVENTIONELLE FLUGZEUGE

JÄGERDATEN

Typ: Guardian Jäger C

Schub:
Sicherer Schub: 7
Maximaler Schub: 11
Senkrechtstarter

Tonnage: 20
Technologie:
Innere Sphäre
Epoche: Clan-Invasion

Bewaffnung & Ausrüstung

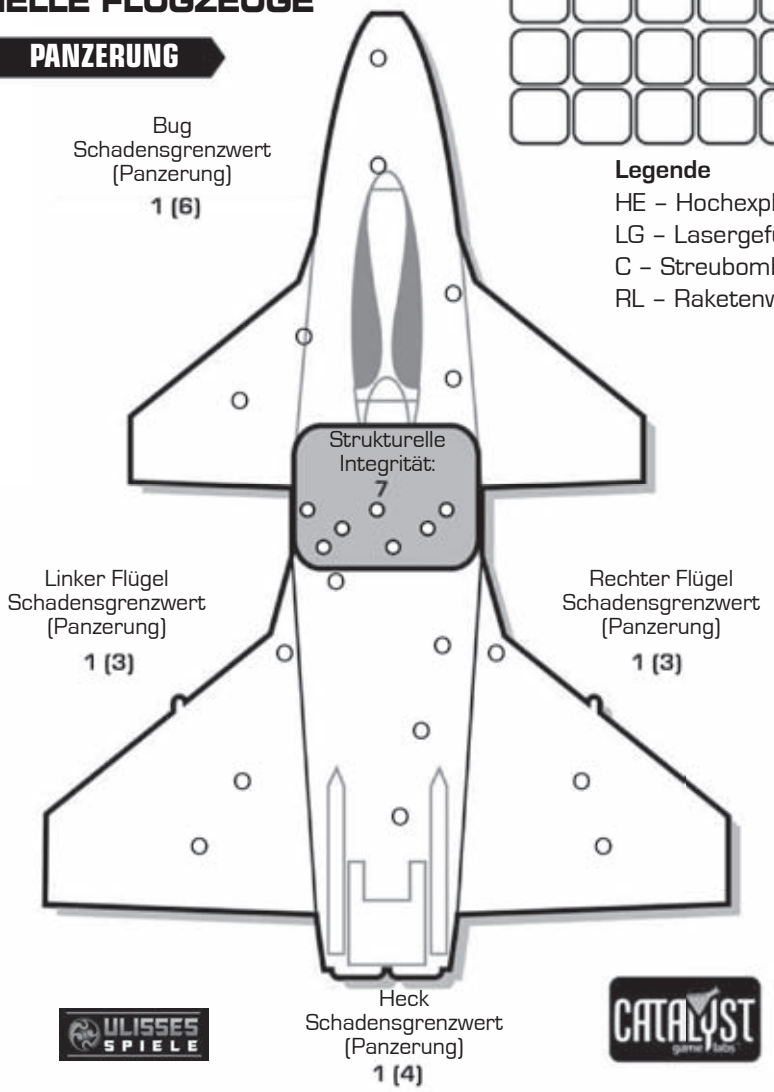
Standardmaßstab			(6)	(12)	(20)	(25)
Anz.	**Typ**	**Zone**	**Wärme**	**K.**	**M.**	**W.**	**E.**
1	Blitz-KSR-4 (M,C)	Bug	3	8	–	–	–

Munition: (Blitz-KSR-4) 25
Treibstoff: 320 Punkte

KW: 159 **Gesamtpanzerung:** 18



PANZERUNG



AUSSENLASTEN / BOMBEN

Legende
HE – Hochexplosiv
LG – Lasergeführt
C – Streubombe
RL – Raketenwerfer

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens-erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusst-seinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

GERADEAUSFLUG AUF GELÄNDEKARTEN

Mindeststrecke im Geradeausflug (in Hexfeldern)		
Fluggeschwindigkeit	**Jäger**	**Raumboote und Starrflügelhilfsflugzeuge**
1	8	8
2	12	14
3	16	20
4	20	26
5	24	32
6	28	38
7	32	44
8	36	50
9	40	56
10	44	62
11	48	68
12	52	74

Auf Geländekarten steigt die Flugggeschwindigkeit nicht über 12.

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

JÄGER-RÜCKKEHR

Sicherer Schub	Runden bis zur Rückkehr
1-4	3
5-8	2
9-12	1
13+	0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

DATENBOGEN FÜR KONVENTIONELLE FLUGZEUGE

JÄGERDATEN

Typ: Guardian Jäger D

Schub: 7
Sicherer Schub: 7
Maximaler Schub: 11
Senkrechtstarter

Tonnage: 20
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Clan-Invasion

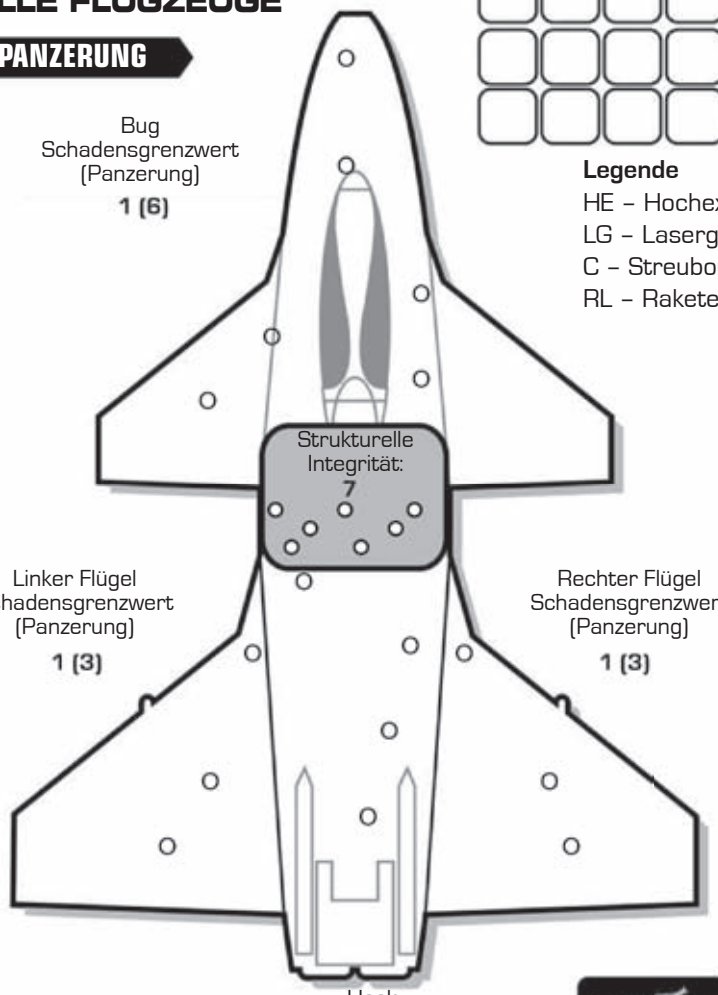
Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab			(6)	(12)	(20)	(25)
Anz.	**Typ**	**Zone**	**Wärme**	**K.**	**M.**	**W.**	**E.**
1	MSR-10 (M,C)	Bug	4	6	6	–	–

Munition: (MSR-10) 24
Treibstoff: 320 Punkte

KW: 154 **Gesamtpanzerung:** 18

PANZERUNG



AUSSENLASTEN / BOMBEN

Legende
HE – Hochexplosiv
LG – Lasergeführt
C – Streubombe
RL – Raketenwerfer



KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens-erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusst-seinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

GERADEAUSFLUG AUF GELÄNDEKARTEN

Mindeststrecke im Geradeausflug (in Hexfeldern)		
Fluggeschwindigkeit	**Jäger**	**Raumboote und Starrflügelhilfsflugzeuge**
1	8	8
2	12	14
3	16	20
4	20	26
5	24	32
6	28	38
7	32	44
8	36	50
9	40	56
10	44	62
11	48	68
12	52	74

Auf Geländekarten steigt die Flugggeschwindigkeit nicht über 12.

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

JÄGER-RÜCKKEHR

Sicherer Schub	Runden bis zur Rückkehr
1-4	3
5-8	2
9-12	1
13+	0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

DATENBOGEN FÜR KONVENTIONELLE FLUGZEUGE

JÄGERDATEN

Typ: Crane Mittelschwerer Jagdbomber

Schub:
Sicherer Schub: 6
Maximaler Schub: 9

Tonnage: 25
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

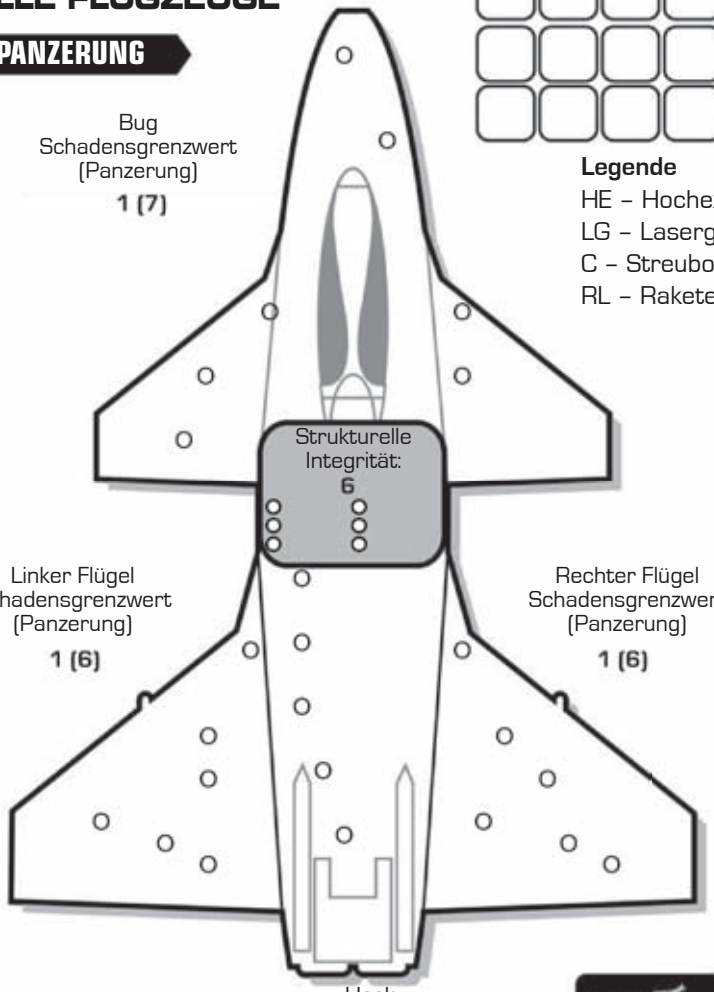
Standardmaßstab (6) (12) (20) (25)

Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
1	LSR-5 (M,C,S)	Bug	2	3	3	3	–
1	LSR-5 (M,C,S)	LF	2	3	3	3	–
1	LSR-5 (M,C,S)	LR	2	3	3	3	–

Munition: (LSR-5) 24
Treibstoff: 480 Punkte

KW: 274 **Gesamtpanzerung:** 18

PANZERUNG



AUSSENLASTEN / BOMBEN

Legende
HE – Hochexplosiv
LG – Lasergeführt
C – Streubombe
RL – Raketenwerfer

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens-erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusst-seinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

GERADEAUSFLUG AUF GELÄNDEKARTEN

Mindeststrecke im Geradeausflug (in Hexfeldern)

Fluggeschwindigkeit	Jäger	Raumboote und Starrflügelhilfsflugzeuge
1	8	8
2	12	14
3	16	20
4	20	26
5	24	32
6	28	38
7	32	44
8	36	50
9	40	56
10	44	62
11	48	68
12	52	74

Auf Geländekarten steigt die Flugggeschwindigkeit nicht über 12.

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

JÄGER-RÜCKKEHR

Sicherer Schub	Runden bis zur Rückkehr
1-4	3
5-8	2
9-12	1
13+	0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

DATENBOGEN FÜR KONVENTIONELLE FLUGZEUGE

JÄGERDATEN

Typ: Defender II Mittelschwerer Angriffsjäger

Schub: **Tonnage:** 25
Sicherer Schub: 6 **Technologie:**
Maximaler Schub: 9 Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

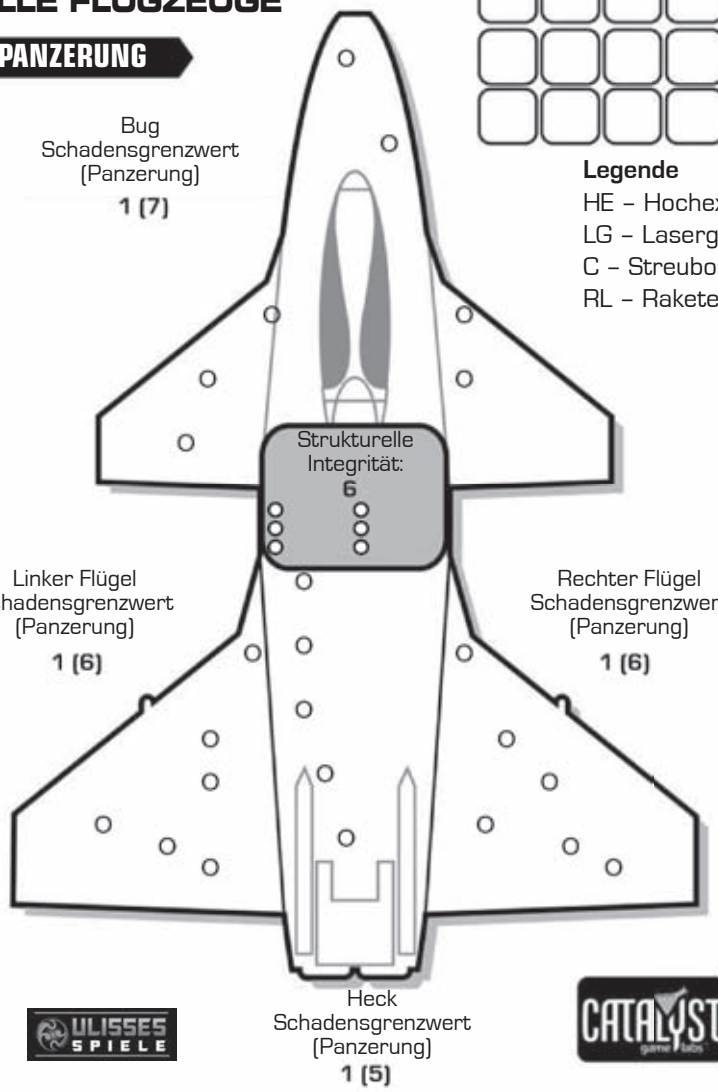
Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab				(6)	(12)	(20)	(25)
Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
1	LSR-5 (M,C,S) mit Artemis-IV-FLS	LF	2	3	3	3	–
1	LSR-5 (M,C,S) mit Artemis-IV-FLS	RF	2	3	3	3	–

Munition: (LSR-5 mit Artemis-IV) 24
Treibstoff: 480 Punkte

KW: 234 **Gesamtpanzerung:** 24

PANZERUNG



AUSSENLASTEN / BOMBEN

Legende
HE – Hochexplosiv
LG – Lasergeführt
C – Streubombe
RL – Raketenwerfer

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens-erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusst-seinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

GERADEAUSFLUG AUF GELÄNDEKARTEN

Mindeststrecke im Geradeausflug (in Hexfeldern)		
Fluggeschwindigkeit	**Jäger**	**Raumboote und Starrflügelhilfsflugzeuge**
1	8	8
2	12	14
3	16	20
4	20	26
5	24	32
6	28	38
7	32	44
8	36	50
9	40	56
10	44	62
11	48	68
12	52	74

Auf Geländekarten steigt die Flugggeschwindigkeit nicht über 12.

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

JÄGER-RÜCKKEHR

Sicherer Schub	Runden bis zur Rückkehr
1-4	3
5-8	2
9-12	1
13+	0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

DATENBOGEN FÜR KONVENTIONELLE FLUGZEUGE

JÄGERDATEN

Typ: Defender Mittelschwerer Angriffsjäger

Schub:
Sicherer Schub: 6
Maximaler Schub: 9

Tonnage: 25
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

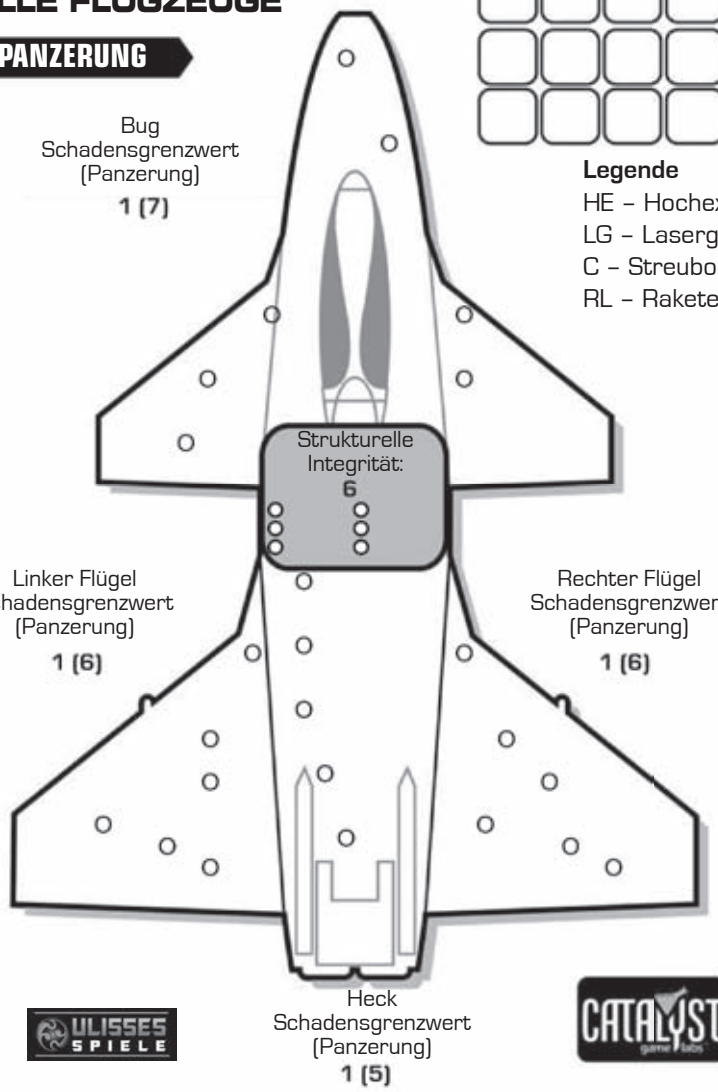
Standardmaßstab

Anz.	Typ	Zone	Wärme	(6) K.	(12) M.	(20) W.	(25) E.
1	KSR-2 (M,C,S)	Bug	2	2	–	–	–
1	LSR-5 (M,C,S)	LF	2	3	3	3	–
1	LSR-5 (M,C,S)	RF	2	3	3	3	–

Munition: (LSR-5) 24
(KSR-2) 50
Treibstoff: 480 Punkte

KW: 226 **Gesamtpanzerung:** 24

PANZERUNG



AUSSENLASTEN / BOMBEN

Legende
HE – Hochexplosiv
LG – Lasergeführt
C – Streubombe
RL – Raketenwerfer

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens-erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusst-seinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

GERADEAUSFLUG AUF GELÄNDEKARTEN

Fluggeschwindigkeit	Mindeststrecke im Geradeausflug (in Hexfeldern) Jäger	Raumboote und Starrflügelhilfsflugzeuge
1	8	8
2	12	14
3	16	20
4	20	26
5	24	32
6	28	38
7	32	44
8	36	50
9	40	56
10	44	62
11	48	68
12	52	74

Auf Geländekarten steigt die Flugggeschwindigkeit nicht über 12.

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

JÄGER-RÜCKKEHR

Sicherer Schub	Runden bis zur Rückkehr
1-4	3
5-8	2
9-12	1
13+	0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

DATENBOGEN FÜR KONVENTIONELLE FLUGZEUGE

JÄGERDATEN

Typ: Kaiseradler Mittelschwerer Angriffsjäger

Schub:
Sicherer Schub: 6
Maximaler Schub: 9
Senkrechtstarter

Tonnage: 25
Technologie:
Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

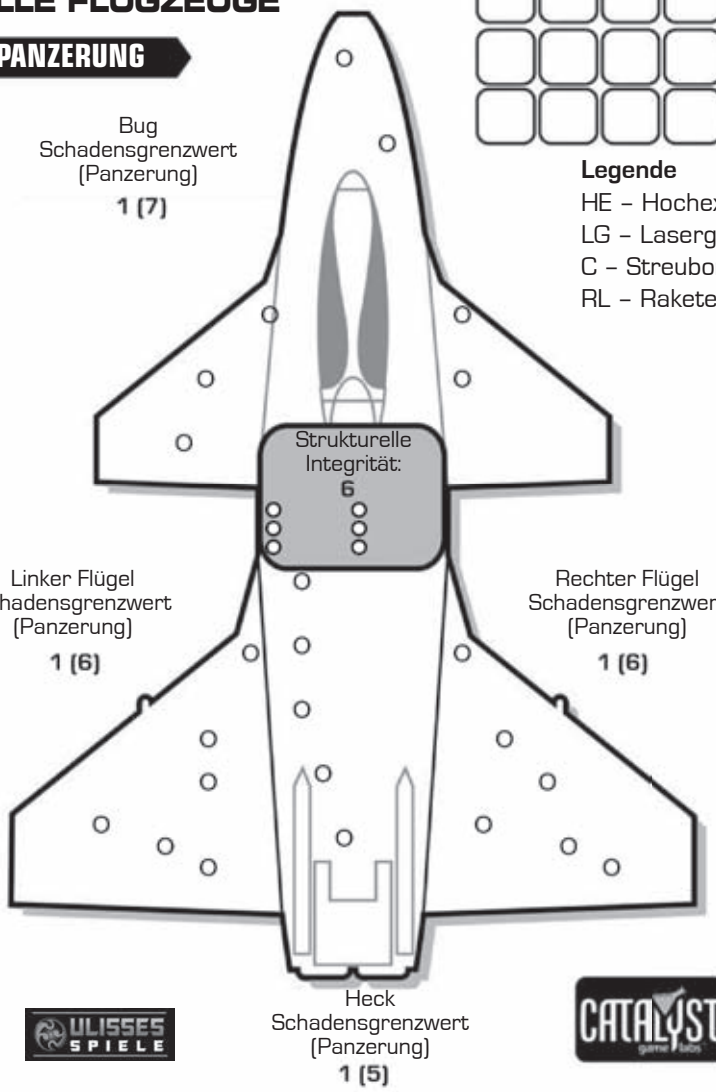
Standardmaßstab (6) (12) (20) (25)

Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
2	Maschinengewehr (DB,AI)	Bug	0	2	–	–	–
1	KSR-4 (M,C,S)	LF	3	4	–	–	–
1	KSR-4 (M,C,S)	RF	3	4	–	–	–

Munition: (Maschinengewehr) 100
(KSR-4) 25
Treibstoff: 320 Punkte

KW: 186 **Gesamtpanzerung:** 24

PANZERUNG



AUSSENLASTEN / BOMBEN

Legende
HE – Hochexplosiv
LG – Lasergeführt
C – Streubombe
RL – Raketenwerfer

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens-erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusst-seinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

GERADEAUSFLUG AUF GELÄNDEKARTEN

Fluggeschwindigkeit	Mindeststrecke im Geradeausflug (in Hexfeldern) Jäger	Raumboote und Starrflügelhilfsflugzeuge
1	8	8
2	12	14
3	16	20
4	20	26
5	24	32
6	28	38
7	32	44
8	36	50
9	40	56
10	44	62
11	48	68
12	52	74

Auf Geländekarten steigt die Flugggeschwindigkeit nicht über 12.

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

JÄGER-RÜCKKEHR

Sicherer Schub	Runden bis zur Rückkehr
1-4	3
5-8	2
9-12	1
13+	0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

DATENBOGEN FÜR KONVENTIONELLE FLUGZEUGE

JÄGERDATEN

Typ: Steinadler Mittelschwerer Angriffsjäger

Schub:
Sicherer Schub: 6
Maximaler Schub: 9

Tonnage: 25
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

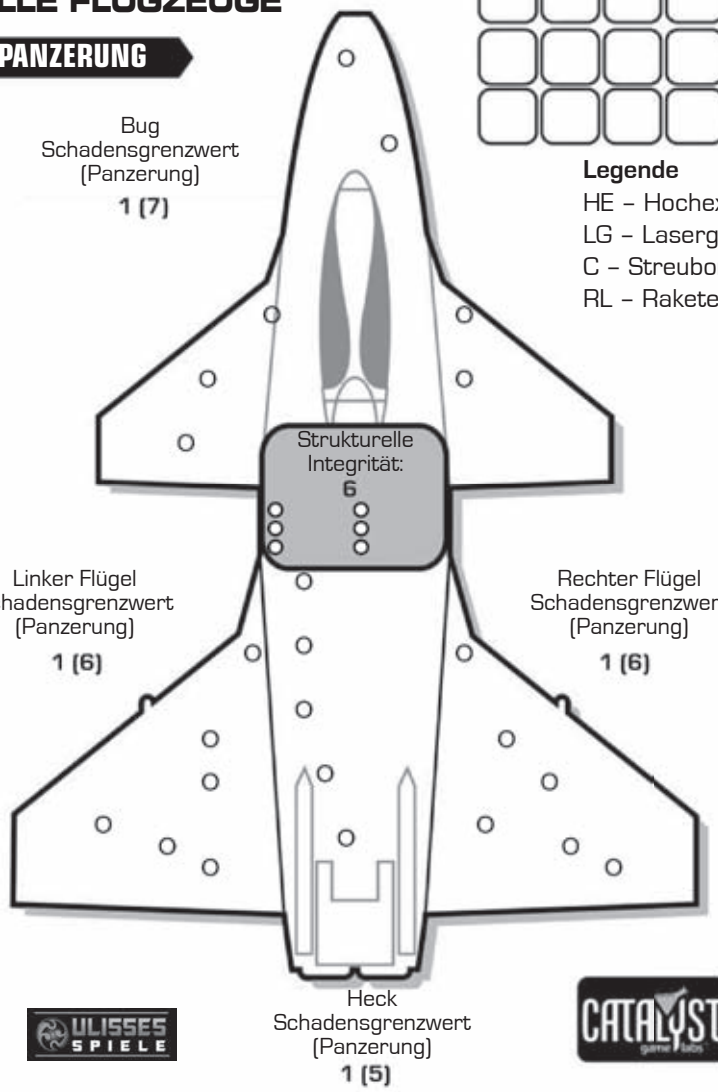
Standardmaßstab

Anz.	Typ	Zone	Wärme	(6) K.	(12) M.	(20) W.	(25) E.
1	KSR-2 (M,C,S)	Bug	2	2	–	–	–
1	LSR-5 (M,C,S)	LF	2	3	3	3	–
1	LSR-5 (M,C,S)	RF	2	3	3	3	–

Munition: (LSR-5) 24
(KSR-2) 50
Treibstoff: 480 Punkte

KW: 226 **Gesamtpanzerung:** 19

PANZERUNG



AUSSENLASTEN / BOMBEN

Legende
HE – Hochexplosiv
LG – Lasergeführt
C – Streubombe
RL – Raketenwerfer

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens-erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusst-seinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

GERADEAUSFLUG AUF GELÄNDEKARTEN

Fluggeschwindigkeit	Mindeststrecke im Geradeausflug (in Hexfeldern) Jäger	Raumboote und Starrflügelhilfsflugzeuge
1	8	8
2	12	14
3	16	20
4	20	26
5	24	32
6	28	38
7	32	44
8	36	50
9	40	56
10	44	62
11	48	68
12	52	74

Auf Geländekarten steigt die Flugggeschwindigkeit nicht über 12.

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

JÄGER-RÜCKKEHR

Sicherer Schub	Runden bis zur Rückkehr
1-4	3
5-8	2
9-12	1
13+	0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

DATENBOGEN FÜR KONVENTIONELLE FLUGZEUGE

JÄGERDATEN

Typ: Bat Hawk Schwerer Angriffsjäger

Schub: 5
Sicherer Schub: 5
Maximaler Schub: 8

Tonnage: 45
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

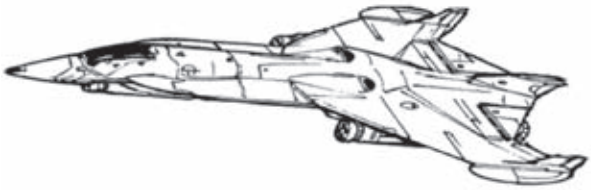
Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab

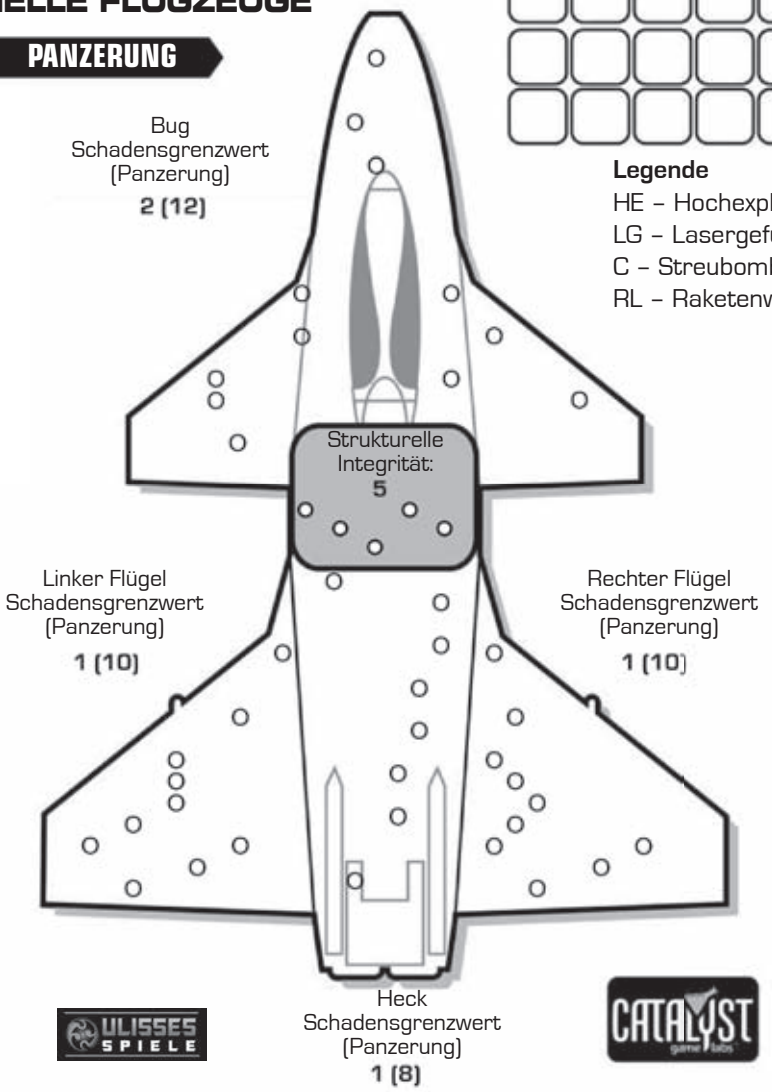
Anz.	Typ	Zone	Wärme	(6) K.	(12) M.	(20) W.	(25) E.
1	Autokanone/10 (DB,S)	Bug	3	10	10	–	–
1	KSR-2 (M,C,S)	Bug	2	2	–	–	–

Munition: (Autokanone/10) 10
(KSR-2) 50
Treibstoff: 480 Punkte

KW: 298 **Gesamtpanzerung:** 40



PANZERUNG



AUSSENLASTEN / BOMBEN

Legende
HE – Hochexplosiv
LG – Lasergeführt
C – Streubombe
RL – Raketenwerfer

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens-erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusst-seinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

GERADEAUSFLUG AUF GELÄNDEKARTEN

Fluggeschwindigkeit	Mindeststrecke im Geradeausflug (in Hexfeldern) Jäger	Raumboote und Starrflügelhilfsflugzeuge
1	8	8
2	12	14
3	16	20
4	20	26
5	24	32
6	28	38
7	32	44
8	36	50
9	40	56
10	44	62
11	48	68
12	52	74

Auf Geländekarten steigt die Flugggeschwindigkeit nicht über 12.

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

JÄGER-RÜCKKEHR

Sicherer Schub	Runden bis zur Rückkehr
1-4	3
5-8	2
9-12	1
13+	0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

DATENBOGEN FÜR KONVENTIONELLE FLUGZEUGE

JÄGERDATEN

Typ: Inseki II Schwerer Angriffsjäger

Schub:
Sicherer Schub: 5
Maximaler Schub: 8

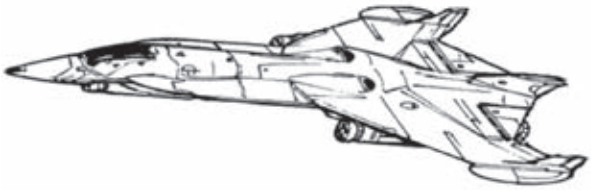
Tonnage: 45
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

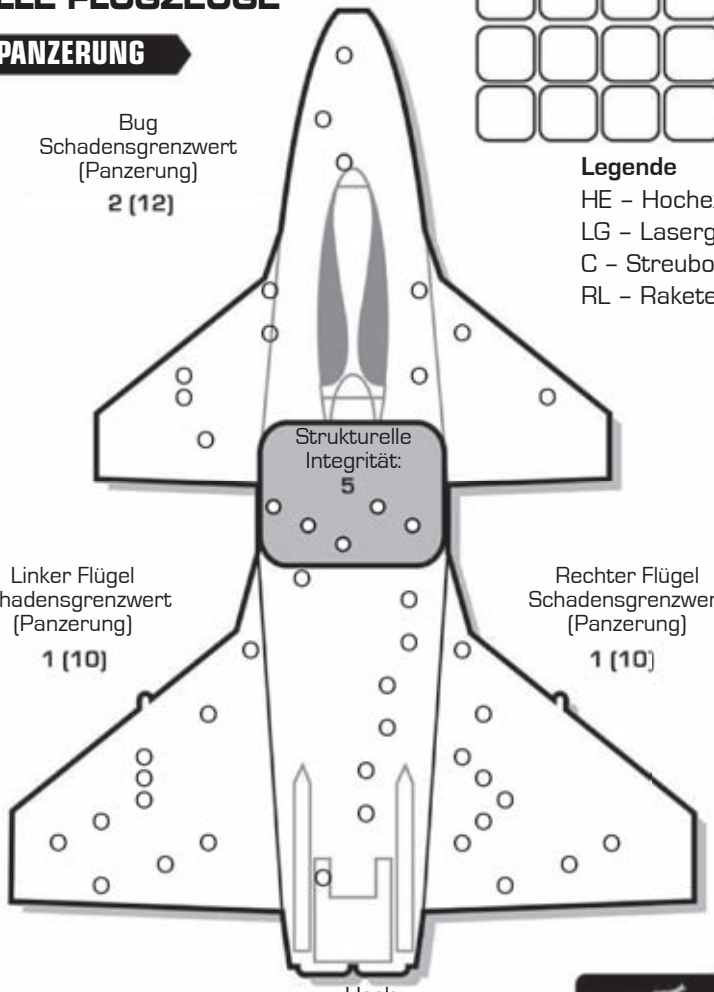
Standardmaßstab			(6)	(12)	(20)	(25)
Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
1	PPK (DE,X)	Bug	10	10	10	–	–
1	LSR-10 (M,C,S)	LF	4	6	6	6	–
1	LSR-10 (M,C,S)	RF	4	6	6	6	–
1	Maschinengewehr (DB,AI)	H	2	–	–	–	–

Munition: (Maschinengewehr) 100
(LSR-10) 24
Treibstoff: 480 Punkte

KW: 610 **Gesamtpanzerung:** 40



PANZERUNG



AUSSENLASTEN / BOMBEN

Legende
HE – Hochexplosiv
LG – Lasergeführt
C – Streubombe
RL – Raketenwerfer

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens-erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusst-seinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

GERADEAUSFLUG AUF GELÄNDEKARTEN

Mindeststrecke im Geradeausflug (in Hexfeldern)		
Fluggeschwindigkeit	**Jäger**	**Raumboote und Starrflügelhilfsflugzeuge**
1	8	8
2	12	14
3	16	20
4	20	26
5	24	32
6	28	38
7	32	44
8	36	50
9	40	56
10	44	62
11	48	68
12	52	74

Auf Geländekarten steigt die Flugggeschwindigkeit nicht über 12.

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

JÄGER-RÜCKKEHR

Sicherer Schub	Runden bis zur Rückkehr
1-4	3
5-8	2
9-12	1
13+	0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

DATENBOGEN FÜR KONVENTIONELLE FLUGZEUGE

JÄGERDATEN

Typ: Inseki Schwerer Angriffsjäger

Schub: **Tonnage:** 45
Sicherer Schub: 5 **Technologie:**
Maximaler Schub: 8 Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

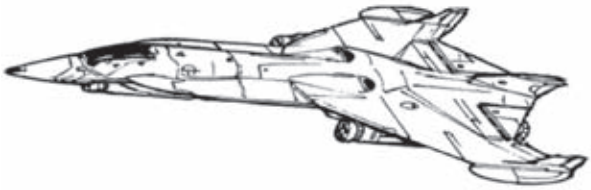
Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab (6) (12) (20) (25)

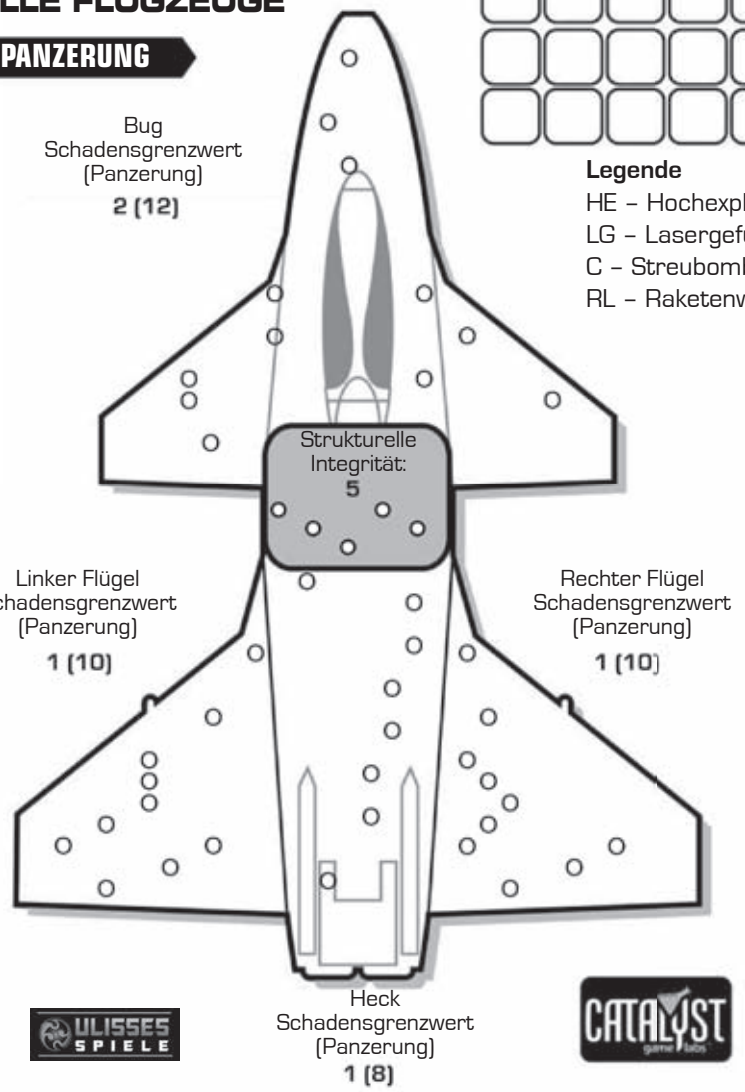
Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
1	Autokanone/10 (DB,S)	Bug	3	10	10	–	–
1	KSR-4 (M,C,S)	LF	3	4	–	–	–
1	KSR-4 (M,C,S)	RF	3	4	–	–	–

Munition: (Autokanone/10) 10
(KSR-4) 50
Treibstoff: 480 Punkte

KW: 381 **Gesamtpanzerung:** 40



PANZERUNG



AUSSENLASTEN / BOMBEN

Legende
HE – Hochexplosiv
LG – Lasergeführt
C – Streubombe
RL – Raketenwerfer

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens-erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusst-seinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

GERADEAUSFLUG AUF GELÄNDEKARTEN

Fluggeschwindigkeit	Mindeststrecke im Geradeausflug (in Hexfeldern) Jäger	Raumboote und Starrflügelhilfsflugzeuge
1	8	8
2	12	14
3	16	20
4	20	26
5	24	32
6	28	38
7	32	44
8	36	50
9	40	56
10	44	62
11	48	68
12	52	74

Auf Geländekarten steigt die Flugggeschwindigkeit nicht über 12.

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

JÄGER-RÜCKKEHR

Sicherer Schub	Runden bis zur Rückkehr
1-4	3
5-8	2
9-12	1
13+	0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

DATENBOGEN FÜR KONVENTIONELLE FLUGZEUGE

JÄGERDATEN

Typ: Meteor Schwerer Angriffsjäger

Schub: **Tonnage:** 45
Sicherer Schub: 5 **Technologie:**
Maximaler Schub: 8 Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

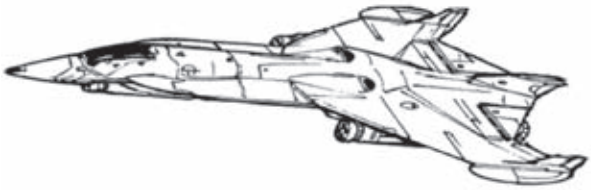
Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab (6) (12) (20) (25)

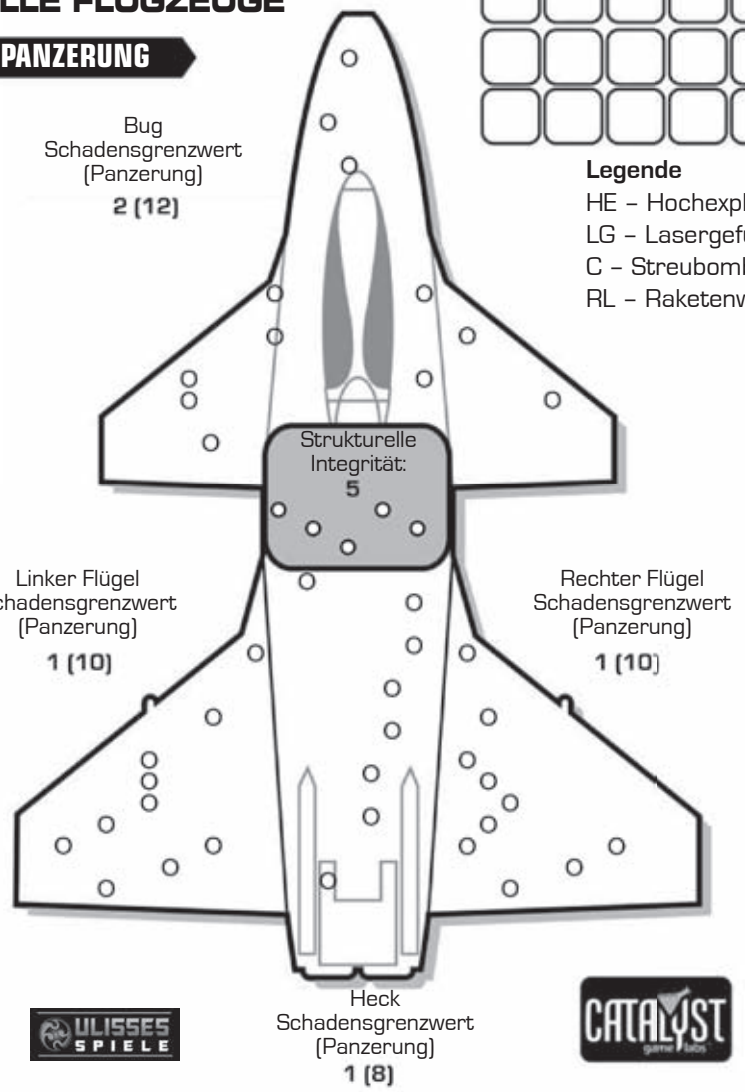
Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
1	Autokanone/10 (DB,S)	Bug	3	10	10	–	–
1	KSR-4 (M,C,S)	LF	3	4	–	–	–
1	KSR-4 (M,C,S)	RF	3	4	–	–	–

Munition: (Autokanone/10) 10
(KSR-4) 50
Treibstoff: 480 Punkte

KW: 381 **Gesamtpanzerung:** 40



PANZERUNG



AUSSENLASTEN / BOMBEN

Legende
HE – Hochexplosiv
LG – Lasergeführt
C – Streubombe
RL – Raketenwerfer

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens-erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusst-seinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

GERADEAUSFLUG AUF GELÄNDEKARTEN

Fluggeschwindigkeit	Mindeststrecke im Geradeausflug (in Hexfeldern) Jäger	Raumboote und Starrflügelhilfsflugzeuge
1	8	8
2	12	14
3	16	20
4	20	26
5	24	32
6	28	38
7	32	44
8	36	50
9	40	56
10	44	62
11	48	68
12	52	74

Auf Geländekarten steigt die Flugggeschwindigkeit nicht über 12.

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

JÄGER-RÜCKKEHR

Sicherer Schub	Runden bis zur Rückkehr
1-4	3
5-8	2
9-12	1
13+	0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

DATENBOGEN FÜR KONVENTIONELLE FLUGZEUGE

JÄGERDATEN

Typ: Meteor-G Schwerer Angriffsjäger

Schub:
Sicherer Schub: 5
Maximaler Schub: 8

Tonnage: 45
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Clan-Invasion

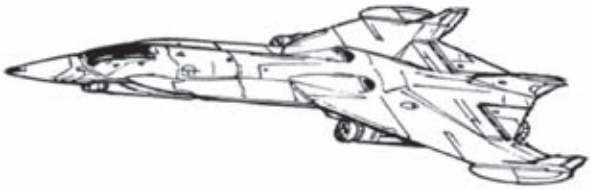
Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab (6) (12) (20) (25)

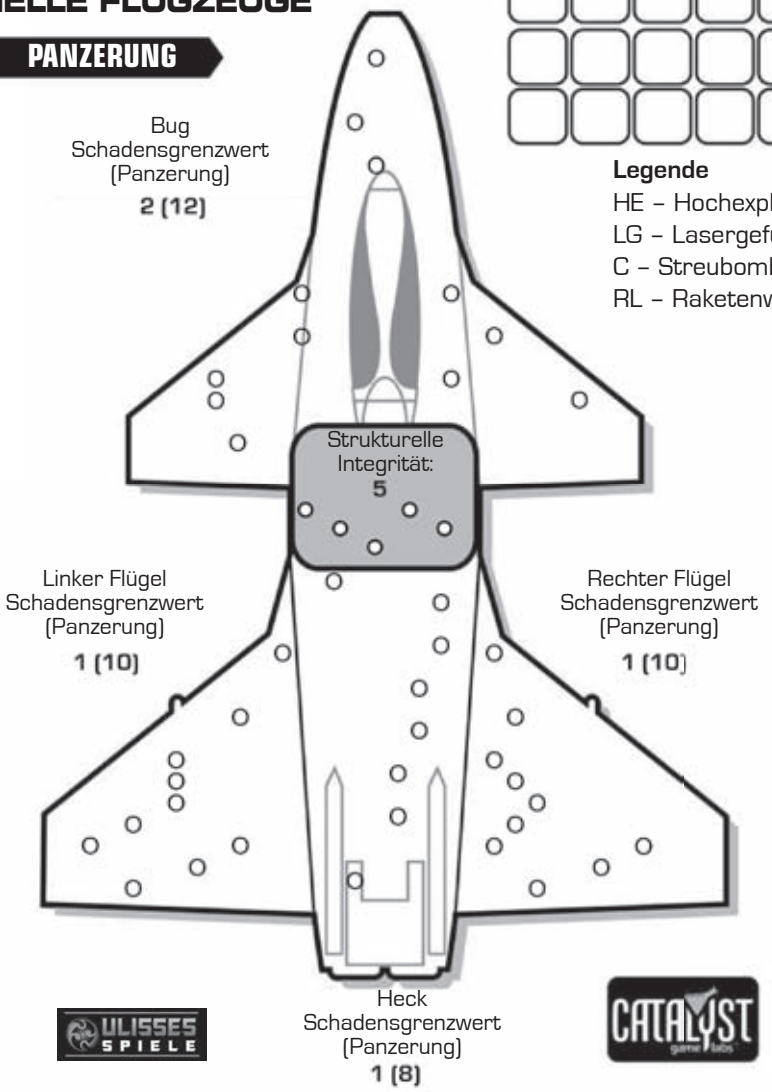
Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
1	Leichtes Gaussgeschütz (DB,X)	Bug	1	8	8	8	8
1	Blitz-KSR-4 (M,C)	LF	3	8	–	–	–
1	Blitz-KSR-4 (M,C)	RF	3	8	–	–	–

Munition: (Leichtes Gaussgeschütz) 32
(Blitz-KSR-4) 25
Treibstoff: 320 Punkte

KW: 547 **Gesamtpanzerung:** 40



PANZERUNG



AUSSENLASTEN / BOMBEN

Legende
HE – Hochexplosiv
LG – Lasergeführt
C – Streubombe
RL – Raketenwerfer

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens-erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusst-seinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

GERADEAUSFLUG AUF GELÄNDEKARTEN

Mindeststrecke im Geradeausflug (in Hexfeldern)

Fluggeschwindigkeit	Jäger	Raumboote und Starrflügelhilfsflugzeuge
1	8	8
2	12	14
3	16	20
4	20	26
5	24	32
6	28	38
7	32	44
8	36	50
9	40	56
10	44	62
11	48	68
12	52	74

Auf Geländekarten steigt die Flugggeschwindigkeit nicht über 12.

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

JÄGER-RÜCKKEHR

Sicherer Schub	Runden bis zur Rückkehr
1-4	3
5-8	2
9-12	1
13+	0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

DATENBOGEN FÜR KONVENTIONELLE FLUGZEUGE

JÄGERDATEN

Typ: Meteor-U Schwerer Angriffsjäger

Schub:
Sicherer Schub: 5
Maximaler Schub: 8

Tonnage: 45
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Bürgerkrieg

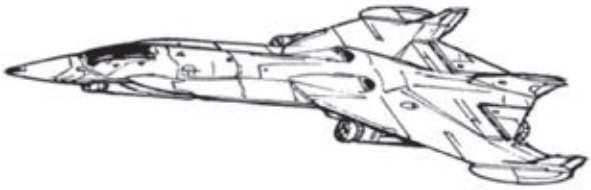
Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab (6) (12) (20) (25)

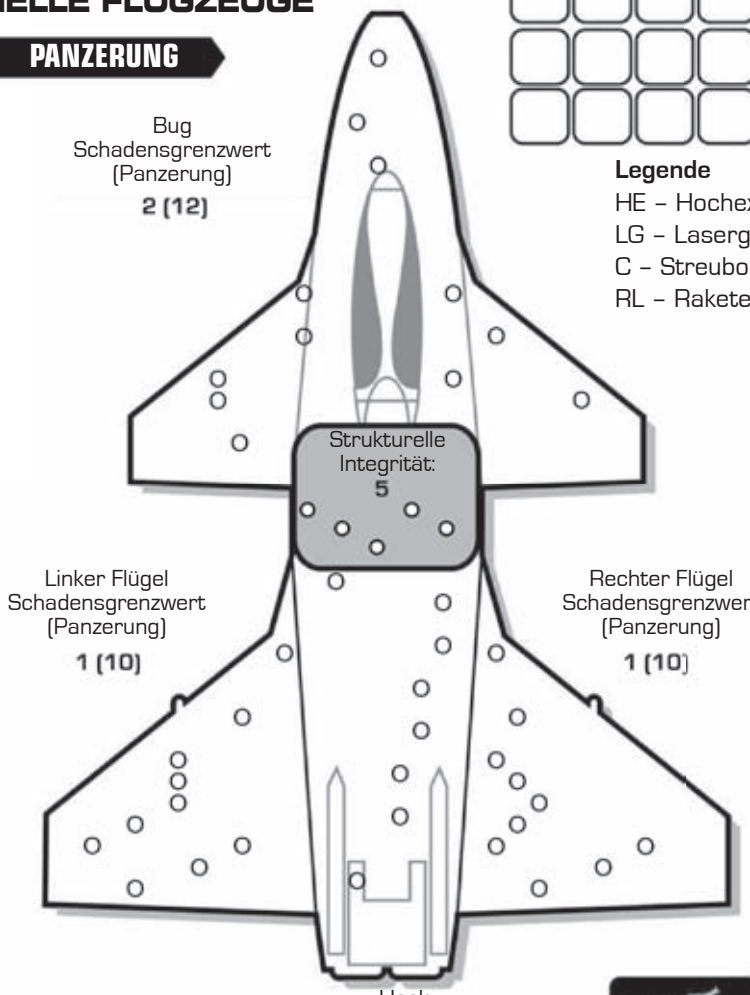
Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
1	Ultra-Autokanone/10 (DB,R,C)	Bug	4	15	15	–	–
2	Mittelschwere Laser	LF	3	5	–	–	–
2	Mittelschwere Laser	RF	3	5	–	–	–

Munition: (Ultra-AK/10) 20
Treibstoff: 320 Punkte

KW: 716 **Gesamtpanzerung:** 40



PANZERUNG



AUSSENLASTEN / BOMBEN

Legende
HE – Hochexplosiv
LG – Lasergeführt
C – Streubombe
RL – Raketenwerfer

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens-erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusst-seinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

GERADEAUSFLUG AUF GELÄNDEKARTEN

Mindeststrecke im Geradeausflug (in Hexfeldern)

Fluggeschwindigkeit	Jäger	Raumboote und Starrflügelhilfsflugzeuge
1	8	8
2	12	14
3	16	20
4	20	26
5	24	32
6	28	38
7	32	44
8	36	50
9	40	56
10	44	62
11	48	68
12	52	74

Auf Geländekarten steigt die Flugggeschwindigkeit nicht über 12.

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

JÄGER-RÜCKKEHR

Sicherer Schub	Runden bis zur Rückkehr
1-4	3
5-8	2
9-12	1
13+	0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

DATENBOGEN FÜR KONVENTIONELLE FLUGZEUGE

JÄGERDATEN

Typ: 'Mechbuster

Schub:
Sicherer Schub: 5
Maximaler Schub: 8

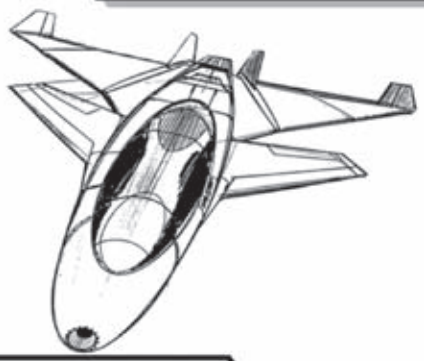
Tonnage: 50
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

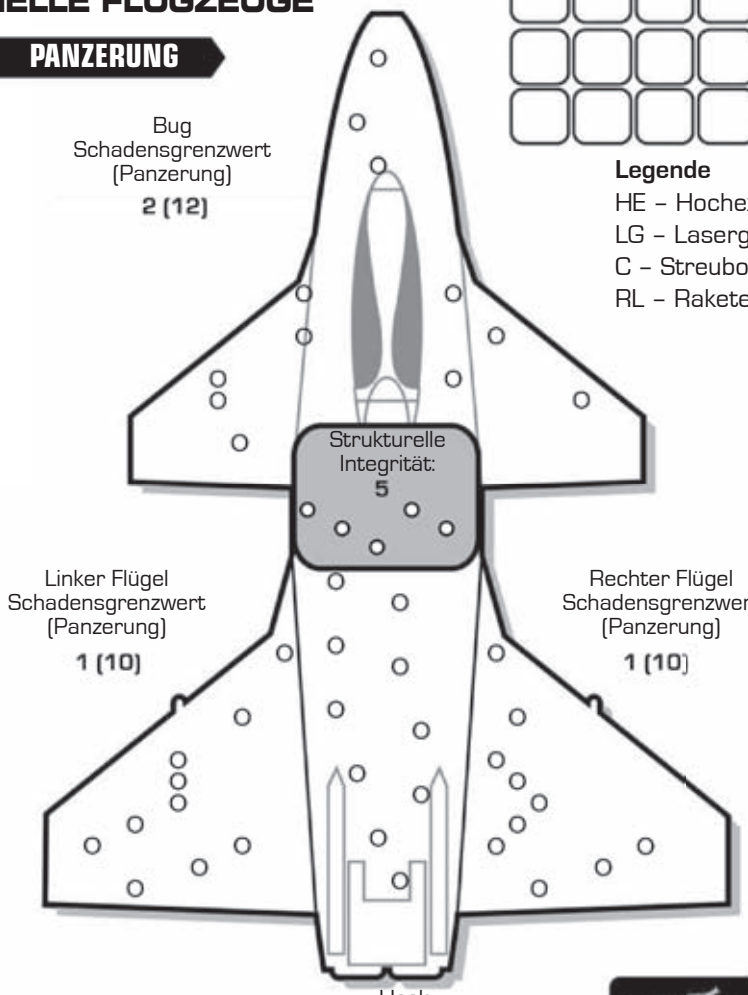
Standardmaßstab			(6)	(12)	(20)	(25)
Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
1	Autokanone/20 (DB,S)	Bug	7	20	–	–	–

Munition: (Autokanone/20) 5
Treibstoff: 320 Punkte

KW: 368 **Gesamtpanzerung:** 42



PANZERUNG



AUSSENLASTEN / BOMBEN

Legende
HE – Hochexplosiv
LG – Lasergeführt
C – Streubombe
RL – Raketenwerfer

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens-erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusst-seinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

GERADEAUSFLUG AUF GELÄNDEKARTEN

Mindeststrecke im Geradeausflug (in Hexfeldern)		
Fluggeschwindigkeit	**Jäger**	**Raumboote und Starrflügelhilfsflugzeuge**
1	8	8
2	12	14
3	16	20
4	20	26
5	24	32
6	28	38
7	32	44
8	36	50
9	40	56
10	44	62
11	48	68
12	52	74

Auf Geländekarten steigt die Flugggeschwindigkeit nicht über 12.

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

JÄGER-RÜCKKEHR

Sicherer Schub	Runden bis zur Rückkehr
1-4	3
5-8	2
9-12	1
13+	0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

DATENBOGEN FÜR KONVENTIONELLE FLUGZEUGE

JÄGERDATEN

Typ: 'Mechbuster (Laser)

Schub: 5
Sicherer Schub: 5
Maximaler Schub: 8

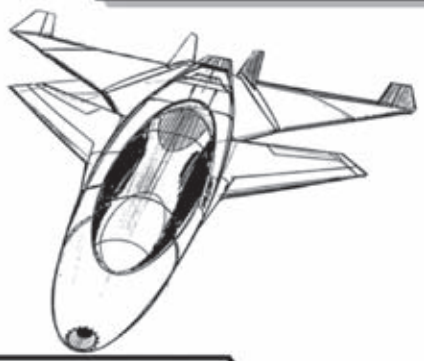
Tonnage: 50
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

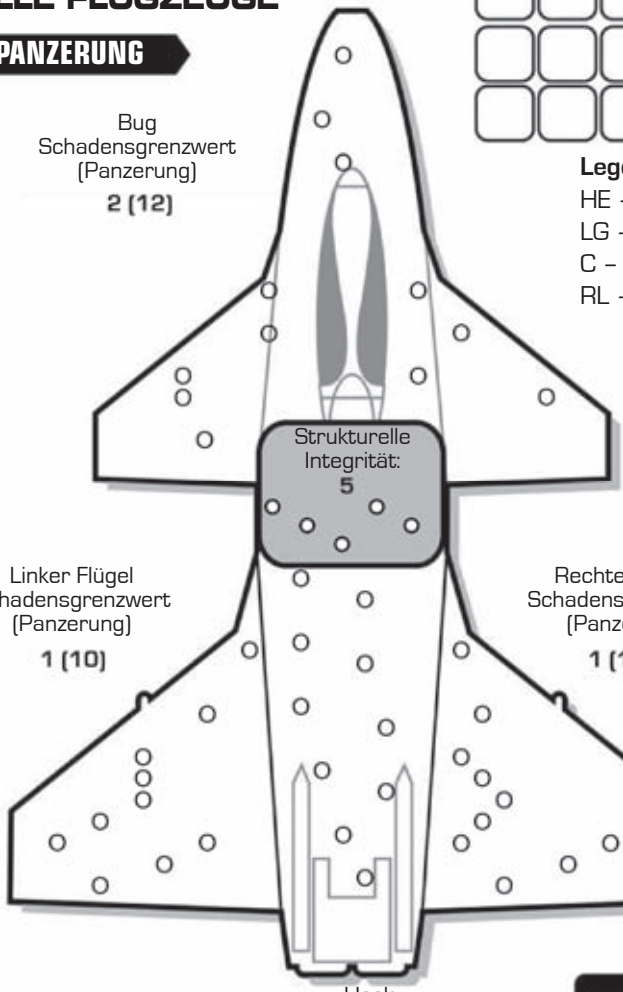
Standardmaßstab			(6)	(12)	(20)	(25)
Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
3	Mittelschwerer Laser (DE)	Bug	3	5	–	–	–

Treibstoff: 640 Punkte

KW: 316 **Gesamtpanzerung:** 42



PANZERUNG



AUSSENLASTEN / BOMBEN

Legende
HE – Hochexplosiv
LG – Lasergeführt
C – Streubombe
RL – Raketenwerfer

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens-erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusst-seinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

GERADEAUSFLUG AUF GELÄNDEKARTEN

Mindeststrecke im Geradeausflug (in Hexfeldern)		
Fluggeschwindigkeit	**Jäger**	**Raumboote und Starrflügelhilfsflugzeuge**
1	8	8
2	12	14
3	16	20
4	20	26
5	24	32
6	28	38
7	32	44
8	36	50
9	40	56
10	44	62
11	48	68
12	52	74

Auf Geländekarten steigt die Flugggeschwindigkeit nicht über 12.

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

JÄGER-RÜCKKEHR

Sicherer Schub	Runden bis zur Rückkehr
1-4	3
5-8	2
9-12	1
13+	0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

DATENBOGEN FÜR KONVENTIONELLE FLUGZEUGE

JÄGERDATEN

Typ: 'Mechbuster (LB-X)

Schub:
Sicherer Schub: 5
Maximaler Schub: 8

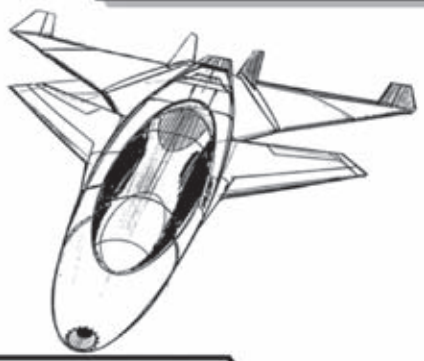
Tonnage: 50
Technologie:
Innere Sphäre
Epoche: Bürgerkrieg

Bewaffnung & Ausrüstung

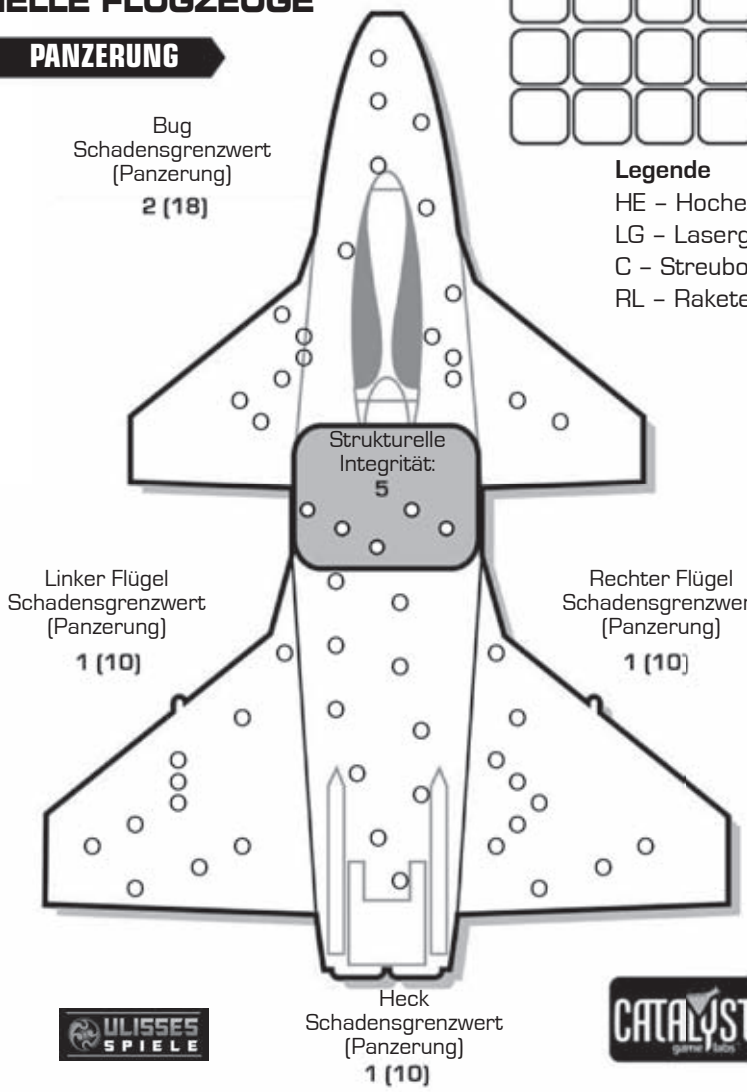
Standardmaßstab			(6)	(12)	(20)	(25)
Anz.	**Typ**	**Zone**	**Wärme**	**K.**	**M.**	**W.**	**E.**
1	LB-X-Autokanone/20 (DB,C,F,S)	Bug	6	20	20	–	–

Munition: (LB-X-AK/20) 5
Treibstoff: 320 Punkte

KW: 492 **Gesamtpanzerung:** 48



PANZERUNG



AUSSENLASTEN / BOMBEN

Legende
HE – Hochexplosiv
LG – Lasergeführt
C – Streubombe
RL – Raketenwerfer

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens-erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusst-seinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

GERADEAUSFLUG AUF GELÄNDEKARTEN

Mindeststrecke im Geradeausflug (in Hexfeldern)		
Fluggeschwindigkeit	**Jäger**	**Raumboote und Starrflügelhilfsflugzeuge**
1	8	8
2	12	14
3	16	20
4	20	26
5	24	32
6	28	38
7	32	44
8	36	50
9	40	56
10	44	62
11	48	68
12	52	74

Auf Geländekarten steigt die Flugggeschwindigkeit nicht über 12.

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

JÄGER-RÜCKKEHR

Sicherer Schub	Runden bis zur Rückkehr
1-4	3
5-8	2
9-12	1
13+	0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

DATENBOGEN FÜR KONVENTIONELLE FLUGZEUGE

JÄGERDATEN

Typ: 'Mechbuster (KSR)

Schub:
Sicherer Schub: 5
Maximaler Schub: 8

Tonnage: 50
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

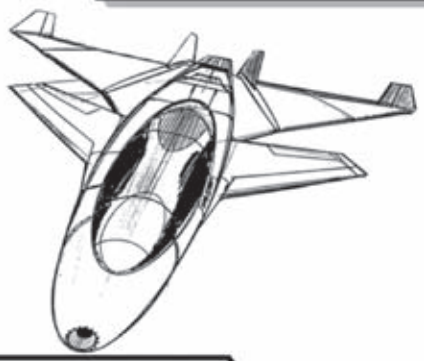
Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab

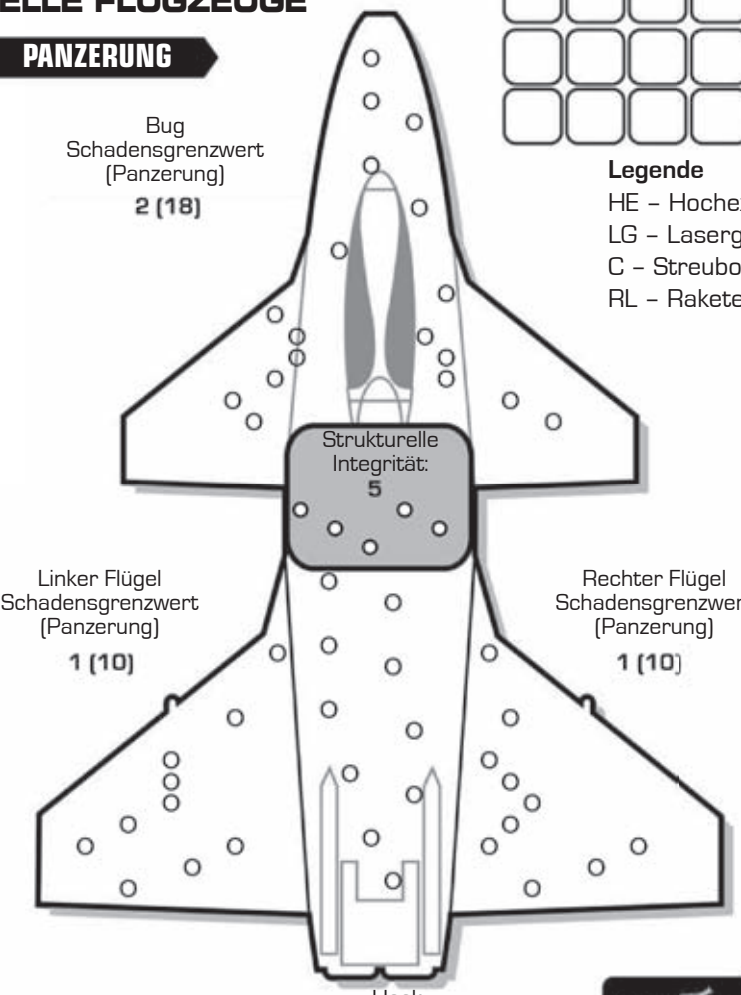
Anz.	Typ	Zone	Wärme	(6) K.	(12) M.	(20) W.	(25) E.
4	KSR-6 (M,C,S)	Bug	4	8	–	–	–

Munition: (KSR-6) 15
Treibstoff: 480 Punkte

KW: 465 **Gesamtpanzerung:** 48



PANZERUNG



AUSSENLASTEN / BOMBEN

Legende
HE – Hochexplosiv
LG – Lasergeführt
C – Streubombe
RL – Raketenwerfer

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens-erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusst-seinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

GERADEAUSFLUG AUF GELÄNDEKARTEN

Fluggeschwindigkeit	Jäger (Mindeststrecke im Geradeausflug, Hexfeldern)	Raumboote und Starrflügelhilfsflugzeuge (Mindeststrecke im Geradeausflug, Hexfeldern)
1	8	8
2	12	14
3	16	20
4	20	26
5	24	32
6	28	38
7	32	44
8	36	50
9	40	56
10	44	62
11	48	68
12	52	74

Auf Geländekarten steigt die Flugggeschwindigkeit nicht über 12.

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

JÄGER-RÜCKKEHR

Sicherer Schub	Runden bis zur Rückkehr
1-4	3
5-8	2
9-12	1
13+	0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: Planetlifter Flugtransporter

Schub:
Sicherer Schub: 4
Maximaler Schub: 6

Tonnage: 50
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

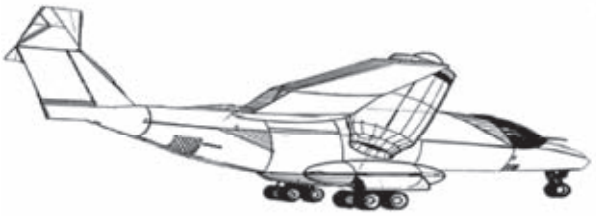
Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab (6) (12) (20) (25)

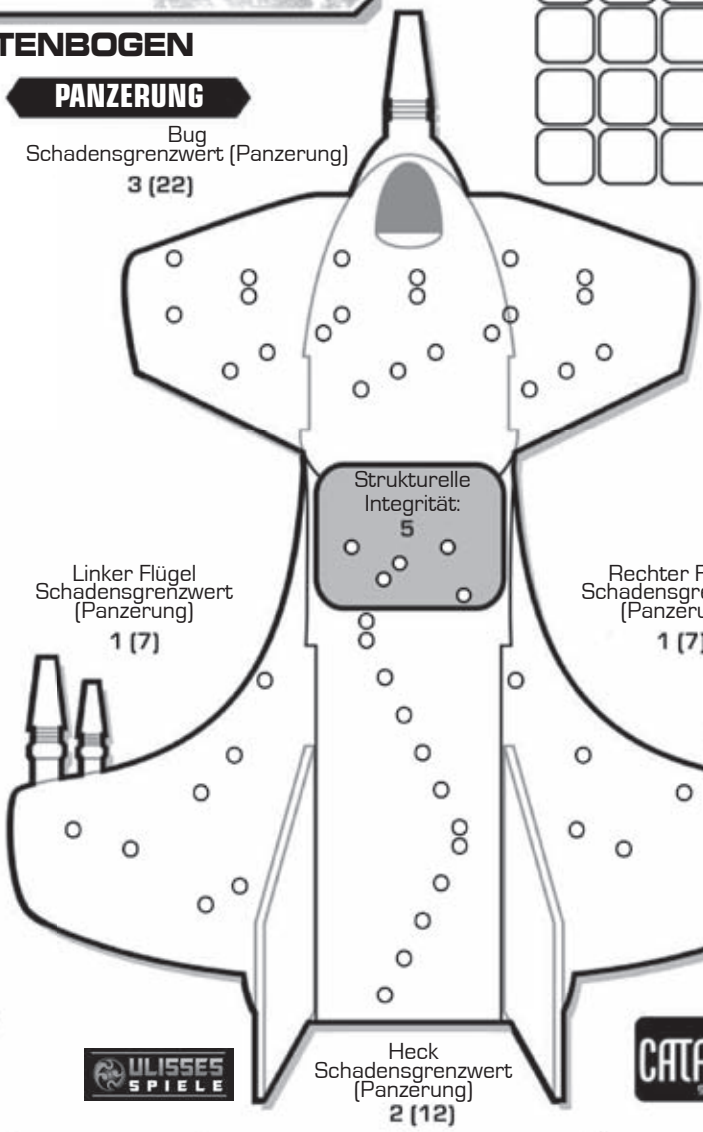
Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.

Treibstoff: 320 Punkte

KW: 156 **Gesamtpanzerung:** 48



PANZERUNG



AUSSENLASTEN / BOMBEN

Legende
HE – Hochexplosiv
LG – Lasergeführt
C – Streubombe
RL – Raketenwerfer

Wärmeskala

Überhitzung	
30*	
29	
28*	
27*	
26*	
25*	
24*	
23*	
22*	
21*	
20*	
19*	
18*	
17*	
16	
15*	
14*	
13*	
12	
11	
10*	
9	
8*	
7	
6	
5*	
4	
3	
2	
1	
0	

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens-erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Wärmetauscher C (0)

Hitzelevel	Auswirkungen
30	Stilllegung
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+
24	Waffen +4
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+
17	Waffen +3
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+
13	Waffen +2
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+
8	Waffen +1
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: Planetlifter Flugtransporter "Superpelican"

Schub:
Sicherer Schub: 4
Maximaler Schub: 6

Tonnage: 50
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

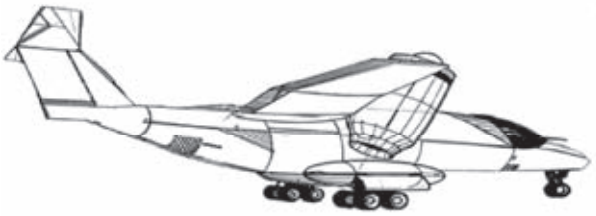
Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab (6) (12) (20) (25)

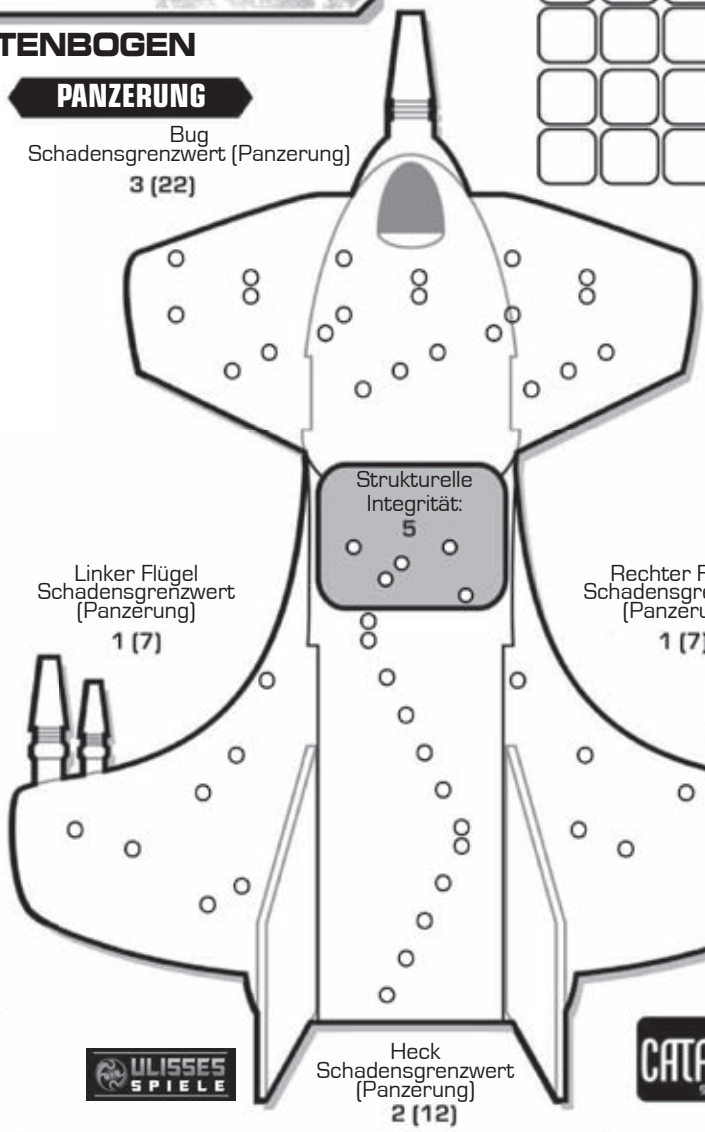
Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
1	KSR-6 (Weg) (M,C,S)	Bug	4	8	–	–	–
1	Autokanone/5 (B,S)	LF	1	5	5	–	–
1	Autokanone/5 (B,S)	RF	1	5	5	–	–

Munition:: (Autokanone/5) 20
Treibstoff: 320 Punkte

KW: 282 **Gesamtpanzerung:** 48



PANZERUNG



AUSSENLASTEN / BOMBEN

Legende
HE – Hochexplosiv
LG – Lasergeführt
C – Streubombe
RL – Raketenwerfer

Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27*
26*
25*
24*
23*
22*
21*
20*
19*
18*
17*
16
15*
14*
13*
12
11
10*
9
8*
7
6
5*
4
3
2
1
0

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens-erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusst-seinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Wärme-tauscher C (0)

Hitze-level	Auswirkungen
30	Stilllegung
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+
24	Waffen +4
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+
17	Waffen +3
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+
13	Waffen +2
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+
8	Waffen +1
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.



LUFT-/RAUMJÄGER

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: SYD-21 Seydlitz

Schub:
Sicherer Schub: 11
Maximaler Schub: 17

Tonnage: 20
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

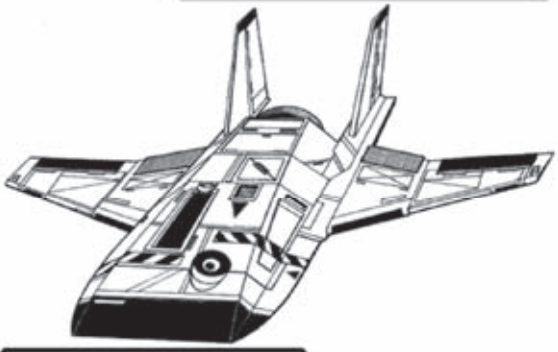
Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab (6) (12) (20) (25)

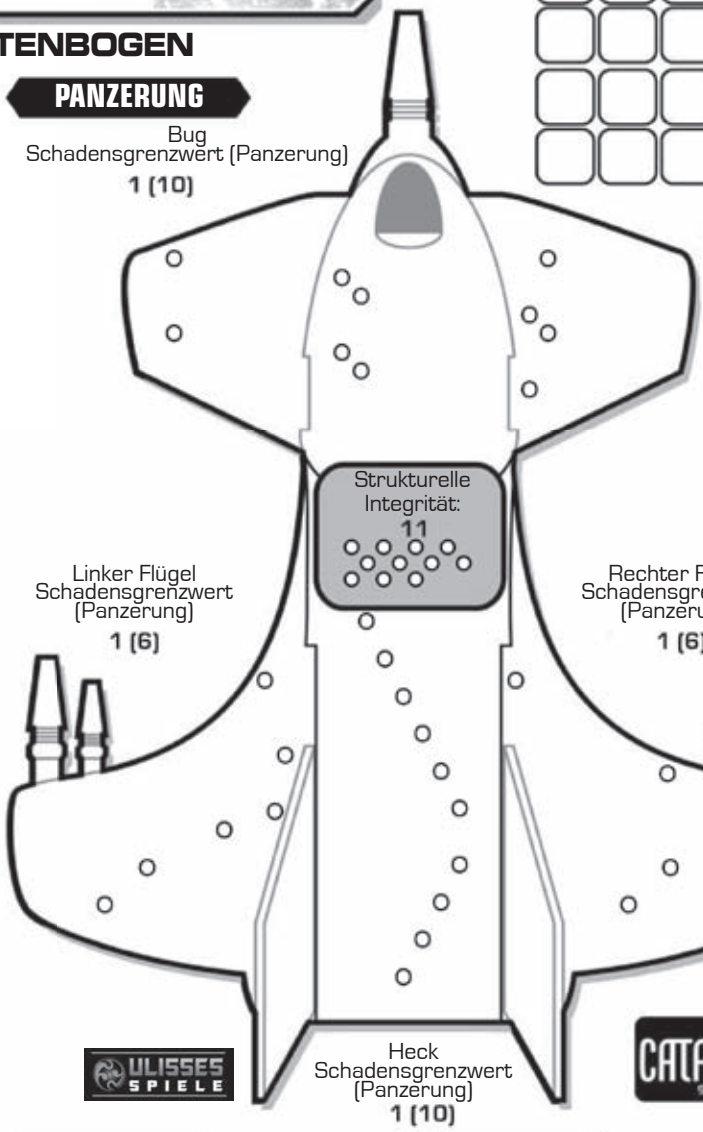
Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
1	Schwerer Laser (DE)	Bug	8	8	8	–	–

Treibstoff: 240 Punkte

KW: 440 **Gesamtpanzerung:** 32 **Waffenhitze:** 8
Ableitung: 10



PANZERUNG



Legende
HE – Hochexplosiv
LG – Lasergeführt
C – Streubombe
RL – Raketenwerfer

AUSSENLASTEN / BOMBEN

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens-erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusst-seinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitze-level	Auswirkungen	Wärme-tauscher
30	Stilllegung	10 (10) Einfach
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	○
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	
8	Waffen +1	
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	

Wärme-skala

Überhitzung

30* 29 28* 27* 26* 25* 24* 23* 22* 21* 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: SYD-Z1 Seydlitz

Schub:
Sicherer Schub: 11
Maximaler Schub: 17

Tonnage: 20
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Clan-Invasion

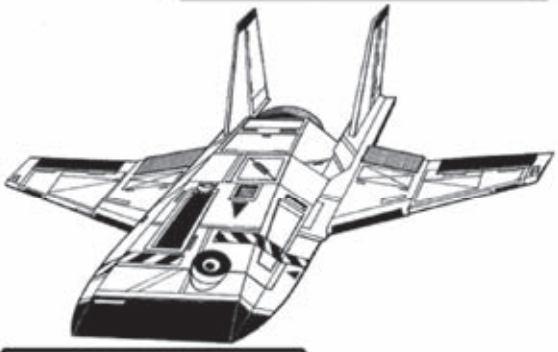
Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab (6) (12) (20) (25)

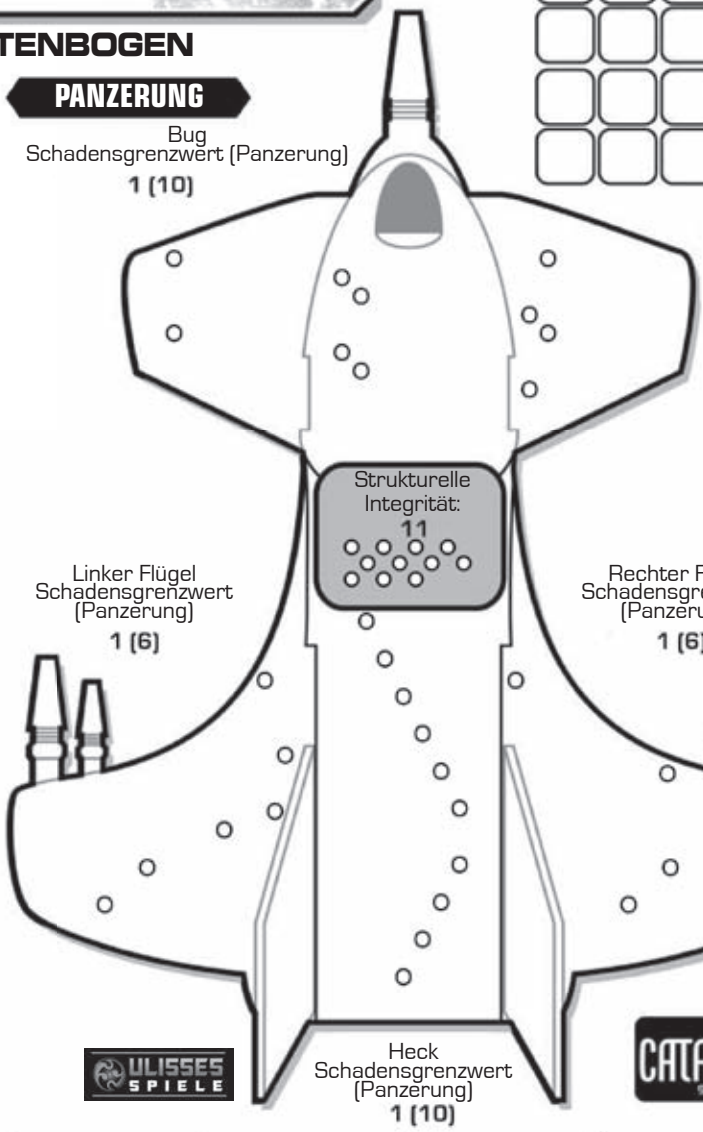
Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
1	Schwerer Laser (DE)	Bug	8	8	8	–	–

Treibstoff: 240 Punkte

KW: 440 **Gesamtpanzerung:** 32 **Waffenhitze:** 8
Ableitung: 10



PANZERUNG



Legende
HE – Hochexplosiv
LG – Lasergeführt
C – Streubombe
RL – Raketenwerfer

AUSSENLASTEN / BOMBEN

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens-erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusst-seinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitze-level	Auswirkungen
30	Stilllegung
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+
24	Waffen +4
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+
17	Waffen +3
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+
13	Waffen +2
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+
8	Waffen +1
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+

Wärme-tauscher
10 (10)
Einfach

Wärme-skala
Überhitzung
30* 29 28* 27* 26* 25* 24* 23* 22* 21* 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: SYD-Z2 Seydlitz

Schub:
Sicherer Schub: 11
Maximaler Schub: 17

Tonnage: 20
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

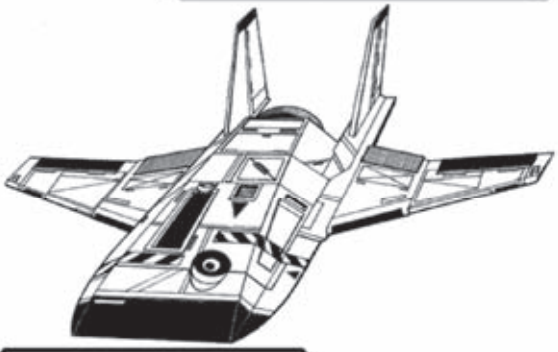
Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab (6) (12) (20) (25)

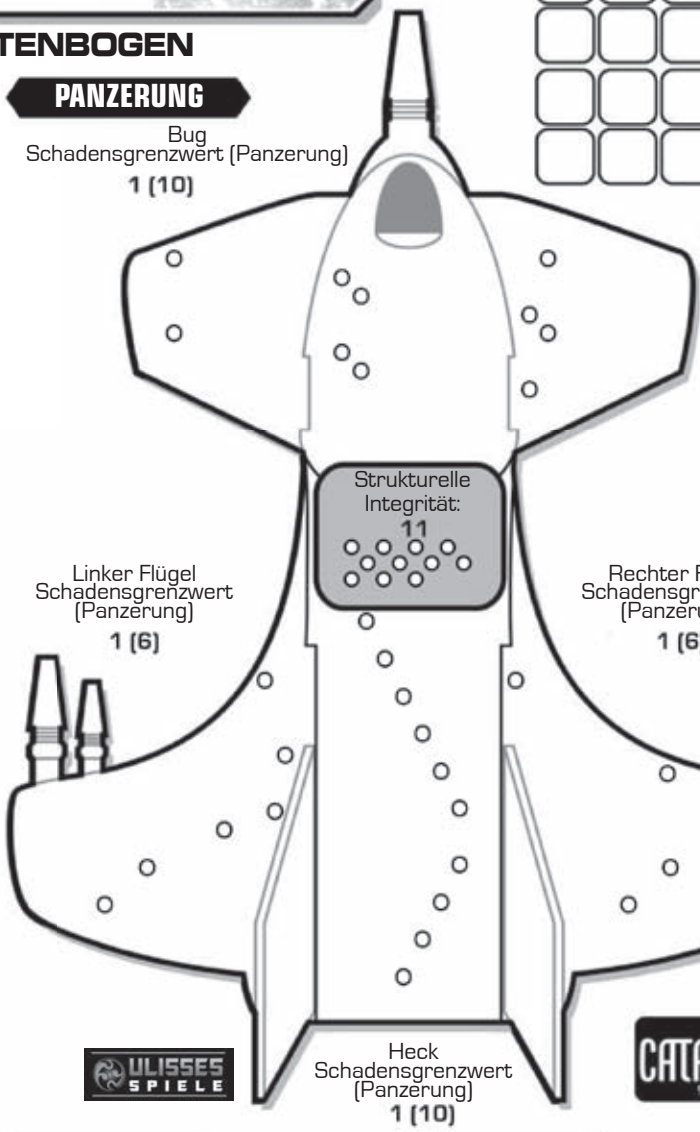
Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
3	Mittelschwere Laser	Bug	3	5	–	–	–
1	Mittelschwerer Laser	LF	3	5	–	–	–
1	Mittelschwerer Laser	RF	3	5	–	–	–

Treibstoff: 240 Punkte

KW: 716 **Gesamtpanzerung:** 21 **Waffenhitze:** 15
Ableitung: 10



PANZERUNG



Legende
HE – Hochexplosiv
LG – Lasergeführt
C – Streubombe
RL – Raketenwerfer

AUSSENLASTEN / BOMBEN

Wärmeskala

Überhitzung	
30*	
29	
28*	
27*	
26*	
25*	
24*	
23*	
22*	
21*	
20*	
19*	
18*	
17*	
16	
15*	
14*	
13*	
12	
11	
10*	
9	
8*	
7	
6	
5*	
4	
3	
2	
1	
0	

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens-erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
		10 (10) Einfach
30	Stilllegung	○
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	○
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	
8	Waffen +1	
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: SYD-Z2A Seydlitz

Schub:
Sicherer Schub: 11
Maximaler Schub: 17

Tonnage: 20
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Clan-Invasion

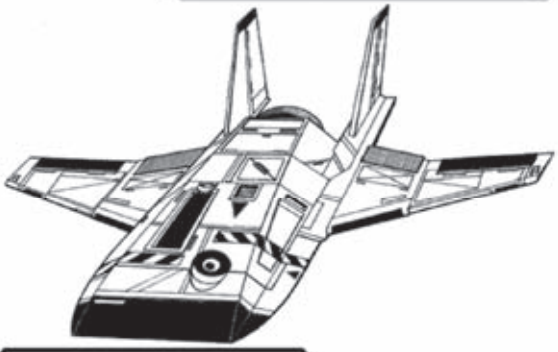
Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab (6) (12) (20) (25)

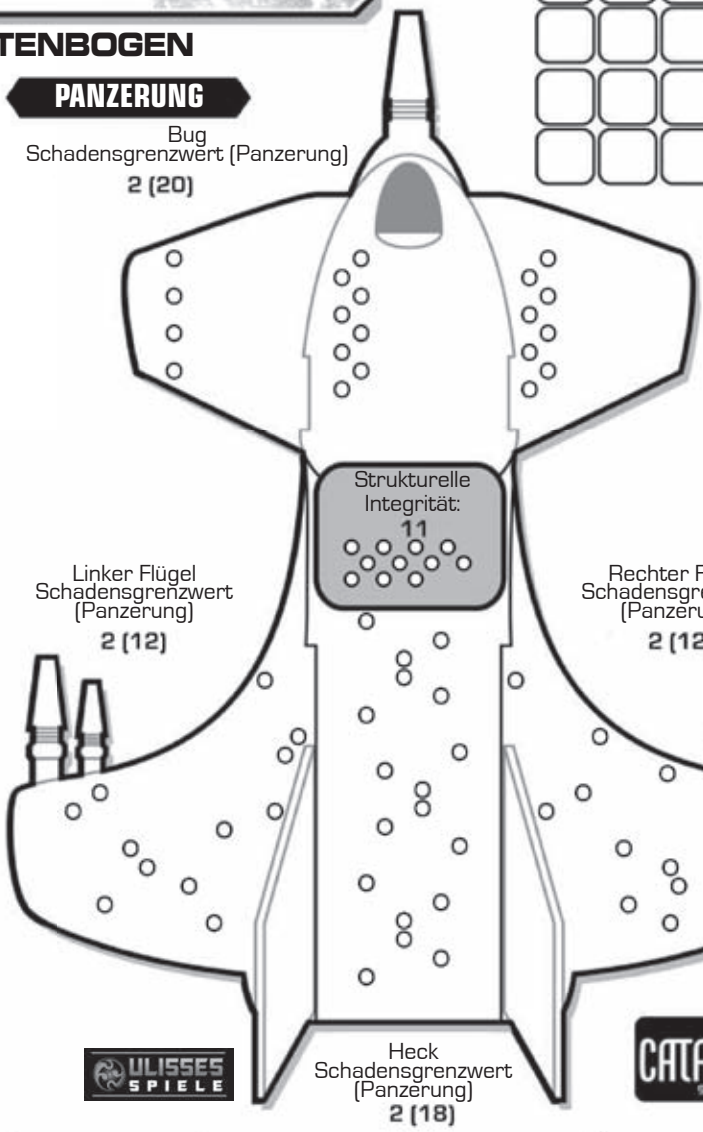
Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
3	Mittelschwere Laser	Bug	3	5	–	–	–
1	Mittelschwerer Laser	LF	3	5	–	–	–
1	Mittelschwerer Laser	RF	3	5	–	–	–

Treibstoff: 400 Punkte

KW: 806 **Gesamtpanzerung:** 62 **Waffenhitze:** 15
Ableitung: 20



PANZERUNG



Legende
HE – Hochexplosiv
LG – Lasergeführt
C – Streubombe
RL – Raketenwerfer

AUSSENLASTEN / BOMBEN

Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27*
26*
25*
24*
23*
22*
21*
20*
19*
18*
17*
16
15*
14*
13*
12
11
10*
9
8*
7
6
5*
4
3
2
1
0

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens-erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
		10 (20) Doppel
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	○
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	
8	Waffen +1	
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: SYD-Z2B Seydlitz

Schub: **Tonnage:** 20
Sicherer Schub: 11 **Technologie:**
Maximaler Schub: 17 Innere Sphäre
Epoche: Bürgerkrieg

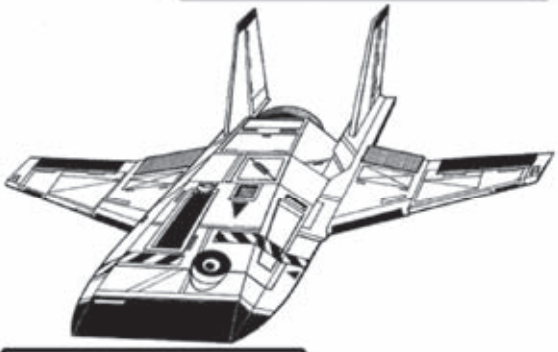
Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab (6) (12) (20) (25)

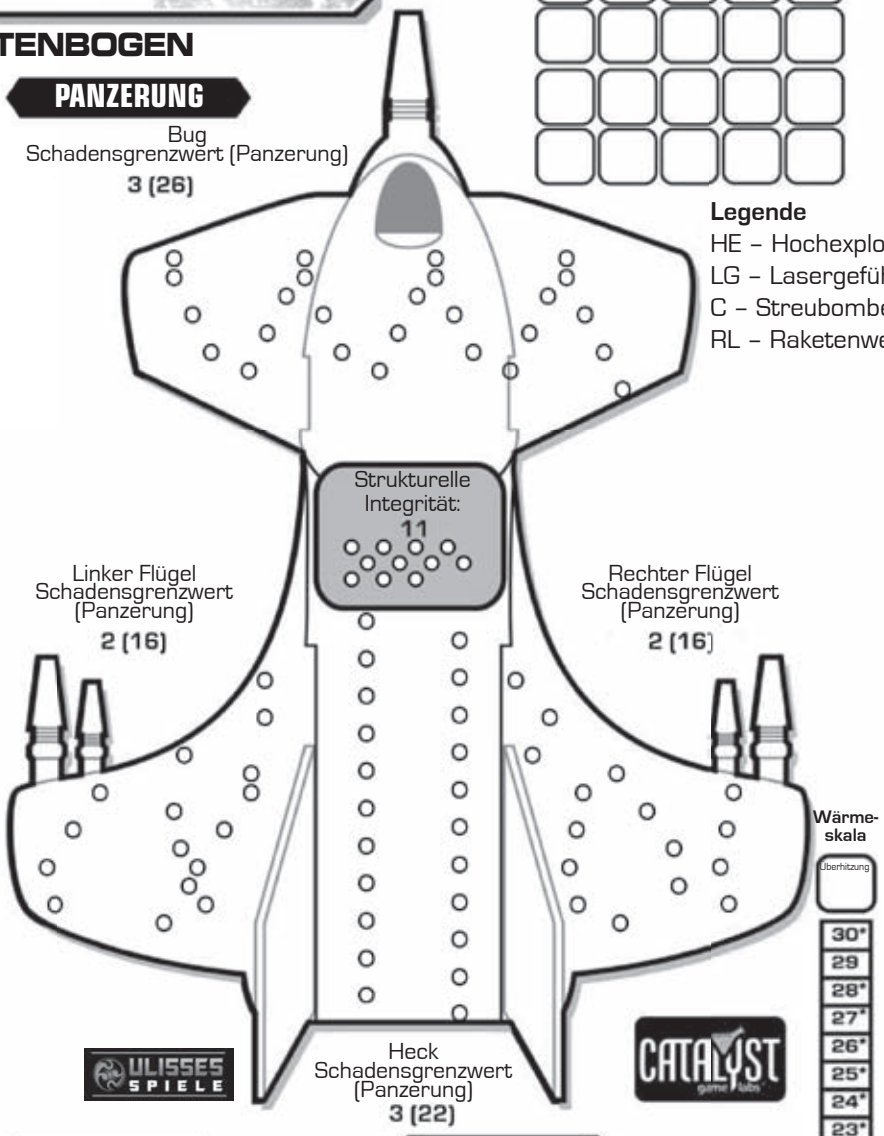
Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
2	Mittelschwere ER-Laser (DE)	Bug	5	5	5	–	–
1	Mittelschwerer ER-Laser (DE)	LF	5	5	5	–	–
1	Mittelschwerer ER-Laser (DE)	RF	5	5	5	–	–

Treibstoff: 400 Punkte

KW: 906 **Gesamtpanzerung:** 80 **Waffenhitze:** 20
Ableitung: 20



PANZERUNG



Legende
HE – Hochexplosiv
LG – Lasergeführt
C – Streubombe
RL – Raketenwerfer

AUSSENLASTEN / BOMBEN

Wärmeskala

Überhitzung	
30*	
29	
28*	
27*	
26*	
25*	
24*	
23*	
22*	
21*	
20*	
19*	
18*	
17*	
16	
15*	
14*	
13*	
12	
11	
10*	
9	
8*	
7	
6	
5*	
4	
3	
2	
1	
0	

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens-erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusst-seinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitze-level	Auswirkungen	Wärme-tauscher
		10 (20) Doppel
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	○
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	
8	Waffen +1	
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: SYD-Z3 Seydlitz

Schub:
Sicherer Schub: 11
Maximaler Schub: 17

Tonnage: 20
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

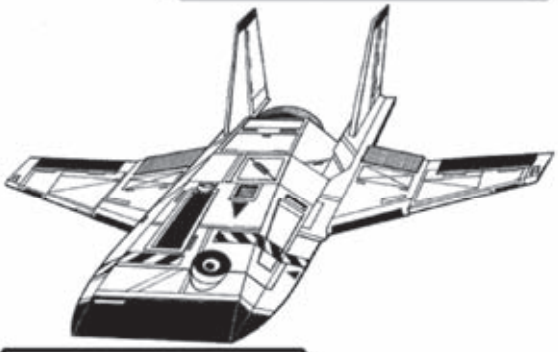
Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab (6) (12) (20) (25)

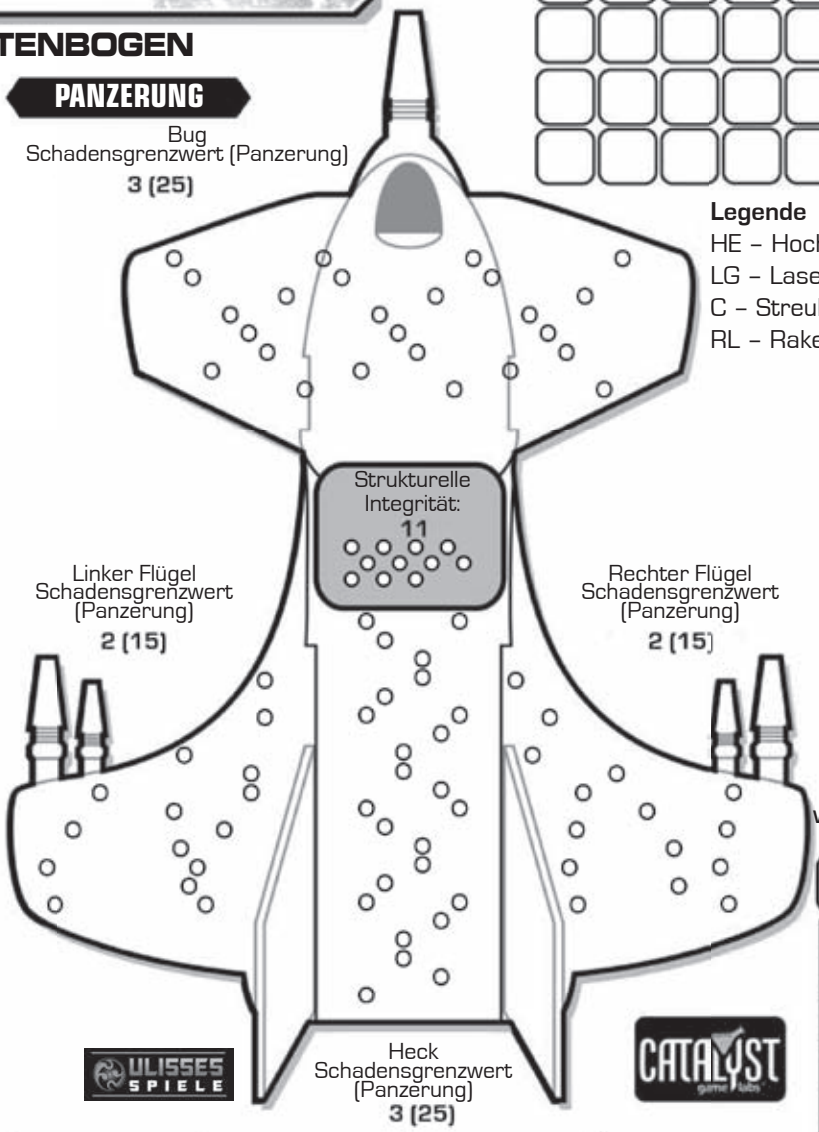
Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
1	Mittelschwerer Laser (DE)	LF	3	5	–	–	–
1	Mittelschwerer Laser (DE)	RF	3	5	–	–	–

Treibstoff: 240 Punkte

KW: 504 **Gesamtpanzerung:** 80 **Waffenhitze:** 6
Ableitung: 10



PANZERUNG



Legende
HE – Hochexplosiv
LG – Lasergeführt
C – Streubombe
RL – Raketenwerfer

AUSSENLASTEN / BOMBEN

Wärmeskala

Überhitzung	
30*	
29	
28*	
27*	
26*	
25*	
24*	
23*	
22*	
21*	
20*	
19*	
18*	
17*	
16	
15*	
14*	
13*	
12	
11	
10*	
9	
8*	
7	
6	
5*	
4	
3	
2	
1	
0	

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens-erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
		10 (10) Einfach
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	○
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	
8	Waffen +1	
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: SYD-Z3A Seydlitz

Schub:
Sicherer Schub: 11
Maximaler Schub: 17

Tonnage: 20
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Bürgerkrieg

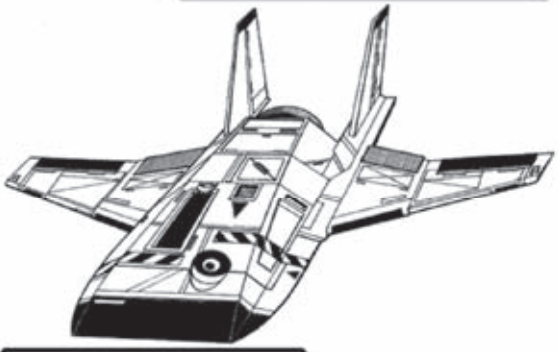
Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab (6) (12) (20) (25)

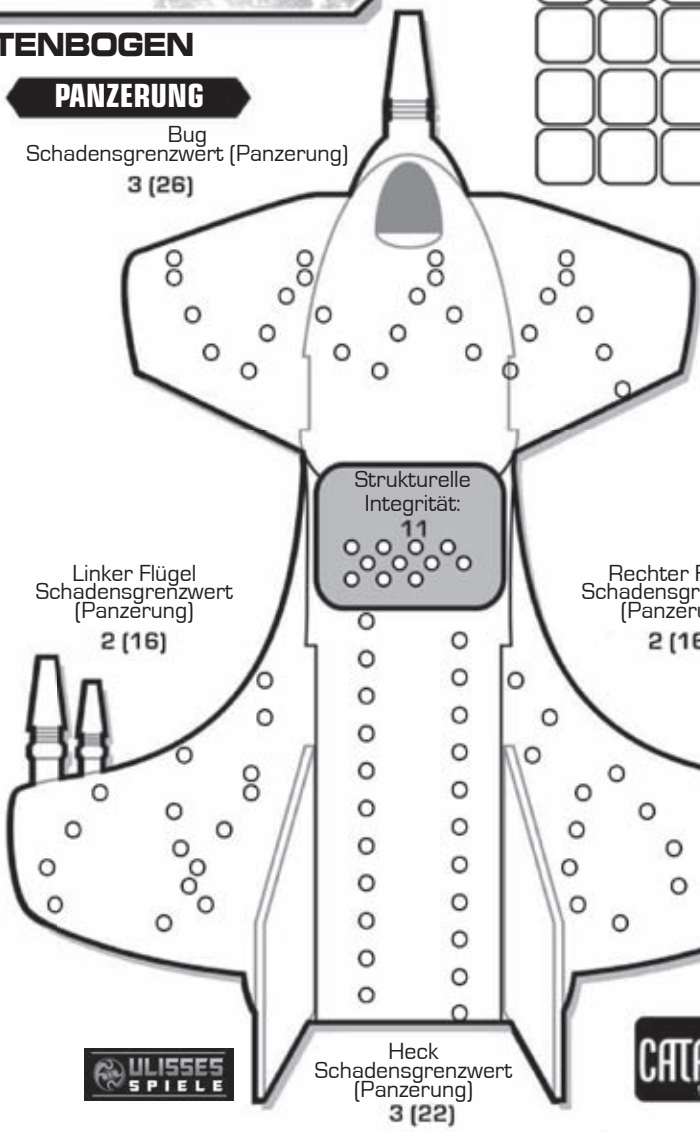
Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
1	Mittelschwerer Impulslaser (P)	LF	4	6	–	–	–
1	Mittelschwerer Impulslaser (P)	RF	4	6	–	–	–

Treibstoff: 400 Punkte

KW: 514 **Gesamtpanzerung:** 80 **Waffenhitze:** 12
Ableitung: 20



PANZERUNG



Legende
HE – Hochexplosiv
LG – Lasergeführt
C – Streubombe
RL – Raketenwerfer

AUSSENLASTEN / BOMBEN

Wärmeskala

Überhitzung	
30*	
29	
28*	
27*	
26*	
25*	
24*	
23*	
22*	
21*	
20*	
19*	
18*	
17*	
16	
15*	
14*	
13*	
12	
11	
10*	
9	
8*	
7	
6	
5*	
4	
3	
2	
1	
0	

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens-erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
		10 (20) Doppel
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	
24	Waffen +4	
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	
8	Waffen +1	
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: SYD-Z4 Seydlitz

Schub:
Sicherer Schub: 11
Maximaler Schub: 17

Tonnage: 20
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Bürgerkrieg

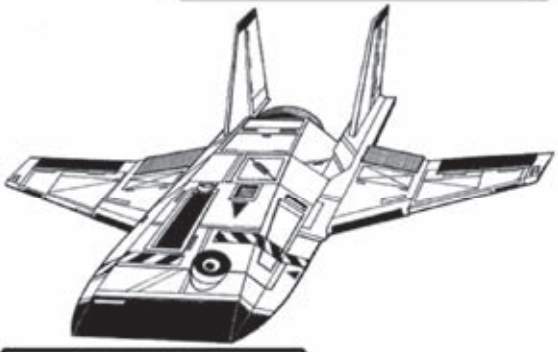
Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab (6) (12) (20) (25)

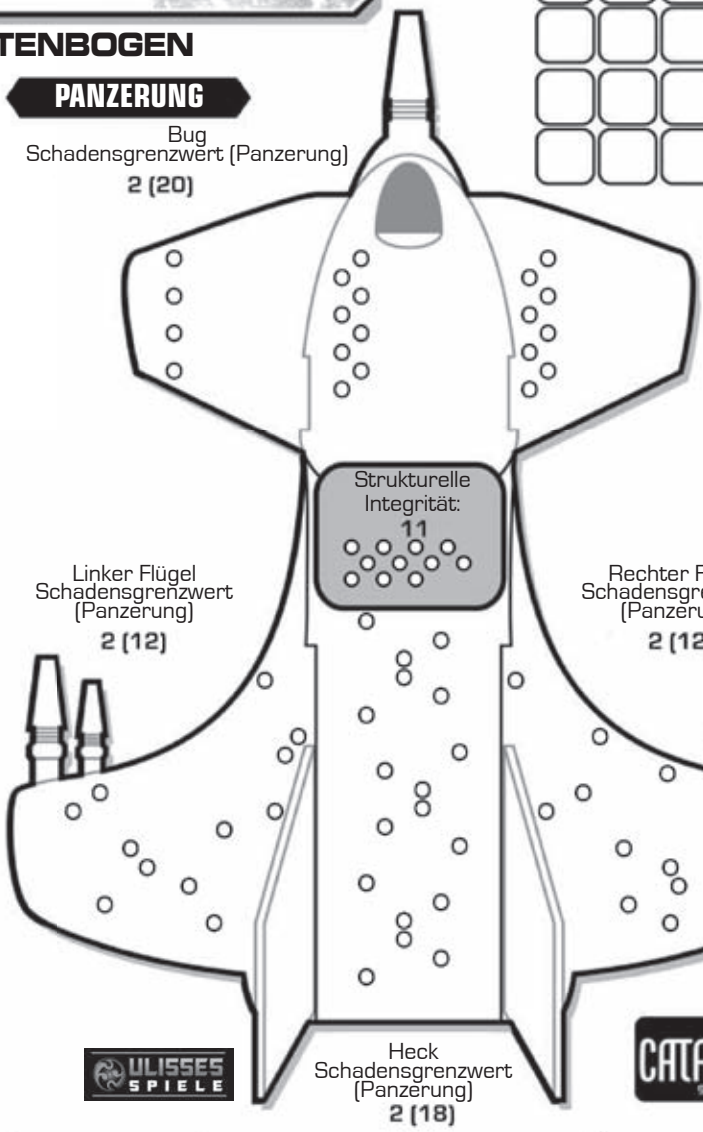
Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
1	Schwerer ER-Laser (DE)	LF	12	8	8	8	–

Treibstoff: 400 Punkte

KW: 633 **Gesamtpanzerung:** 62 **Waffenhitze:** 12
Ableitung: 20



PANZERUNG



Legende
HE – Hochexplosiv
LG – Lasergeführt
C – Streubombe
RL – Raketenwerfer

AUSSENLASTEN / BOMBEN

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens-erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusst-seinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitze-level	Auswirkungen	Wärme-tauscher
		10 (20) Doppel
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	○
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	
8	Waffen +1	
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	

Wärme-skala

Überhitzung

30* 29 28* 27* 26* 25* 24* 23* 22* 21* 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: F-10 Cheetah

Schub:
Sicherer Schub: 12
Maximaler Schub: 18

Tonnage: 25
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

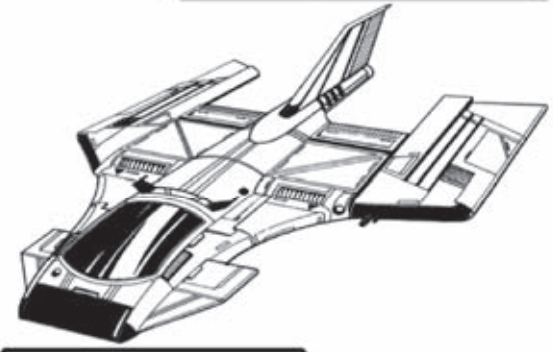
Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab (6) (12) (20) (25)

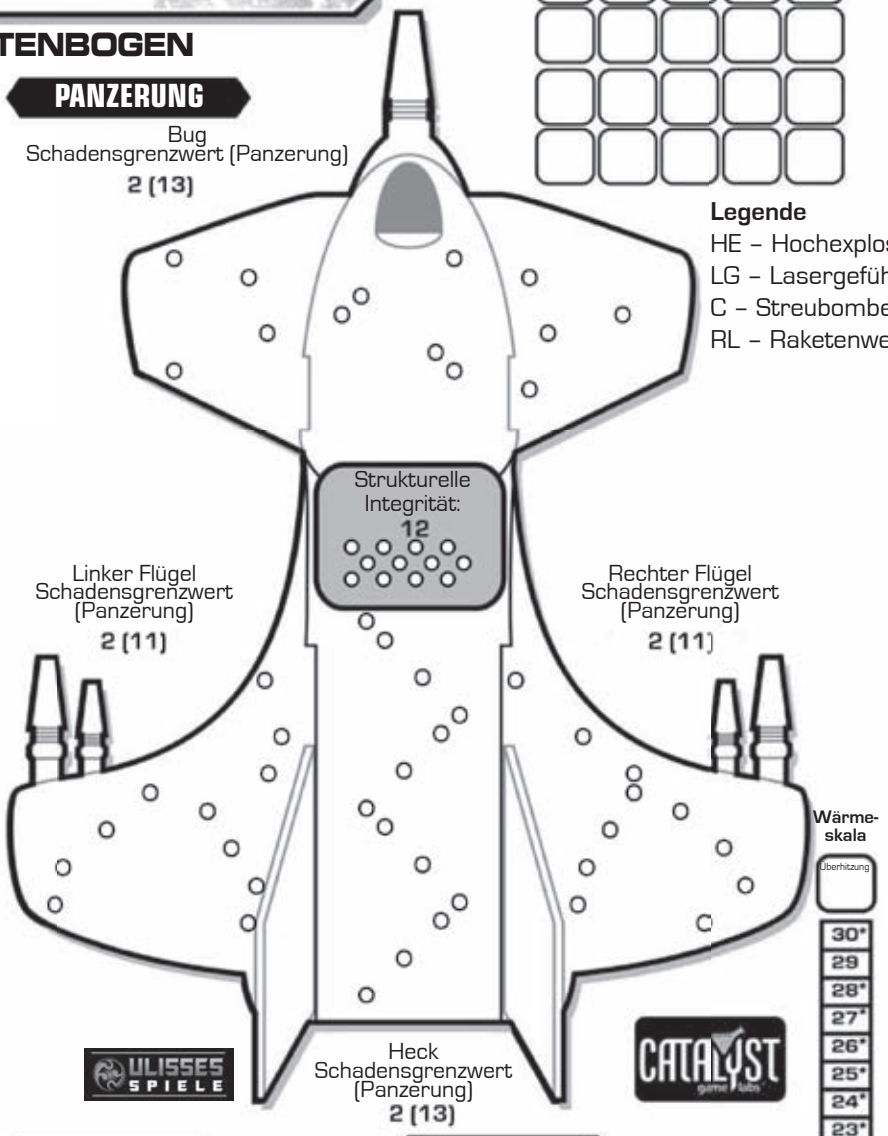
Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
1	Leichter Laser (DE)	Bug	1	3	–	–	–
1	Mittelschwerer Laser (DE)	LF	3	5	–	–	–
1	Mittelschwerer Laser (DE)	RF	3	5	–	–	–

Treibstoff: 320 Punkte

KW: 448 **Gesamtpanzerung:** 48 **Waffenhitze:** 7
Ableitung: 10



PANZERUNG



Legende
HE – Hochexplosiv
LG – Lasergeführt
C – Streubombe
RL – Raketenwerfer

AUSSENLASTEN / BOMBEN

Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27*
26*
25*
24*
23*
22*
21*
20*
19*
18*
17*
16
15*
14*
13*
12
11
10*
9
8*
7
6
5*
4
3
2
1
0

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens-erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 10 (10) Einfach
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	○
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	
8	Waffen +1	
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: F-11 Cheetah

Schub:
Sicherer Schub: 12
Maximaler Schub: 18

Tonnage: 25
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Bürgerkrieg

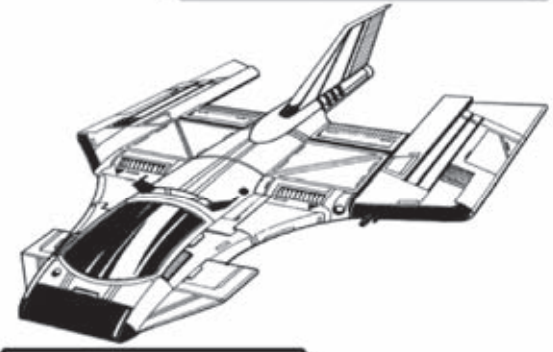
Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab (6) (12) (20) (25)

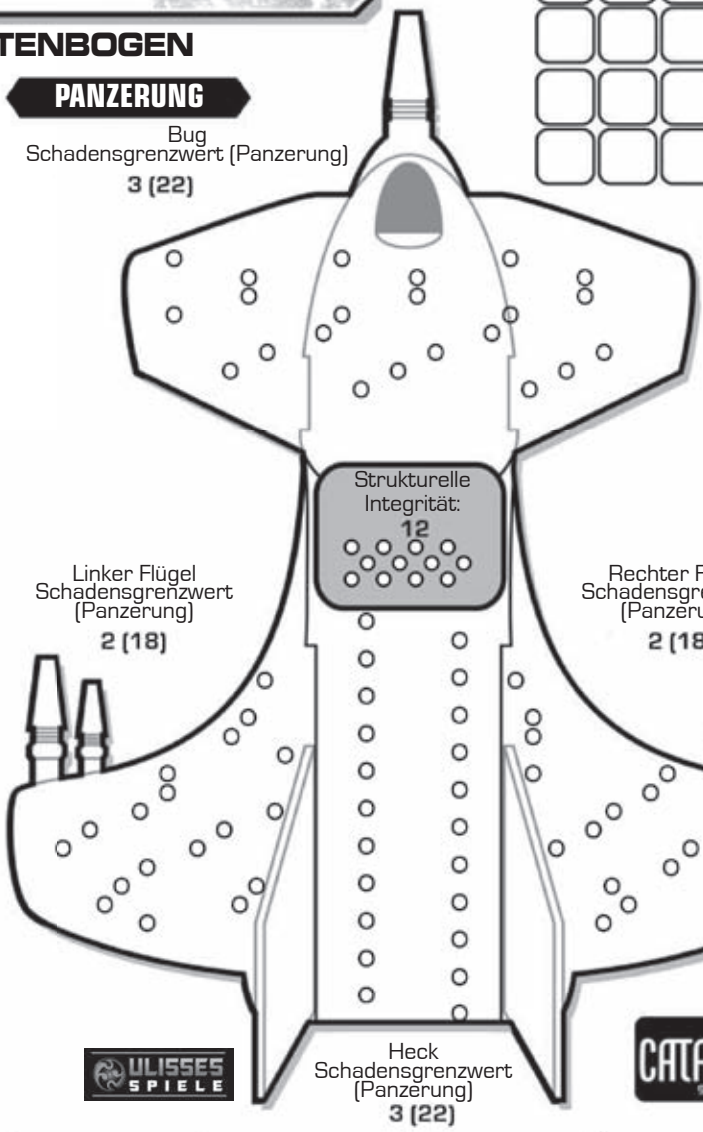
Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
1	Leichter Impulslaser (P)	Bug	2	3	–	–	–
1	Mittelschwerer Impulslaser (P)	LF	4	6	–	–	–
1	Mittelschwerer Impulslaser (P)	RF	4	6	–	–	–

Treibstoff: 480 Punkte

KW: 563 **Gesamtpanzerung:** 80 **Waffenhitze:** 10
Ableitung: 10



PANZERUNG



Legende
HE – Hochexplosiv
LG – Lasergeführt
C – Streubombe
RL – Raketenwerfer

AUSSENLASTEN / BOMBEN

Wärmeskala

Überhitzung	
30*	
29	
28*	
27*	
26*	
25*	
24*	
23*	
22*	
21*	
20*	
19*	
18*	
17*	
16	
15*	
14*	
13*	
12	
11	
10*	
9	
8*	
7	
6	
5*	
4	
3	
2	
1	
0	

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens-erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 10 (10) Einfach
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	○
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	
8	Waffen +1	
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: F-11-R Cheetah

Schub:
Sicherer Schub: 12
Maximaler Schub: 18

Tonnage: 25
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

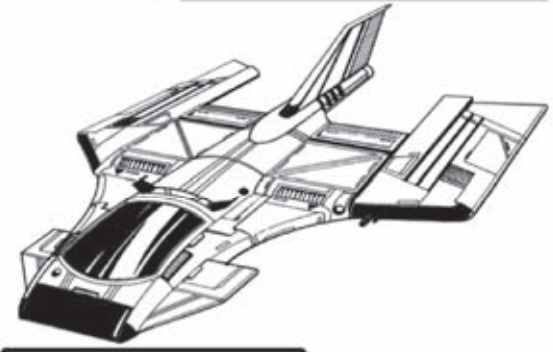
Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab (6) (12) (20) (25)

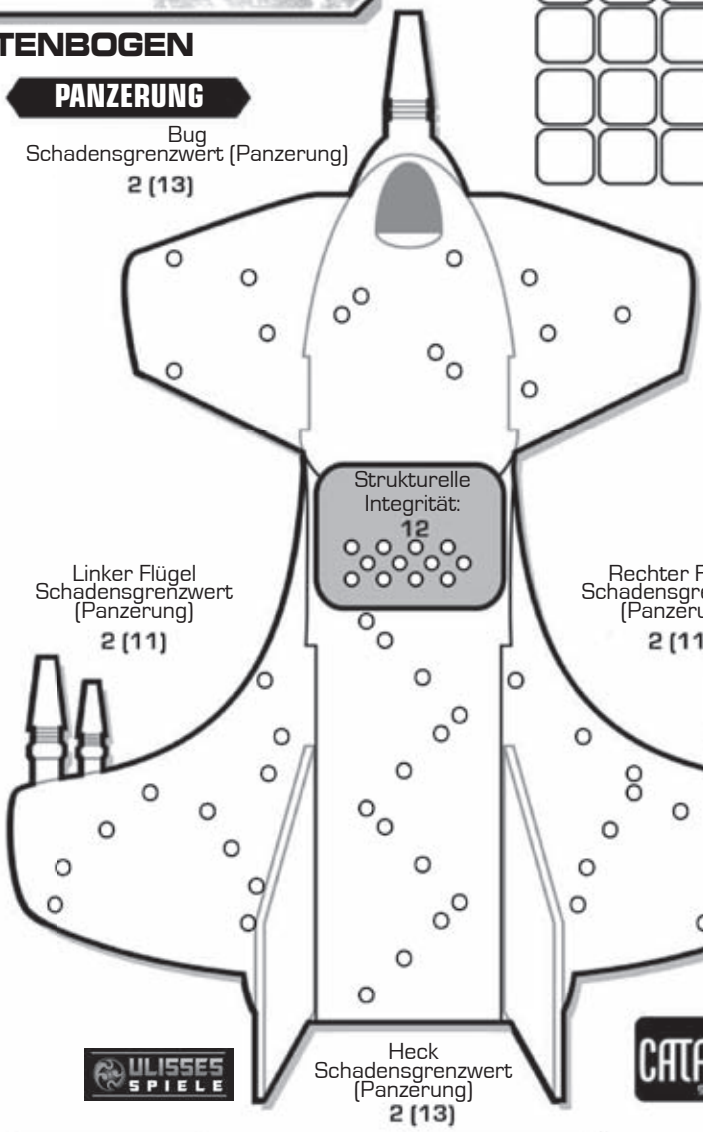
Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
1	Leichter Laser (DE)	Bug	1	3	–	–	–

Treibstoff: 480 Punkte

KW: 197 **Gesamtpanzerung:** 48 **Waffenhitze:** 1
Ableitung: 10



PANZERUNG



Legende
HE – Hochexplosiv
LG – Lasergeführt
C – Streubombe
RL – Raketenwerfer

AUSSENLASTEN / BOMBEN

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens-erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusst-seinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitze-level	Auswirkungen	Wärme-tauscher
		10 (10) Einfach
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	
24	Waffen +4	
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	
8	Waffen +1	
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	

Wärme-skala

Überhitzung

30* 29 28* 27* 26* 25* 24* 23* 22* 21* 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: F-11-RR Cheetah

Schub:
Sicherer Schub: 12
Maximaler Schub: 18

Tonnage: 25
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Clan-Invasion

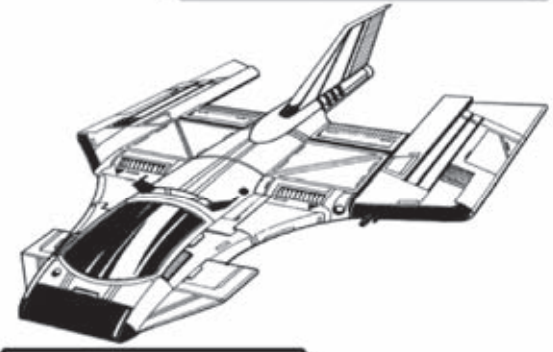
Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab (6) (12) (20) (25)

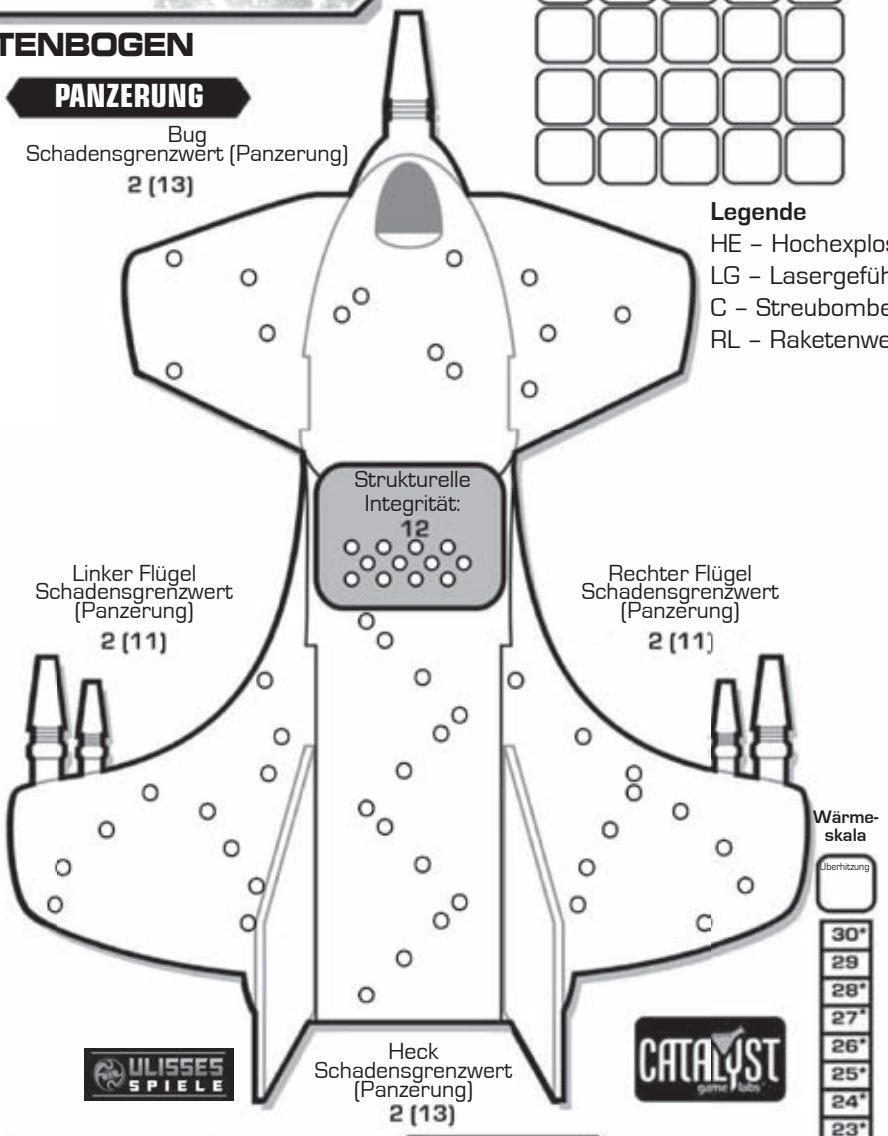
Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
1	Leichter Laser (DE)	Bug	1	3	–	–	–
1	Mittelschwerer Laser (DE)	LF	3	5	–	–	–
1	Mittelschwerer Laser (DE)	RF	3	5	–	–	–

Treibstoff: 800 Punkte

KW: 448 **Gesamtpanzerung:** 48 **Waffenhitze:** 7
Ableitung: 10



PANZERUNG



Legende
HE – Hochexplosiv
LG – Lasergeführt
C – Streubombe
RL – Raketenwerfer

AUSSENLASTEN / BOMBEN

Wärmeskala

Überhitzung	
30*	
29	
28*	
27*	
26*	
25*	
24*	
23*	
22*	
21*	
20*	
19*	
18*	
17*	
16	
15*	
14*	
13*	
12	
11	
10*	
9	
8*	
7	
6	
5*	
4	
3	
2	
1	
0	

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens-erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
		10 (10) Einfach
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	○
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	
8	Waffen +1	
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: F-12-S Cheetah

Schub:
Sicherer Schub: 12
Maximaler Schub: 18

Tonnage: 25
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

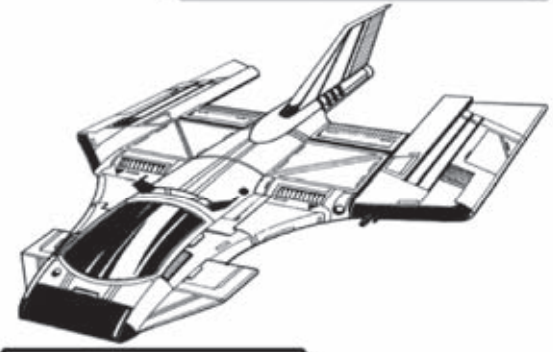
Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab (6) (12) (20) (25)

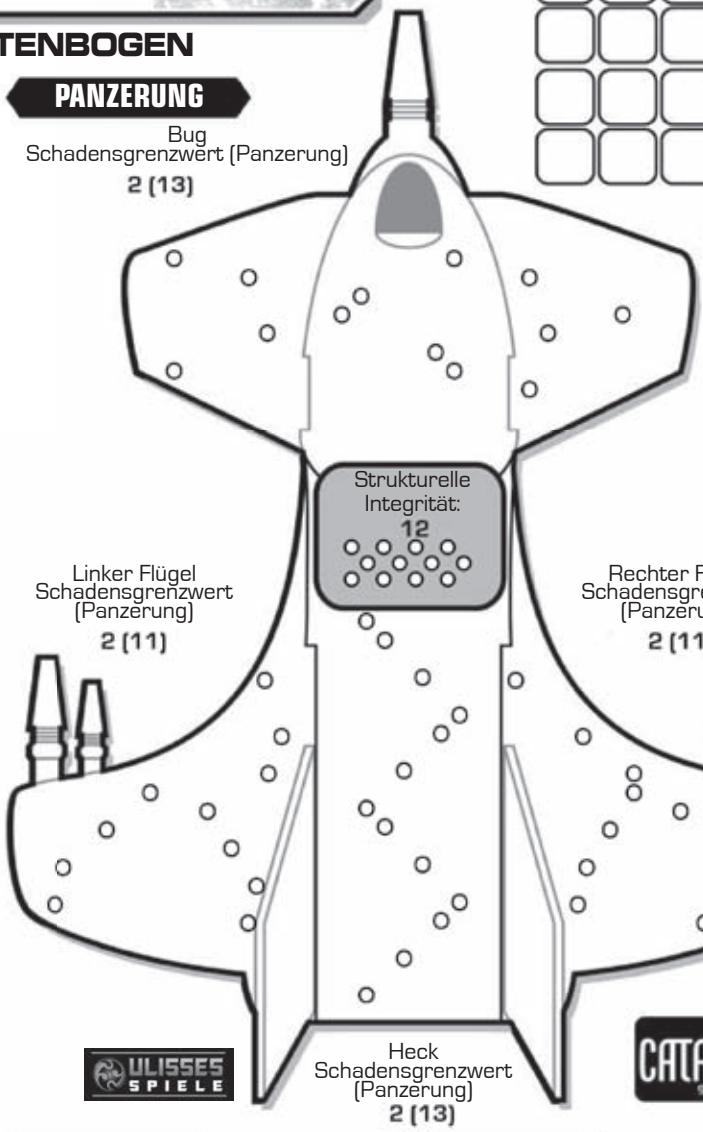
Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
1	Leichter Laser (DE)	Bug	1	3	–	–	–
1	KSR-4 (M,C,S)	Bug	3	4	–	–	–

Munition: (KSR-4) 25
Treibstoff: 240 Punkte

KW: 299 **Gesamtpanzerung:** 48 **Waffenhitze:** 4
Ableitung: 10



PANZERUNG



Legende
HE – Hochexplosiv
LG – Lasergeführt
C – Streubombe
RL – Raketenwerfer

AUSSENLASTEN / BOMBEN

Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27*
26*
25*
24*
23*
22*
21*
20*
19*
18*
17*
16
15*
14*
13*
12
11
10*
9
8*
7
6
5*
4
3
2
1
0

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens-erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 10 (10) Einfach
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	○
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	
8	Waffen +1	
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: F-13 Cheetah

Schub:
Sicherer Schub: 12
Maximaler Schub: 18

Tonnage: 25
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Jihad

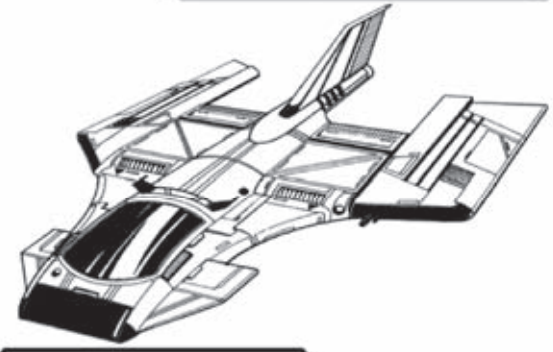
Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab (6) (12) (20) (25)

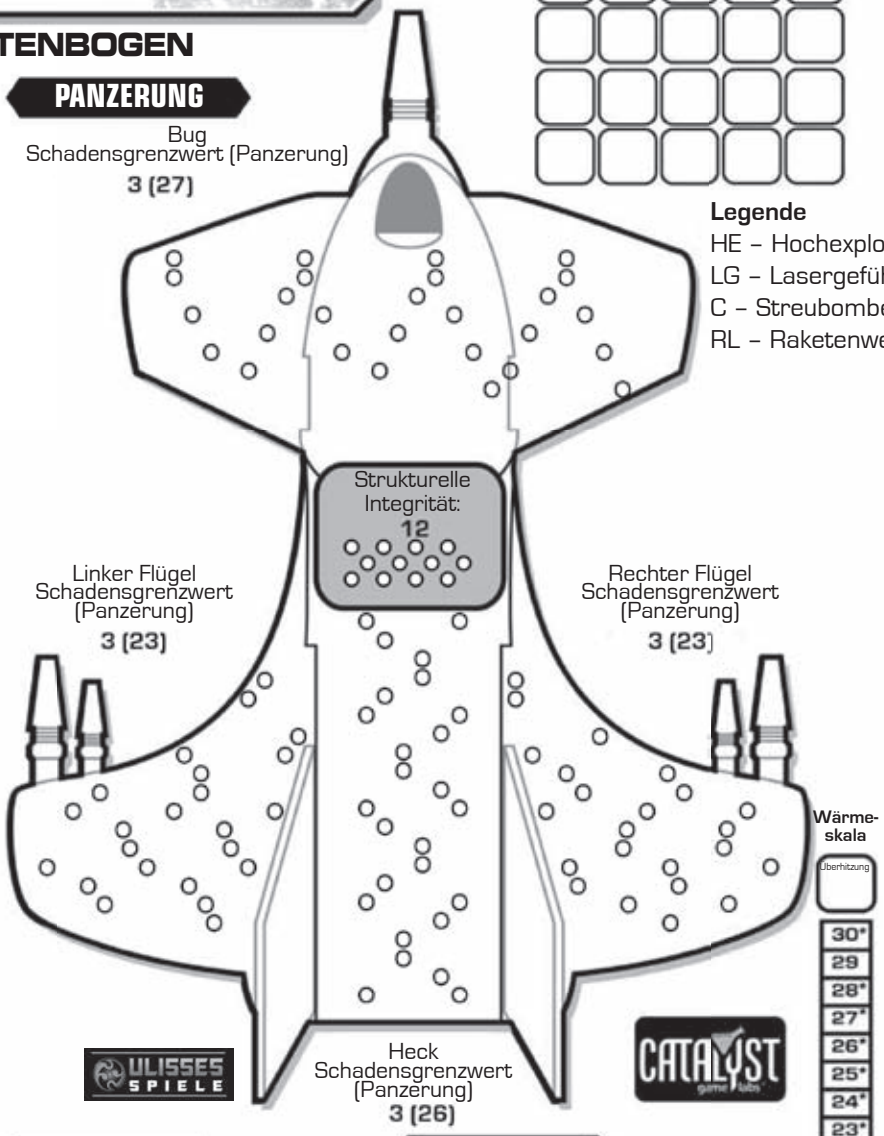
Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
1	Leichter ER-Laser (DE)	Bug	2	3	–	–	–
2	Mittelschwerer ER-Laser (DE)	LF	5	5	5	–	–
2	Mittelschwerer ER-Laser (DE)	RF	5	5	5	–	–

Treibstoff: 480 Punkte

KW: 1.047 **Gesamtpanzerung:** 99 **Waffenhitze:** 22
Ableitung: 20



PANZERUNG



AUSSENLASTEN / BOMBEN

Legende
HE – Hochexplosiv
LG – Lasergeführt
C – Streubombe
RL – Raketenwerfer

Wärmeskala

Überhitzung
30* 29 28* 27* 26* 25* 24* 23* 22* 21* 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens-erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
		10 (20) Doppel
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	○
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	
8	Waffen +1	
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: F-14-S Cheetah

Schub:
Sicherer Schub: 12
Maximaler Schub: 18

Tonnage: 25
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Clan-Invasion

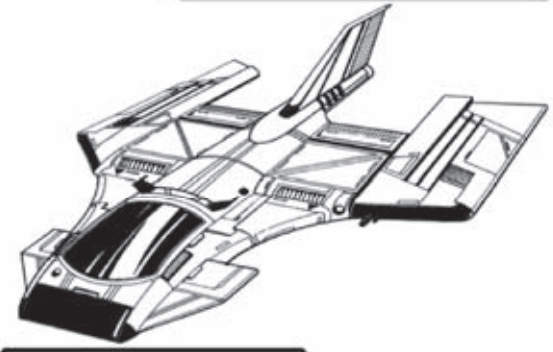
Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab (6) (12) (20) (25)

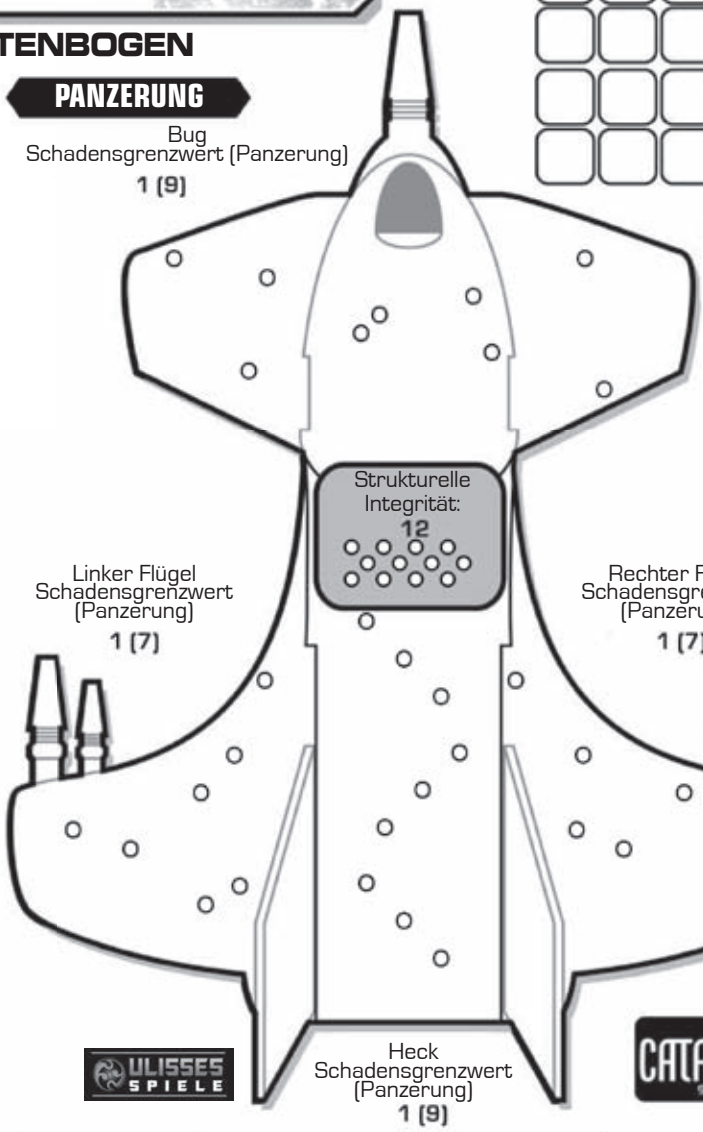
Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
1	Leichter Laser (DE)	Bug	1	3	–	–	–
2	Blitz-KSR-2 (M,C,S)	Bug	2	4	–	–	–

Munition: (Blitz-KSR-2) 50
Treibstoff: 240 Punkte

KW: 305 **Gesamtpanzerung:** 32 **Waffenhitze:** 5
Ableitung: 10



PANZERUNG



Legende
HE – Hochexplosiv
LG – Lasergeführt
C – Streubombe
RL – Raketenwerfer

AUSSENLASTEN / BOMBEN

Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27*
26*
25*
24*
23*
22*
21*
20*
19*
18*
17*
16
15*
14*
13*
12
11
10*
9
8*
7
6
5*
4
3
2
1
0

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens-erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 10 (10) Einfach
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	○
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	
8	Waffen +1	
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: TR-7 Thrush

Schub:
Sicherer Schub: 12
Maximaler Schub: 18

Tonnage: 25
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

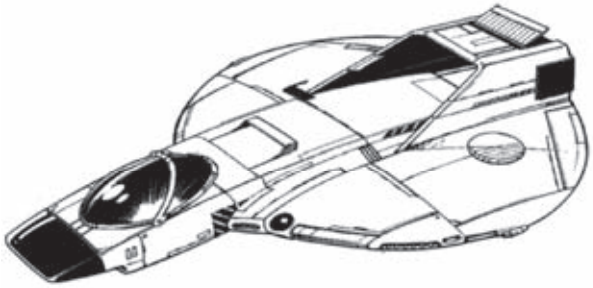
Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab (6) (12) (20) (25)

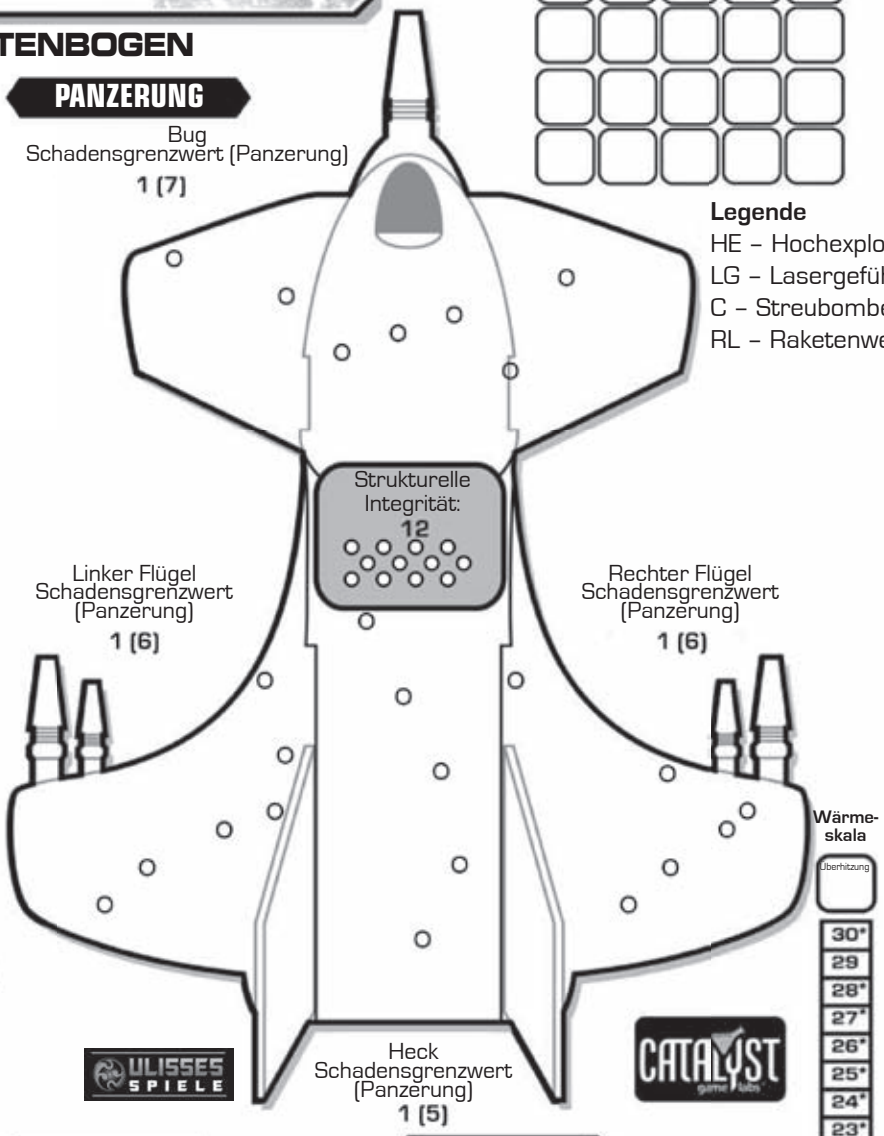
Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
1	Mittelschwerer Laser (DE)	Bug	3	5	–	–	–
1	Mittelschwerer Laser (DE)	LF	3	5	–	–	–
1	Mittelschwerer Laser (DE)	RF	3	5	–	–	–

Treibstoff: 400 Punkte

KW: 476 **Gesamtpanzerung:** 24 **Waffenhitze:** 9
Ableitung: 10



PANZERUNG



Legende
HE – Hochexplosiv
LG – Lasergeführt
C – Streubombe
RL – Raketenwerfer

AUSSENLASTEN / BOMBEN

Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27*
26*
25*
24*
23*
22*
21*
20*
19*
18*
17*
16
15*
14*
13*
12
11
10*
9
8*
7
6
5*
4
3
2
1
0

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens-erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
		10 (10) Einfach
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	○
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	
8	Waffen +1	
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: TR-7p Thrush

Schub:
Sicherer Schub: 12
Maximaler Schub: 18

Tonnage: 25
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Clan-Invasion

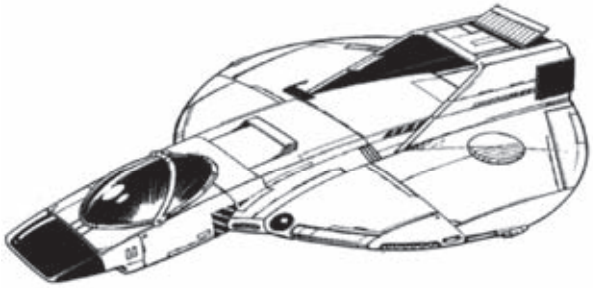
Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab (6) (12) (20) (25)

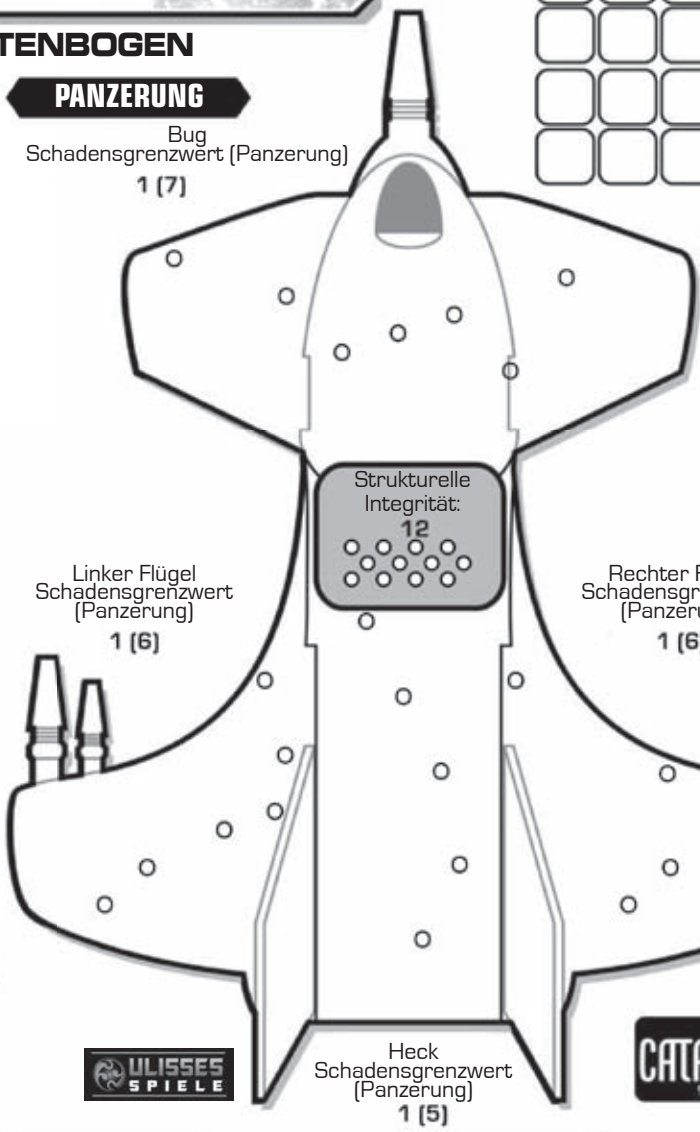
Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
1	Mittelschwerer Impulslaser (P)	LF	4	6	–	–	–
1	Mittelschwerer Impulslaser (P)	RF	4	6	–	–	–

Treibstoff: 320 Punkte

KW: 362 **Gesamtpanzerung:** 24 **Waffenhitze:** 8
Ableitung: 10



PANZERUNG



Legende
HE – Hochexplosiv
LG – Lasergeführt
C – Streubombe
RL – Raketenwerfer

AUSSENLASTEN / BOMBEN

Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27*
26*
25*
24*
23*
22*
21*
20*
19*
18*
17*
16
15*
14*
13*
12
11
10*
9
8*
7
6
5*
4
3
2
1
0

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens-erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 10 (10) Einfach
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	○
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	
8	Waffen +1	
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: TR-8 Thrush

Schub:
Sicherer Schub: 12
Maximaler Schub: 18

Tonnage: 25
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Clan-Invasion

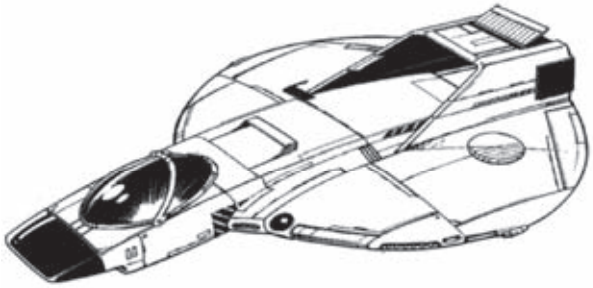
Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab (6) (12) (20) (25)

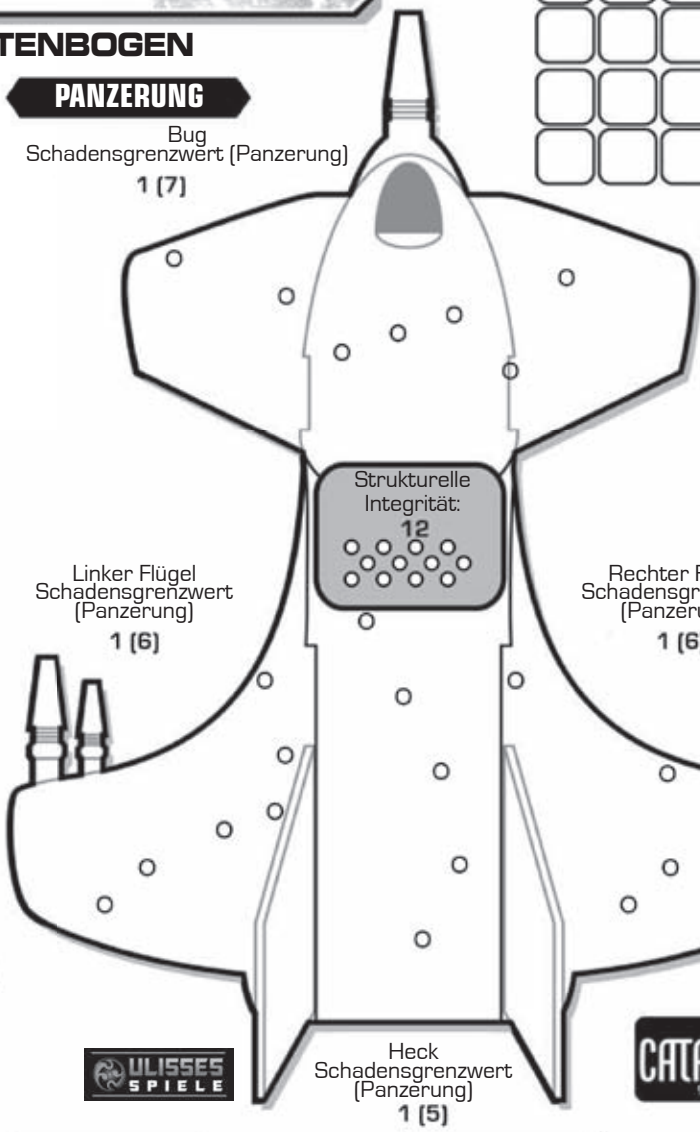
Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
1	Mittelschwerer ER-Laser (DE)	Bug	5	5	5	–	–
1	Mittelschwerer ER-Laser (DE)	LF	5	5	5	–	–
1	Mittelschwerer ER-Laser (DE)	RF	5	5	5	–	–

Treibstoff: 320 Punkte

KW: 607 **Gesamtpanzerung:** 24 **Waffenhitze:** 15
Ableitung: 20



PANZERUNG



Legende
HE – Hochexplosiv
LG – Lasergeführt
C – Streubombe
RL – Raketenwerfer

AUSSENLASTEN / BOMBEN

Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27*
26*
25*
24*
23*
22*
21*
20*
19*
18*
17*
16
15*
14*
13*
12
11
10*
9
8*
7
6
5*
4
3
2
1
0

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens-erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 10 (20) Doppel
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	○
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	
8	Waffen +1	
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: SPR-6D Sparrowhawk

Schub:
Sicherer Schub: 10
Maximaler Schub: 15

Tonnage: 30
Technologie:
Innere Sphäre
Epoche: Clan-Invasion

Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab (6) (12) (20) (25)

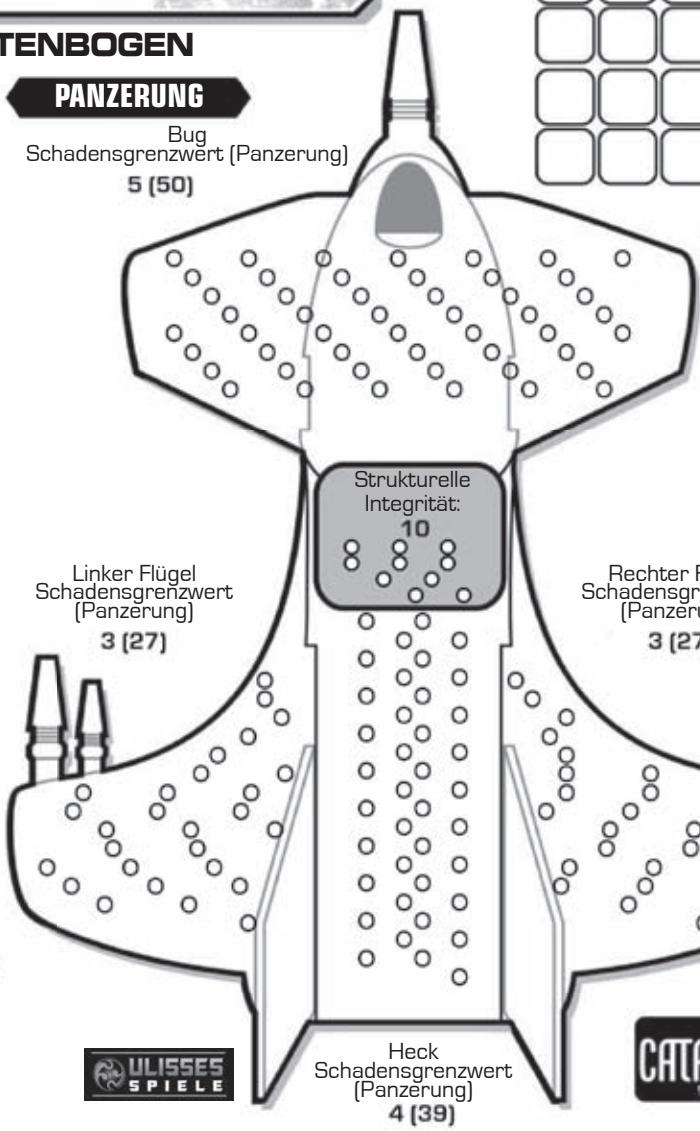
Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
2	Mittelschwere Impulslaser (P)	Bug	4	6	–	–	–
1	Leichter Impulslaser (P)	LF	2	3	–	–	–
1	Leichter Impulslaser (P)	RF	2	3	–	–	–

Treibstoff: 560 Punkte

KW: 729 **Gesamtpanzerung:** 143 **Waffenhitze:** 12
Ableitung: 10



PANZERUNG



AUSSENLASTEN / BOMBEN

Legende
HE – Hochexplosiv
LG – Lasergeführt
C – Streubombe
RL – Raketenwerfer

Wärmeskala

Überhitzung	
30*	
29	
28*	
27*	
26*	
25*	
24*	
23*	
22*	
21*	
20*	
19*	
18*	
17*	
16	
15*	
14*	
13*	
12	
11	
10*	
9	
8*	
7	
6	
5*	
4	
3	
2	
1	
0	

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens-erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 10 (10) Einfach
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	○
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	
8	Waffen +1	
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: SPR-7D Sparrowhawk

Schub: **Tonnage:** 30
Sicherer Schub: 10 **Technologie:**
Maximaler Schub: 15 Innere Sphäre
Epoche: Bürgerkrieg

Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab (6) (12) (20) (25)

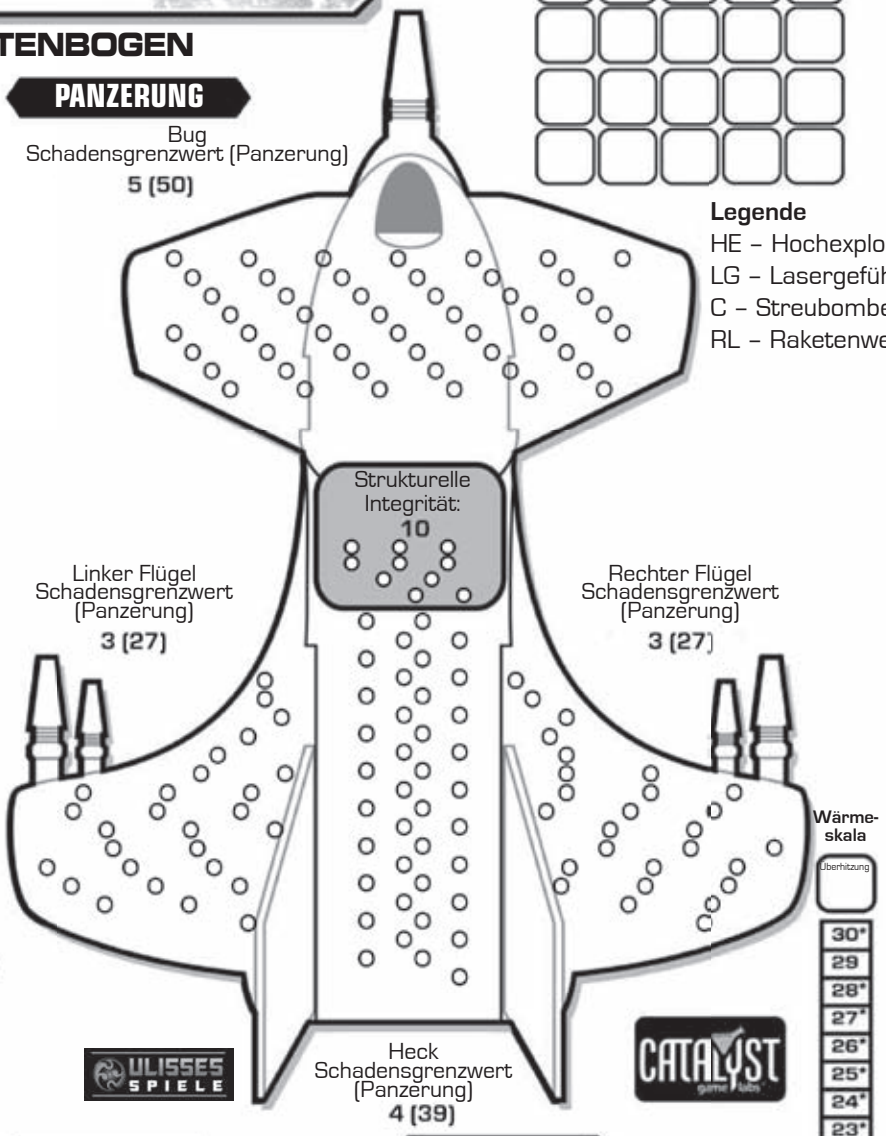
Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
2	Mittelschwere Impulslaser (P)	Bug	4	6	–	–	–
1	Mittelschwerer ER-Laser (DE)	LF	5	5	5	–	–
1	Mittelschwerer ER-Laser (DE)	RF	5	5	5	–	–

Treibstoff: 560 Punkte

KW: 959 **Gesamtpanzerung:** 143 **Waffenhitze:** 18
Ableitung: 20



PANZERUNG



Legende
HE – Hochexplosiv
LG – Lasergeführt
C – Streubombe
RL – Raketenwerfer

AUSSENLASTEN / BOMBEN

Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27*
26*
25*
24*
23*
22*
21*
20*
19*
18*
17*
16
15*
14*
13*
12
11
10*
9
8*
7
6
5*
4
3
2
1
0

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens-erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusst-seinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitze-level	Auswirkungen	Wärme-tauscher
		10 (20) Doppel
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	○
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	
8	Waffen +1	
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: SPR-8H Sparrowhawk

Schub:
Sicherer Schub: 10
Maximaler Schub: 15

Tonnage: 30
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

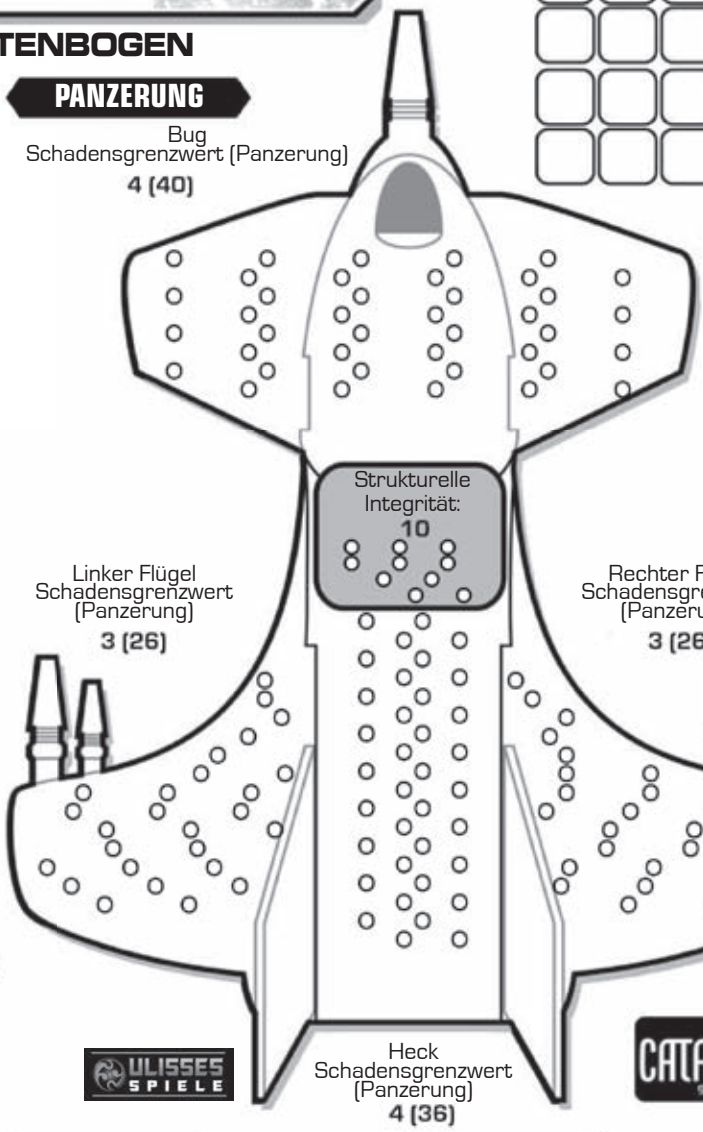
Standardmaßstab				(6)	(12)	(20)	(25)
Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
1	Leichter Laser (DE)	Bug	1	3	–	–	–
1	KSR-2 (M,C,S)	Bug	2	2	–	–	–

Munition: (KSR-2) 50
Treibstoff: 400 Punkte

KW: 466 **Gesamtpanzerung:** 128 **Waffenhitze:** 3
Ableitung: 10

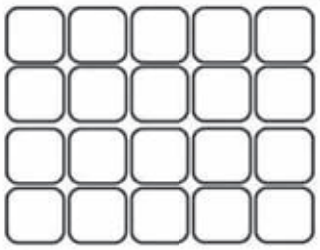


PANZERUNG

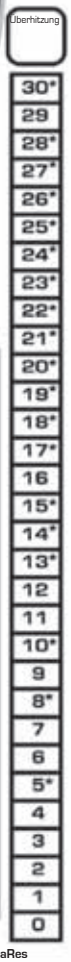


Legende
HE – Hochexplosiv
LG – Lasergeführt
C – Streubombe
RL – Raketenwerfer

AUSSENLASTEN / BOMBEN



Wärmeskala



KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebenserhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 10 (10) Einfach
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	○
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	
8	Waffen +1	
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: SPR-H5 Sparrowhawk

Schub:
Sicherer Schub: 10
Maximaler Schub: 15

Tonnage: 30
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab (6) (12) (20) (25)

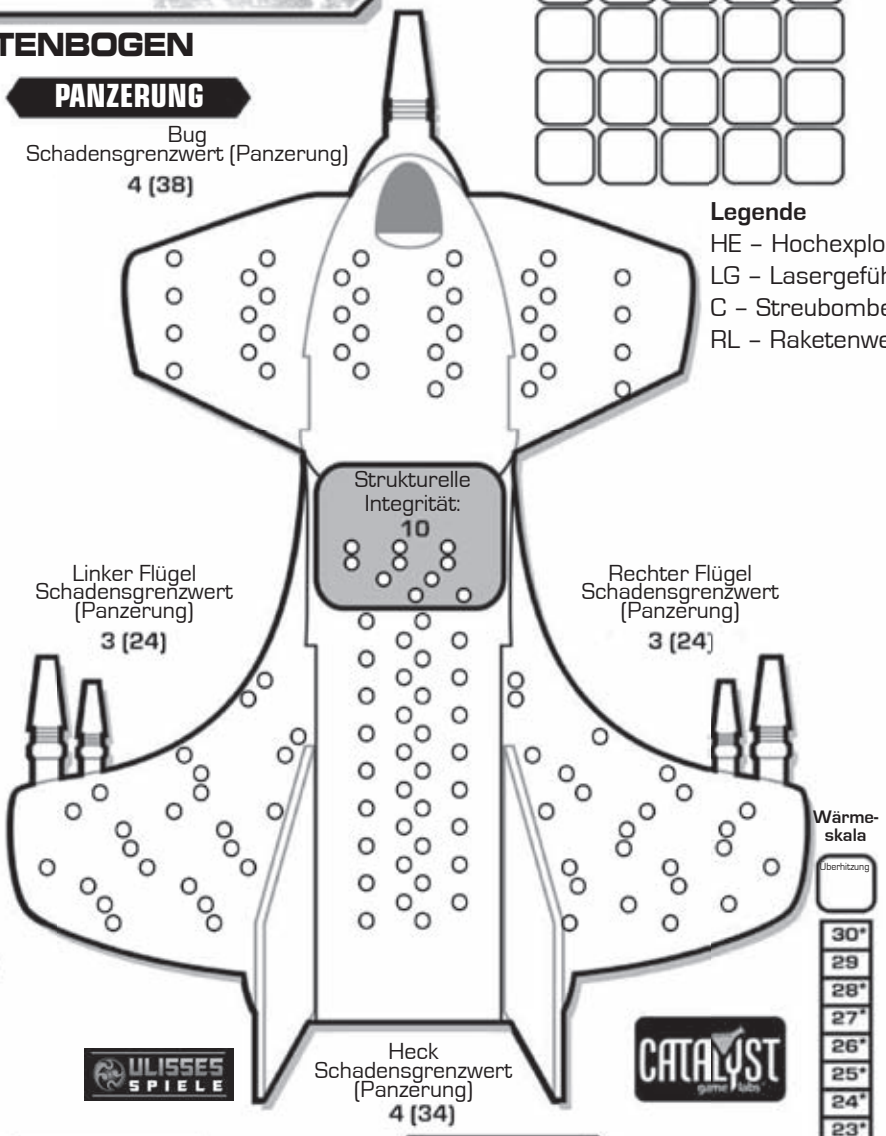
Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
2	Mittelschwere Laser (DE)	Bug	3	5	–	–	–
1	Leichter Laser (DE)	LF	1	3	–	–	–
1	Leichter Laser (DE)	RF	1	3	–	–	–

Treibstoff: 400 Punkte

KW: 637 **Gesamtpanzerung:** 120 **Waffenhitze:** 8
Ableitung: 10



PANZERUNG



Legende
HE – Hochexplosiv
LG – Lasergeführt
C – Streubombe
RL – Raketenwerfer

AUSSENLASTEN / BOMBEN

Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27* 26* 25* 24* 23* 22* 21* 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens-erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 10 (10) Einfach
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	○
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	
8	Waffen +1	
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: SPR-H5K Sparrowhawk

Schub: **Tonnage:** 30
Sicherer Schub: 10 **Technologie:**
Maximaler Schub: 15 Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab (6) (12) (20) (25)

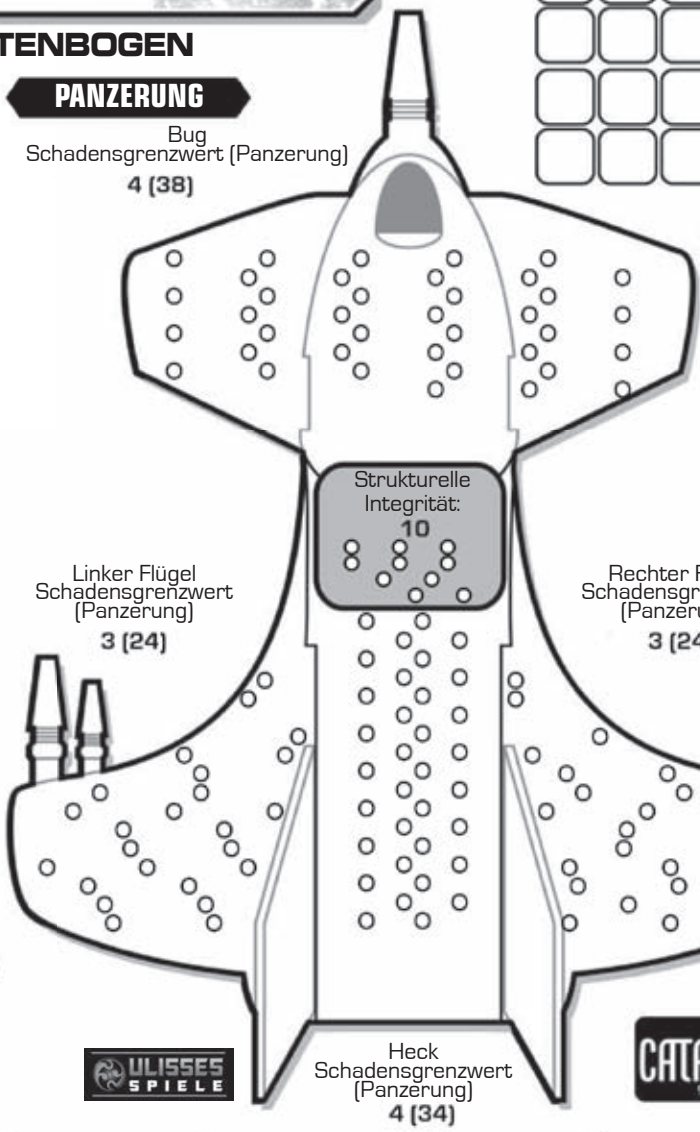
Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
2	Leichte Laser (DE)	Bug	1	3	–	–	–
2	Leichte Laser (DE)	LF	1	3	–	–	–
2	Leichte Laser (DE)	RF	1	3	–	–	–

Treibstoff: 400 Punkte

KW: 508 **Gesamtpanzerung:** 120 **Waffenhitze:** 6
Ableitung: 10



PANZERUNG



Legende
HE – Hochexplosiv
LG – Lasergeführt
C – Streubombe
RL – Raketenwerfer

AUSSENLASTEN / BOMBEN

Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27* 26* 25* 24* 23* 22* 21* 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebenserhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 10 (10) Einfach
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	○
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	
8	Waffen +1	
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: SL-21 Sholagar

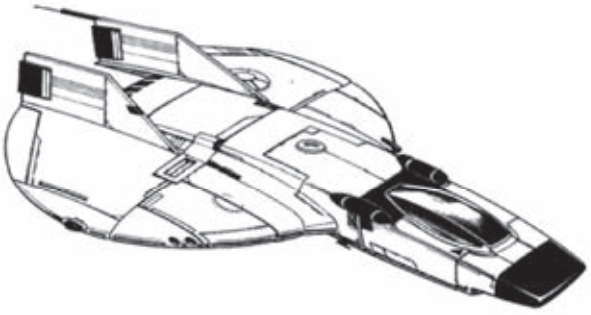
Schub: **Tonnage:** 35
Sicherer Schub: 10 **Technologie:** Innere Sphäre
Maximaler Schub: 15 **Epoche:** Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

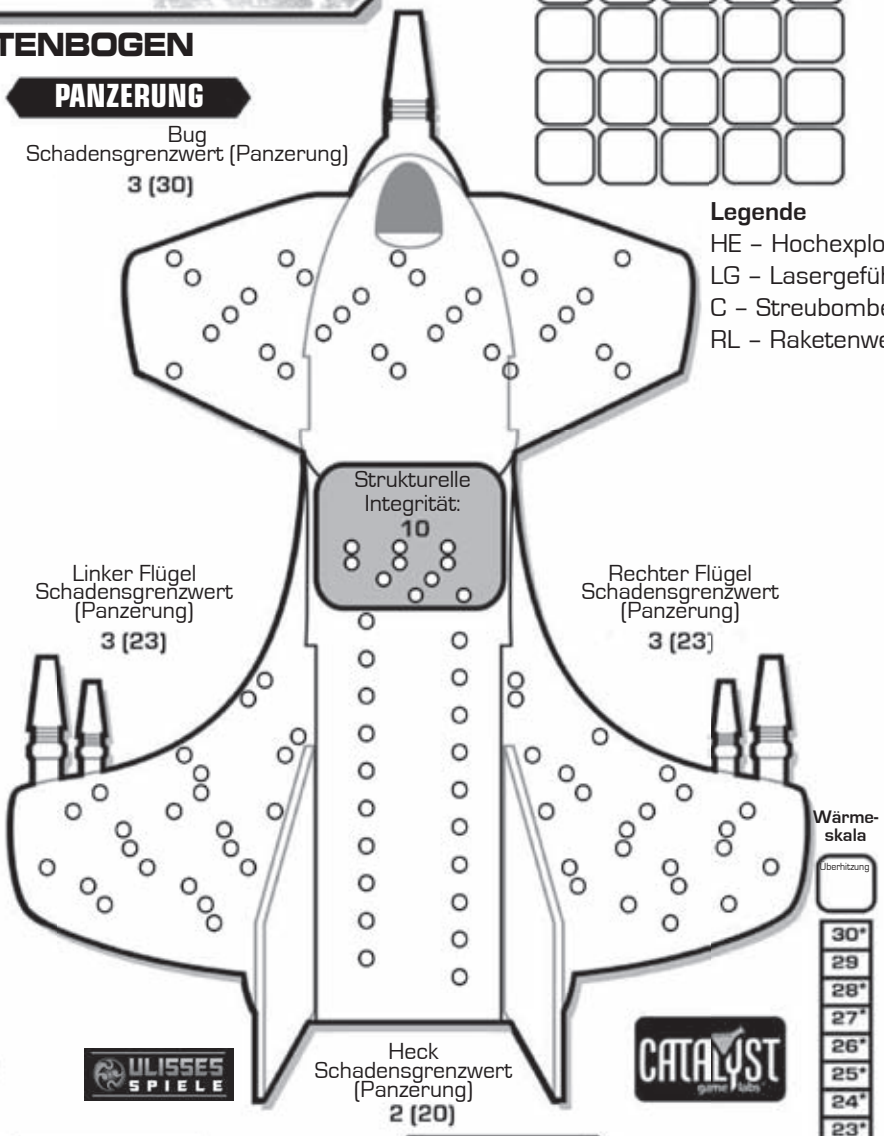
Standardmaßstab				(6)	(12)	(20)	(25)
Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
1	KSR-4 (M,C,S)	Bug	3	4	–	–	–
1	Mittelschwerer Laser (DE)	LF	3	5	–	–	–
1	Mittelschwerer Laser (DE)	RF	3	5	–	–	–

Munition: (KSR-4) 25
Treibstoff: 400 Punkte

KW: 607 **Gesamtpanzerung:** 96 **Waffenhitze:** 9
Ableitung: 10



PANZERUNG



Legende
HE – Hochexplosiv
LG – Lasergeführt
C – Streubombe
RL – Raketenwerfer

AUSSENLASTEN / BOMBEN

Wärmeskala

Überhitzung	
30*	
29	
28*	
27*	
26*	
25*	
24*	
23*	
22*	
21*	
20*	
19*	
18*	
17*	
16	
15*	
14*	
13*	
12	
11	
10*	
9	
8*	
7	
6	
5*	
4	
3	
2	
1	
0	

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens-erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitze-level	Auswirkungen	Wärmetauscher 10 (10) Einfach
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	○
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	
8	Waffen +1	
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: SL-21L Sholagar

Schub:
Sicherer Schub: 10
Maximaler Schub: 15

Tonnage: 35
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

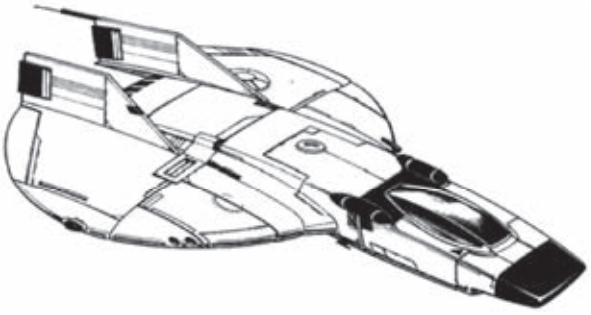
Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab (6) (12) (20) (25)

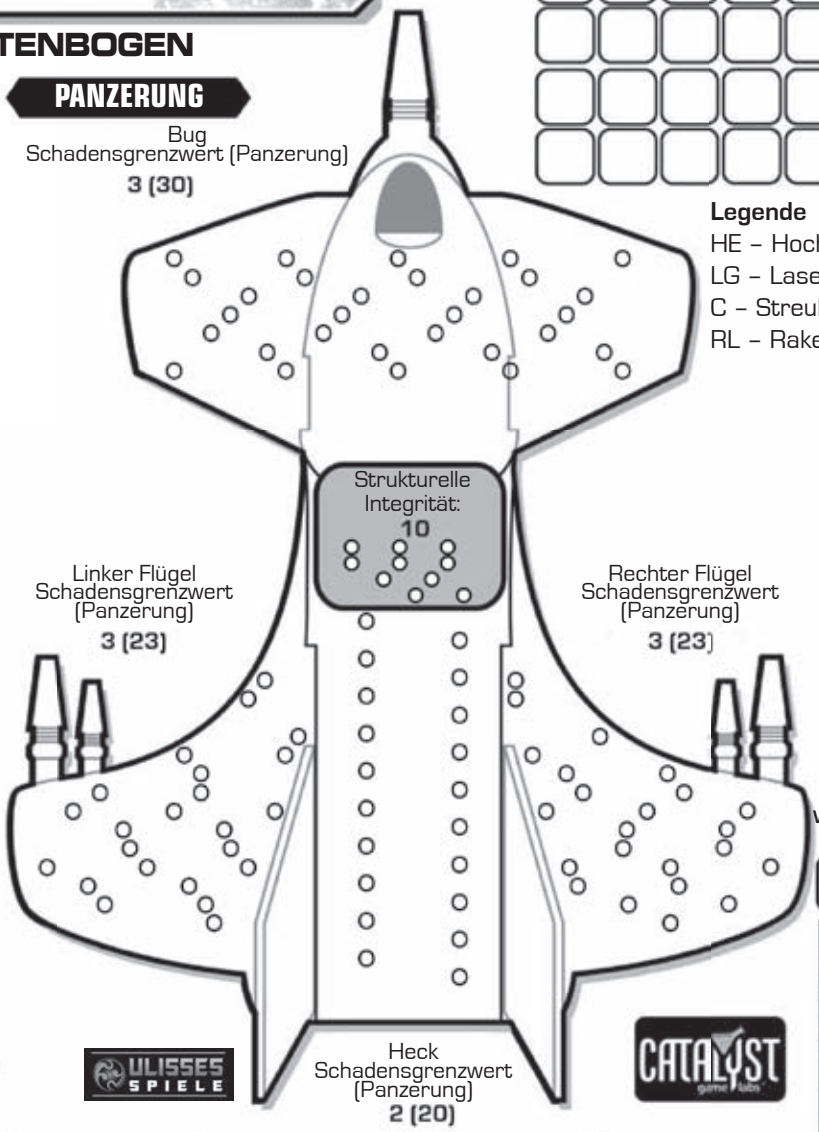
Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
2	Mittelschwere Laser (DE)	Bug	3	5	–	–	–
1	Mittelschwerer Laser (DE)	LF	3	5	–	–	–
1	Mittelschwerer Laser (DE)	RF	3	5	–	–	–

Treibstoff: 400 Punkte

KW: 735 **Gesamtpanzerung:** 96 **Waffenhitze:** 12
Ableitung: 11



PANZERUNG



Legende
HE – Hochexplosiv
LG – Lasergeführt
C – Streubombe
RL – Raketenwerfer

AUSSENLASTEN / BOMBEN

Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27*
26*
25*
24*
23*
22*
21*
20*
19*
18*
17*
16
15*
14*
13*
12
11
10*
9
8*
7
6
5*
4
3
2
1
0

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens-erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 11 (11) Einfach
30	Stilllegung	○ ○
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	○
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	
8	Waffen +1	
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: SL-22 Sholagar

Schub:
Sicherer Schub: 10
Maximaler Schub: 15

Tonnage: 35
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Jihad

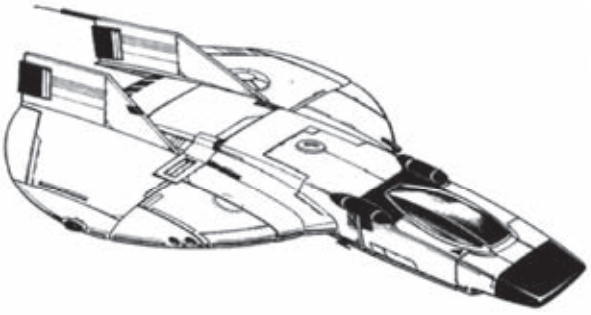
Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab (6) (12) (20) (25)

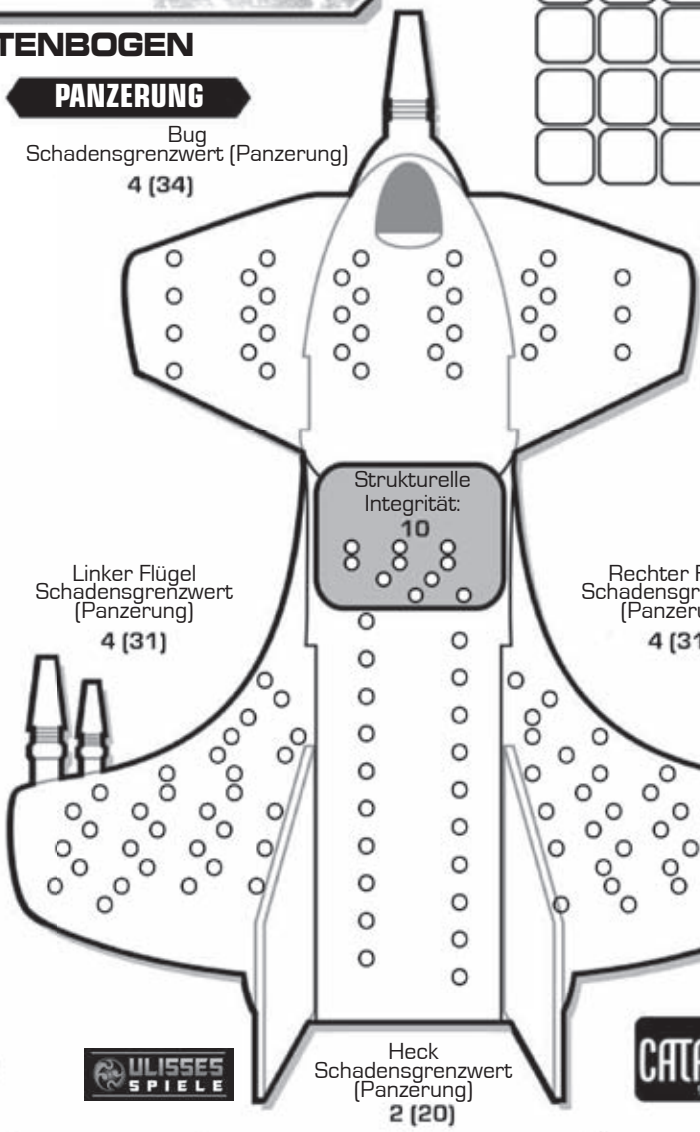
Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
1	MRW-7 (M,C,S)	Bug	4	4	4	4	–	
1	Mittelschwerer ER-Laser (DE)	LF	5	5	5	–	–
1	Mittelschwerer ER-Laser (DE)	RF	5	5	5	–	–

Munition: (MRW-7/LSR) 17
(MRW-7/KSR) 14
Treibstoff: 400 Punkte

KW: 830 **Gesamtpanzerung:** 116 **Waffenhitze:** 14
Ableitung: 20



PANZERUNG



Legende
HE – Hochexplosiv
LG – Lasergeführt
C – Streubombe
RL – Raketenwerfer

AUSSENLASTEN / BOMBEN

Wärmeskala

Überhitzung	
30*	
29	
28*	
27*	
26*	
25*	
24*	
23*	
22*	
21*	
20*	
19*	
18*	
17*	
16	
15*	
14*	
13*	
12	
11	
10*	
9	
8*	
7	
6	
5*	
4	
3	
2	
1	
0	

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens-erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 10 (20) Doppel
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	○
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	
8	Waffen +1	
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: CSR-V12 Corsair

Schub:
Sicherer Schub: 6
Maximaler Schub: 9

Tonnage: 50
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab

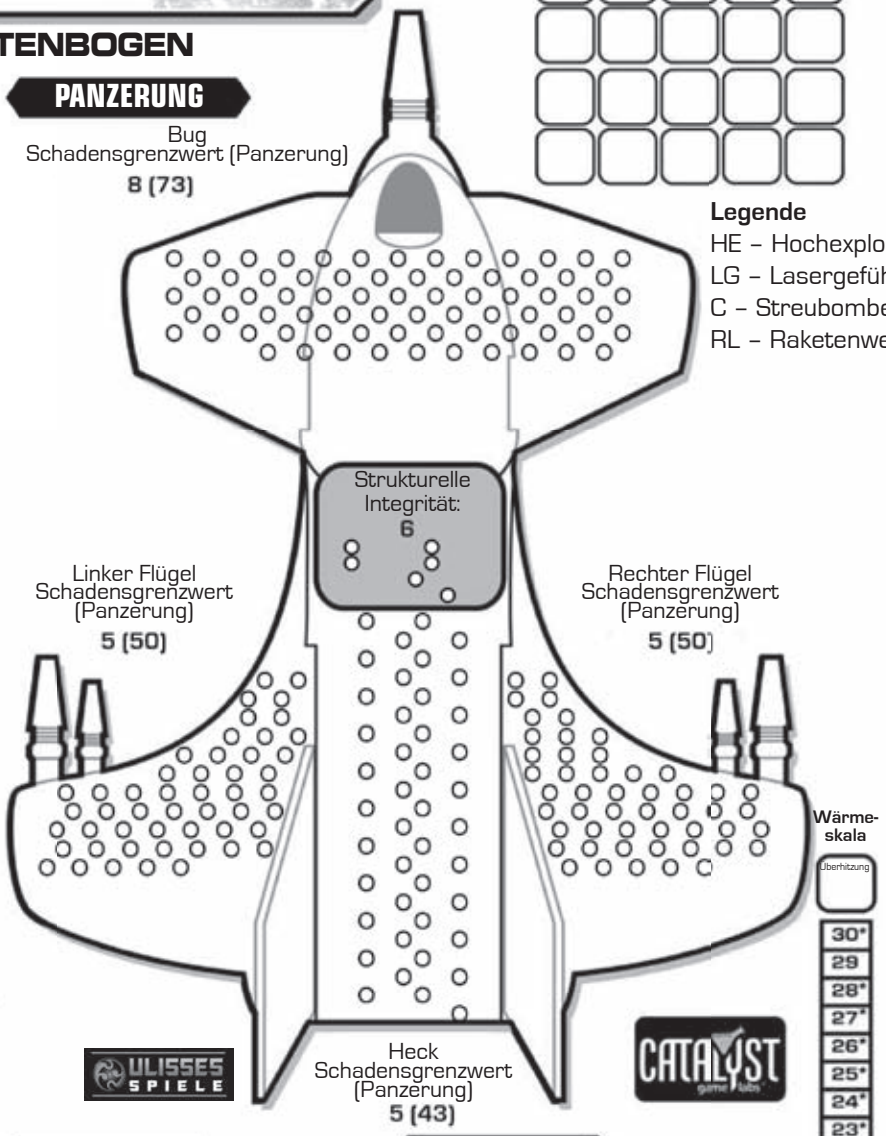
Anz.	Typ	Zone	Wärme	(6) K.	(12) M.	(20) W.	(25) E.
2	Schwere Laser (DE)	Bug	8	8	8	–	–
2	Leichte Laser (DE)	Bug	1	3	–	–	–
1	Mittelschwerer Laser (DE)	LF	3	5	–	–	–
1	Mittelschwerer Laser (DE)	RF	3	5	–	–	–
2	Leichte Laser (DE)	Heck	1	3	–	–	–

Treibstoff: 400 Punkte

KW: 1.190 **Gesamtpanzerung:** 216 **Waffenhitze:** 25
Ableitung: 16



PANZERUNG



AUSSENLASTEN / BOMBEN

Legende
HE – Hochexplosiv
LG – Lasergeführt
C – Streubombe
RL – Raketenwerfer

Wärmeskala

Überhitzung
30* 29 28* 27* 26* 25* 24* 23* 22* 21* 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebenserhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 16 (16) Einfach
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	○ ○
24	Waffen +4	○ ○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○ ○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	○
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	
8	Waffen +1	
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: CSR-V12M Corsair "Regulus"

Schub: **Tonnage:** 50
Sicherer Schub: 6 **Technologie:**
Maximaler Schub: 9 Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

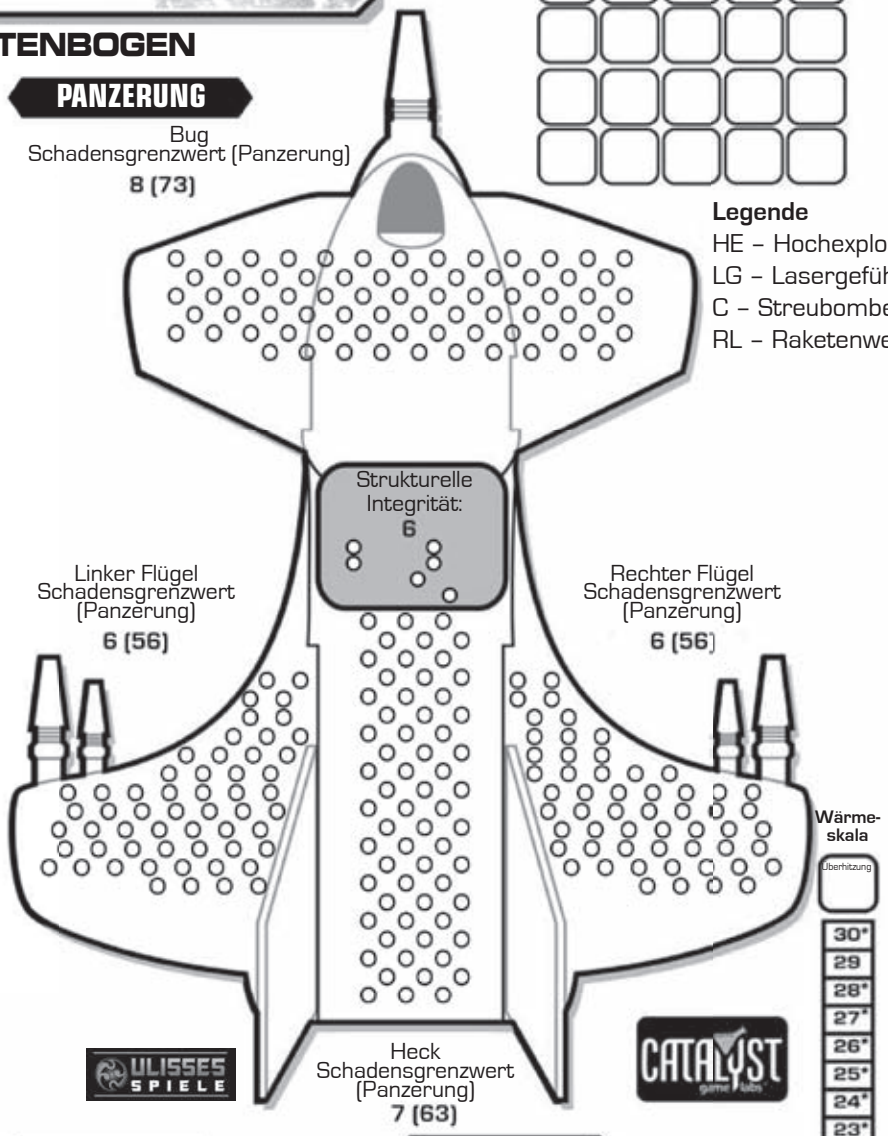
Standardmaßstab (6) (12) (20) (25)

Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
1	Schwerer Laser (DE)	Bug	8	8	8	–	–
2	Leichte Laser (DE)	Bug	1	3	–	–	–
1	Mittelschwerer Laser (DE)	LF	3	5	–	–	–
1	Mittelschwerer Laser (DE)	RF	3	5	–	–	–
2	Leichte Laser (DE)	Heck	1	3	–	–	–

Treibstoff: 400 Punkte

KW: 1.121 **Gesamtpanzerung:** 248 **Waffenhitze:** 17
Ableitung: 19

PANZERUNG



AUSSENLASTEN / BOMBEN

Legende
HE – Hochexplosiv
LG – Lasergeführt
C – Streubombe
RL – Raketenwerfer

Wärmeskala

Überhitzung
30* 29 28* 27* 26* 25* 24* 23* 22* 21* 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebenserhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 19 (19) Einfach
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	○ ○
24	Waffen +4	○ ○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○ ○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○ ○
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	○ ○
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	○ ○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	
8	Waffen +1	
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: CSR-V14 Corsair

Schub:
Sicherer Schub: 6
Maximaler Schub: 9

Tonnage: 50
Technologie:
Innere Sphäre
Epoche: Clan-Invasion

Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab (6) (12) (20) (25)

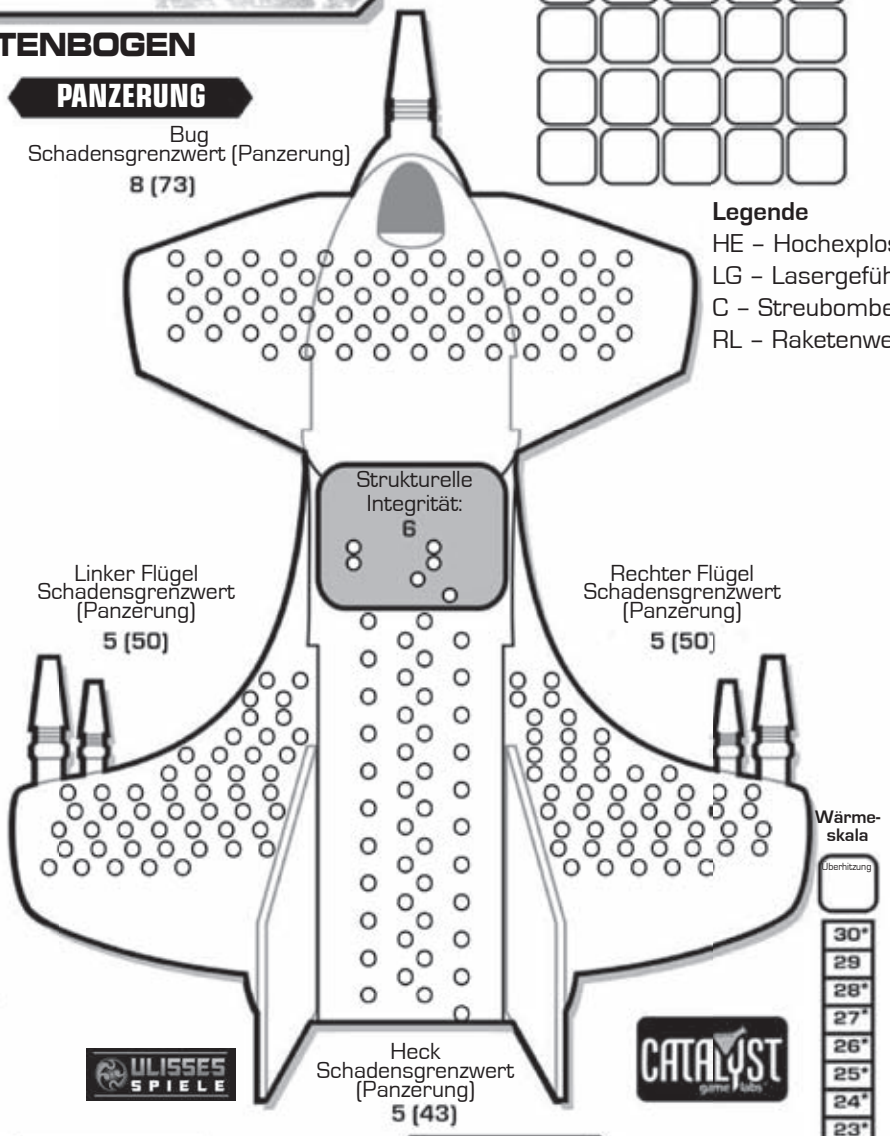
Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
2	Schwere ER-Laser (DE)	Bug	12	8	8	8	–
2	Leichte Laser (DE)	Bug	1	3	–	–	–
1	Mittelschwerer Laser (DE)	LF	3	5	–	–	–
1	Mittelschwerer Laser (DE)	RF	3	5	–	–	–
2	Leichte Laser (DE)	Heck	1	3	–	–	–

Treibstoff: 400 Punkte

KW: 1.330 **Gesamtpanzerung:** 216 **Waffenhitze:** 33
Ableitung: 32



PANZERUNG



AUSSENLASTEN / BOMBEN

Legende
HE – Hochexplosiv
LG – Lasergeführt
C – Streubombe
RL – Raketenwerfer

Wärmeskala

Überhitzung
30* 29 28* 27* 26* 25* 24* 23* 22* 21* 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens-erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
		16 (32) Einfach
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	○ ○
24	Waffen +4	○ ○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○ ○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	○
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	
8	Waffen +1	
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: CSR-V18 Corsair

Schub:
Sicherer Schub: 6
Maximaler Schub: 9

Tonnage: 50
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Jihad

Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab (6) (12) (20) (25)

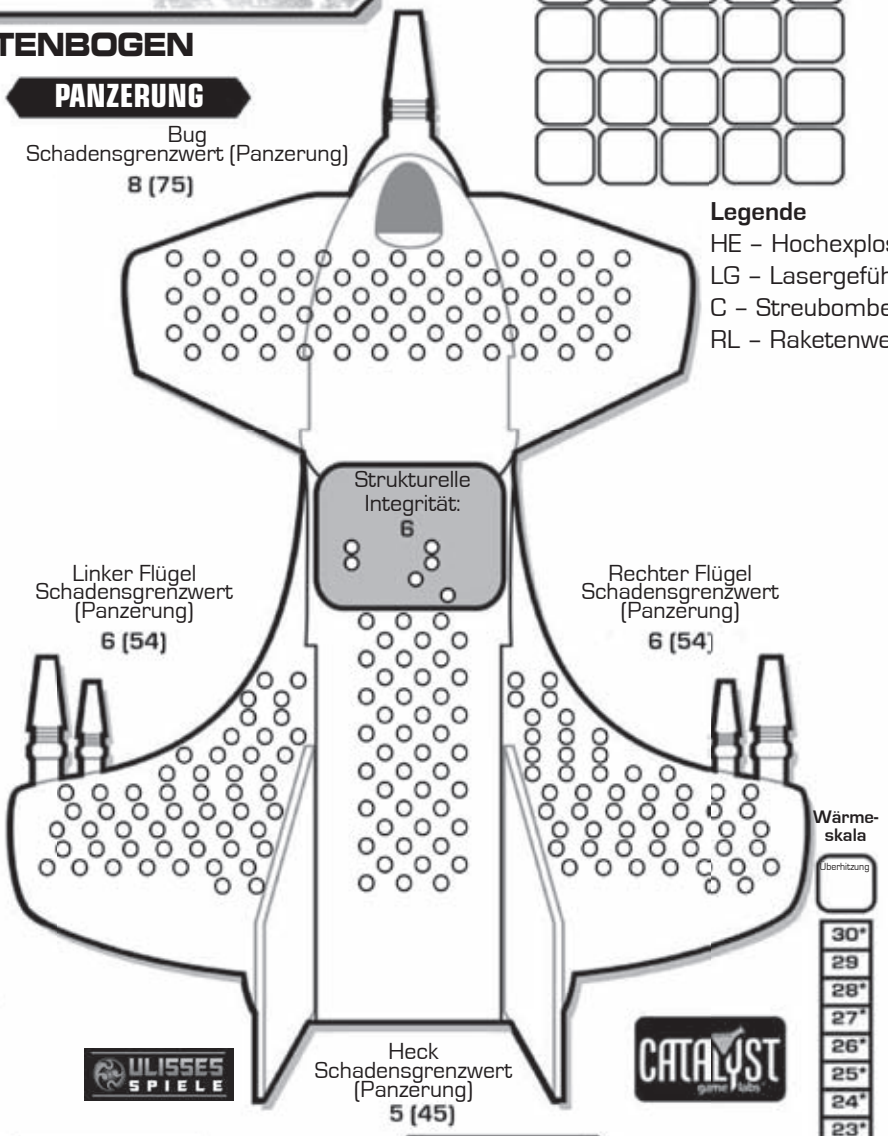
Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
2	Schwere ER-Laser (DE)	Bug	12	8	8	8	–
1	Leichte PPK (DE,X)	LF	5	5	5	–	–
1	Mittelschwerer Laser (DE)	LF	3	5	–	–	–
1	Leichte PPK (DE,X)	RF	5	5	5	–	–
1	Mittelschwerer Laser (DE)	RF	3	5	–	–	–
2	Leichte ER-Laser (DE)	Heck	2	3	–	–	–

Treibstoff: 400 Punkte

KW: 1.602 **Gesamtpanzerung:** 228 **Waffenhitze:** 44
Ableitung: 34



PANZERUNG



AUSSENLASTEN / BOMBEN

Legende
HE – Hochexplosiv
LG – Lasergeführt
C – Streubombe
RL – Raketenwerfer

Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27* 26* 25* 24* 23* 22* 21* 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebenserhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen
30	Stilllegung
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+
24	Waffen +4
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+
17	Waffen +3
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+
13	Waffen +2
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+
8	Waffen +1
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+

Wärmetauscher
17 (34)
Doppel

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: CSR-V20 Corsair

Schub:
Sicherer Schub: 6
Maximaler Schub: 9

Tonnage: 50
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab (6) (12) (20) (25)

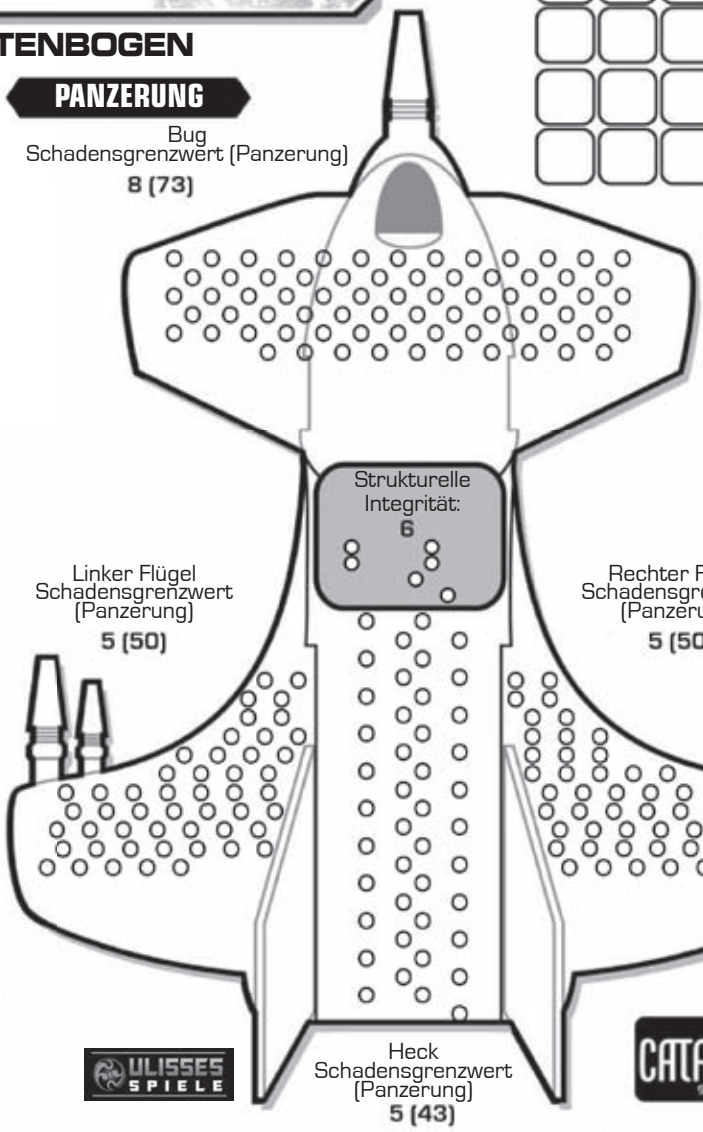
Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
2	Schwere Laser (DE)	Bug	8	8	8	–	–
1	KSR-6 (M,C,S)	Bug	4	8	–	–	–

Munition: (KSR-6) 15
Treibstoff: 400 Punkte

KW: 1.112 **Gesamtpanzerung:** 216 **Waffenhitze:** 20
Ableitung: 16



PANZERUNG



AUSSENLASTEN / BOMBEN

Legende
HE – Hochexplosiv
LG – Lasergeführt
C – Streubombe
RL – Raketenwerfer

Wärmeskala

Überhitzung	
30*	
29	
28*	
27*	
26*	
25*	
24*	
23*	
22*	
21*	
20*	
19*	
18*	
17*	
16	
15*	
14*	
13*	
12	
11	
10*	
9	
8*	
7	
6	
5*	
4	
3	
2	
1	
0	

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens-erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 16 (16) Einfach
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	○ ○
24	Waffen +4	○ ○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○ ○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	○
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	
8	Waffen +1	
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: SL-25 Samurai

Schub:
Sicherer Schub: 7
Maximaler Schub: 11

Tonnage: 50
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

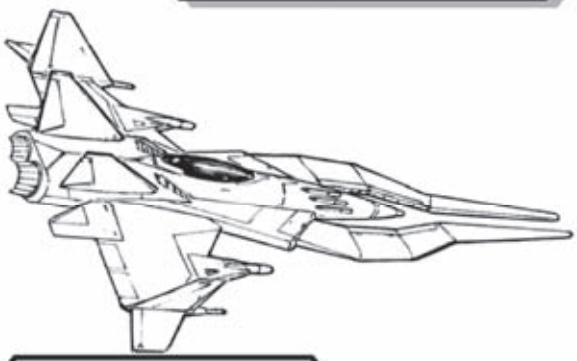
Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab (6) (12) (20) (25)

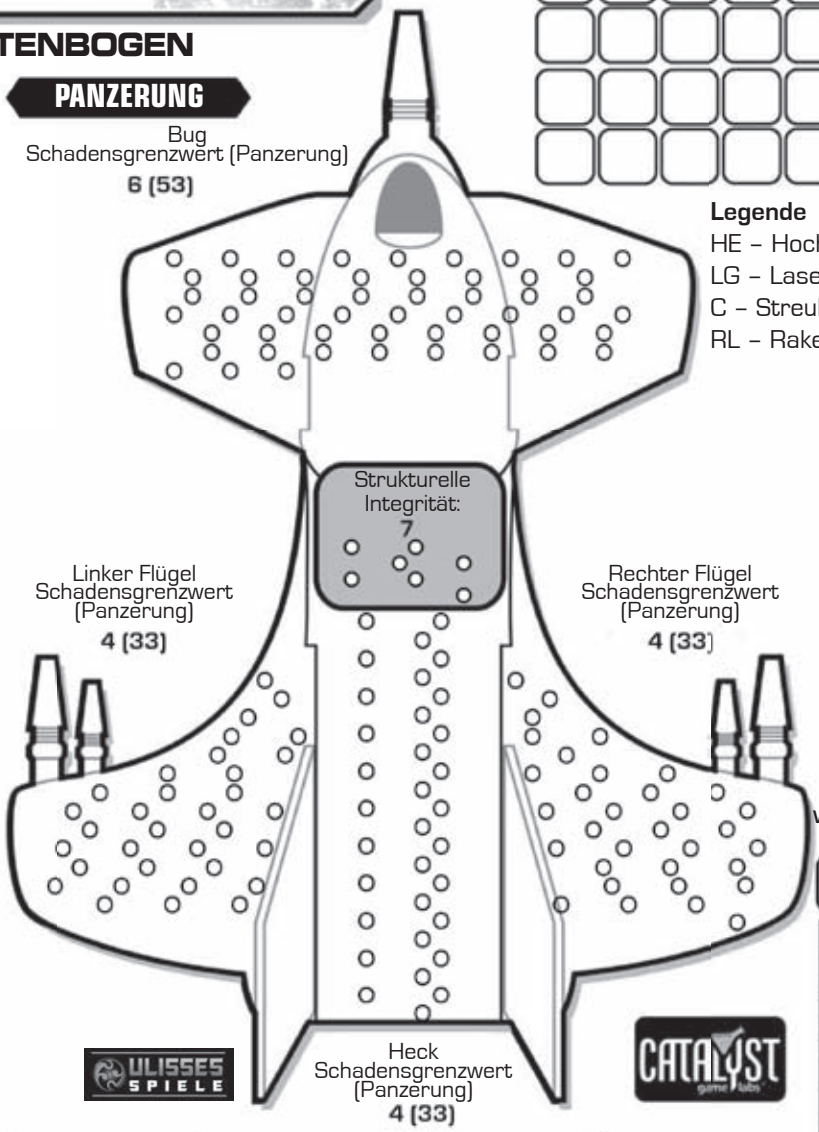
Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
3	Mittelschwere Laser (DE)	Bug	3	5	–	–	–
1	Leichter Laser (DE)	Bug	1	3	–	–	–
1	Mittelschwerer Laser (DE)	LF	3	5	–	–	–
1	Leichter Laser (DE)	LF	1	3	–	–	–
1	Mittelschwerer Laser (DE)	RF	3	5	–	–	–
1	Leichter Laser (DE)	RF	1	3	–	–	–
1	Mittelschwerer Laser (DE)	Heck	3	5	–	–	–
1	Leichter Laser (DE)	Heck	1	3	–	–	–

Treibstoff: 640 Punkte

KW: 974 **Gesamtpanzerung:** 152 **Waffenhitze:** 19
Ableitung: 16



PANZERUNG



AUSSENLASTEN / BOMBEN

Legende
HE – Hochexplosiv
LG – Lasergeführt
C – Streubombe
RL – Raketenwerfer

Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27* 26* 25* 24* 23* 22* 21* 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebenserhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 19 (19) Einfach
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	○ ○
24	Waffen +4	○ ○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○ ○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○ ○
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	○ ○
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	○ ○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	
8	Waffen +1	
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: SL-26 Samurai

Schub:
Sicherer Schub: 7
Maximaler Schub: 11

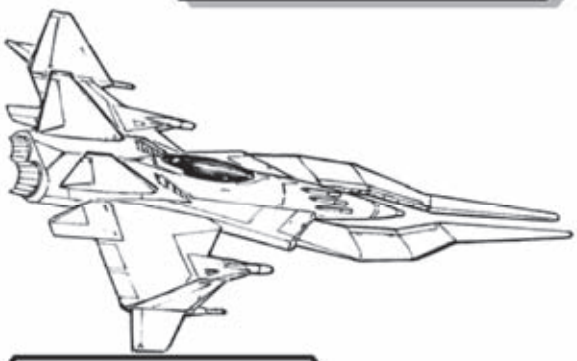
Tonnage: 50
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

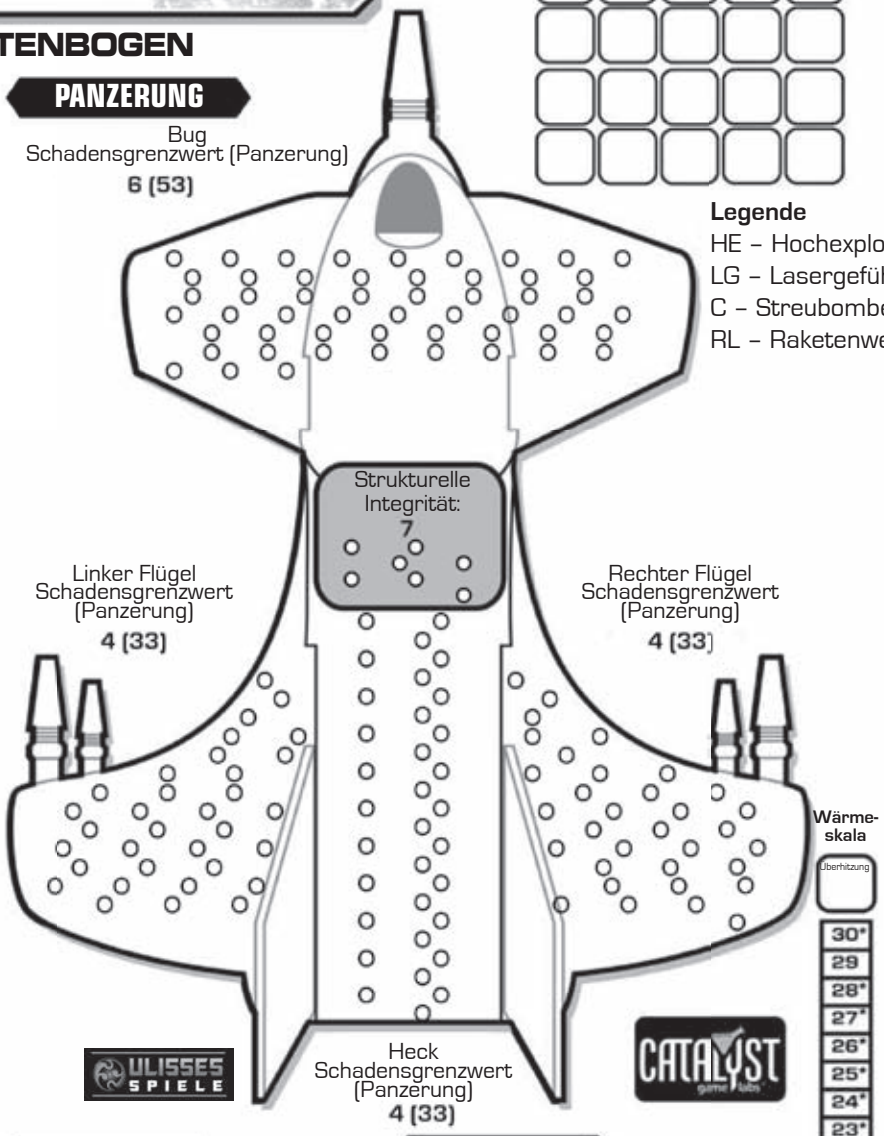
Standardmaßstab				(6)	(12)	(20)	(25)
Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
3	Mittelschwere Laser (DE)	Bug	3	5	–	–	–
1	Leichter Laser (DE)	Bug	1	3	–	–	–
1	Schwerer ER-Laser (DE)	LF	12	8	8	8	–
1	Leichter Laser (DE)	LF	1	3	–	–	–
1	Schwerer ER-Laser (DE)	RF	12	8	8	8	–
1	Leichter Laser (DE)	RF	1	3	–	–	–
1	Mittelschwerer Laser (DE)	Heck	3	5	–	–	–
1	Leichter Laser (DE)	Heck	1	3	–	–	–

Treibstoff: 640 Punkte

KW: 1.385 **Gesamtpanzerung:** 152 **Waffenhitze:** 34
Ableitung: 36



PANZERUNG



AUSSENLASTEN / BOMBEN

Legende
HE – Hochexplosiv
LG – Lasergeführt
C – Streubombe
RL – Raketenwerfer

Wärmeskala

Überhitzung	
30*	
29	
28*	
27*	
26*	
25*	
24*	
23*	
22*	
21*	
20*	
19*	
18*	
17*	
16	
15*	
14*	
13*	
12	
11	
10*	
9	
8*	
7	
6	
5*	
4	
3	
2	
1	
0	

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens-erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusst-seinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitze-level	Auswirkungen	Wärme-tauscher
		18 (36) Einfach
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	○ ○
24	Waffen +4	○ ○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○ ○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○ ○
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	○ ○
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	
8	Waffen +1	
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: SL-27 Samurai

Schub:
Sicherer Schub: 7
Maximaler Schub: 11

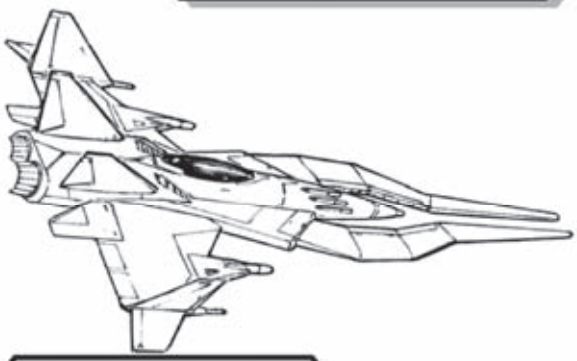
Tonnage: 50
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Jihad

Bewaffnung & Ausrüstung

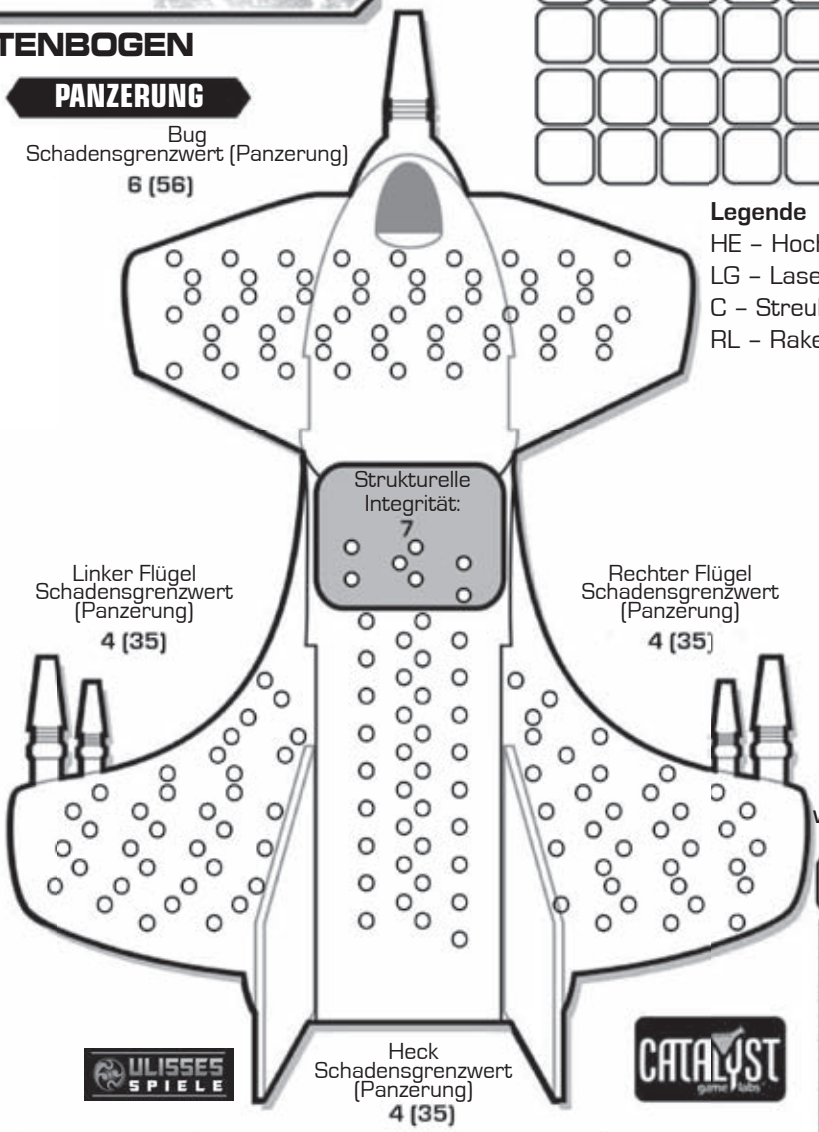
Standardmaßstab				(6)	(12)	(20)	(25)
Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
2	Mittelschwere Impulslaser (P)	Bug	4	6	–	–	–
1	Plasmageschütz (DE,H,AI)	Bug	10	10	10	–	–
2	Mittelschwerer ER-Laser (DE)	LF	5	5	5	–	–
1	Leichter ER-Laser (DE)	LF	2	3	–	–	–
2	Mittelschwerer ER-Laser (DE)	RF	5	5	5	–	–
1	Leichter ER-Laser (DE)	RF	2	3	–	–	–
1	Mittelschwerer ER-Laser (DE)	Heck	5	5	5	–	–
1	Leichter ER-Laser (DE)	Heck	2	3	–	–	–

Munition: (Plasmageschütz) 20
Treibstoff: 640 Punkte

KW: 1.631 **Gesamtpanzerung:** 161 **Waffenhitze:** 35
Ableitung: 30



PANZERUNG



AUSSENLASTEN / BOMBEN

Legende
HE – Hochexplosiv
LG – Lasergeführt
C – Streubombe
RL – Raketenwerfer

Wärmeskala

Überhitzung	
30*	
29	
28*	
27*	
26*	
25*	
24*	
23*	
22*	
21*	
20*	
19*	
18*	
17*	
16	
15*	
14*	
13*	
12	
11	
10*	
9	
8*	
7	
6	
5*	
4	
3	
2	
1	
0	

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens-erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusst-seinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitze-level	Auswirkungen	Wärme-tauscher 15 (30) Doppel
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	○ ○
24	Waffen +4	○ ○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	○
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	
8	Waffen +1	
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: TR-10 Transit

Schub:
Sicherer Schub: 6
Maximaler Schub: 9

Tonnage: 50
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

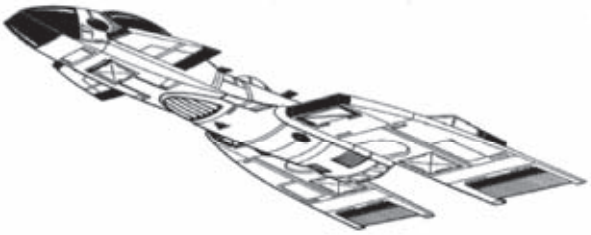
Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab (6) (12) (20) (25)

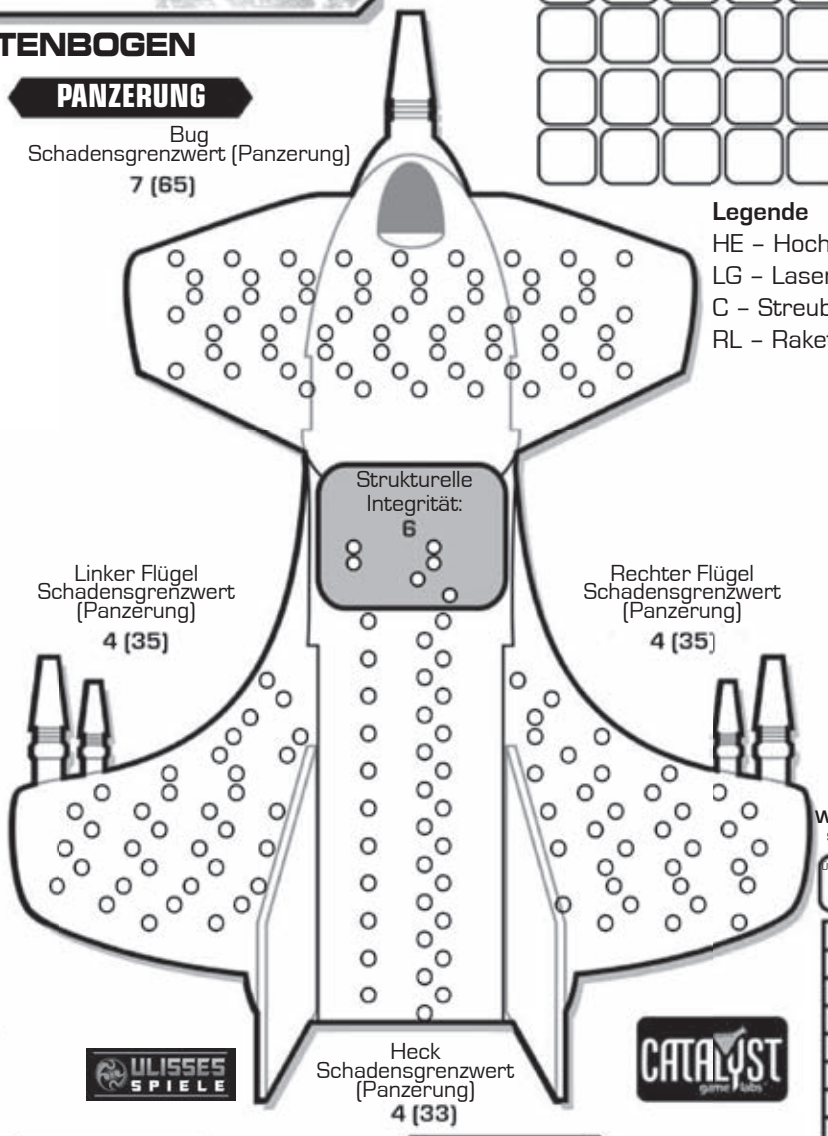
Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
1	Autokanone/20 (DB,S)	Bug	7	20	–	–	–
2	Mittelschwere Laser (DE)	Bug	3	5	–	–	–
1	Mittelschwere Laser (DE)	LF	3	5	–	–	–
1	Mittelschwere Laser (DE)	RF	3	5	–	–	–

Munition: (Autokanone/20) 10
Treibstoff: 400 Punkte

KW: 1.091 **Gesamtpanzerung:** 168 **Waffenhitze:** 19
Ableitung: 13



PANZERUNG



Legende
HE – Hochexplosiv
LG – Lasergeführt
C – Streubombe
RL – Raketenwerfer

AUSSENLASTEN / BOMBEN

Wärmeskala

Überhitzung	
30*	
29	
28*	
27*	
26*	
25*	
24*	
23*	
22*	
21*	
20*	
19*	
18*	
17*	
16	
15*	
14*	
13*	
12	
11	
10*	
9	
8*	
7	
6	
5*	
4	
3	
2	
1	
0	

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens-erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Wärmetauscher
13 (13)
Einfach

Hitzelevel	Auswirkungen
30	Stilllegung
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+
24	Waffen +4
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+
17	Waffen +3
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+
13	Waffen +2
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+
8	Waffen +1
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: TR-11 Transit

Schub:
Sicherer Schub: 6
Maximaler Schub: 9

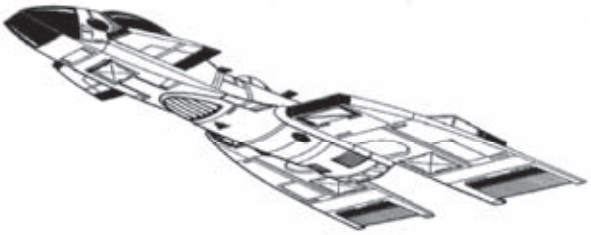
Tonnage: 50
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

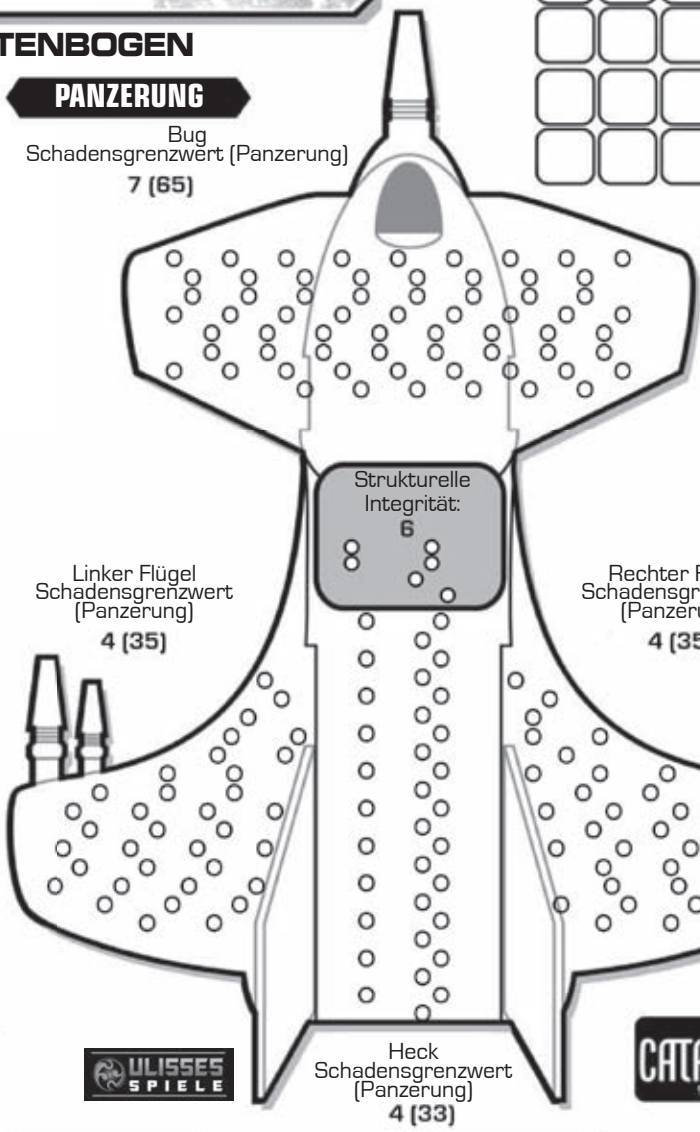
Standardmaßstab			(6)	(12)	(20)	(25)
Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
1	Autokanone/20 (DB,S)	Bug	7	20	–	–	–

Munition: (Autokanone/20) 10
Treibstoff: 400 Punkte

KW: 815 **Gesamtpanzerung:** 216 **Waffenhitze:** 7
Ableitung: 13



PANZERUNG



Legende
HE – Hochexplosiv
LG – Lasergeführt
C – Streubombe
RL – Raketenwerfer

AUSSENLASTEN / BOMBEN

Wärmeskala

Überhitzung	
30*	
29	
28*	
27*	
26*	
25*	
24*	
23*	
22*	
21*	
20*	
19*	
18*	
17*	
16	
15*	
14*	
13*	
12	
11	
10*	
9	
8*	
7	
6	
5*	
4	
3	
2	
1	
0	

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens-erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusst-seinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitze-level	Auswirkungen	Wärme-tauscher 13 (13) Einfach
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	○
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	
8	Waffen +1	
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: TR-12 Transit

Schub:
Sicherer Schub: 7
Maximaler Schub: 11

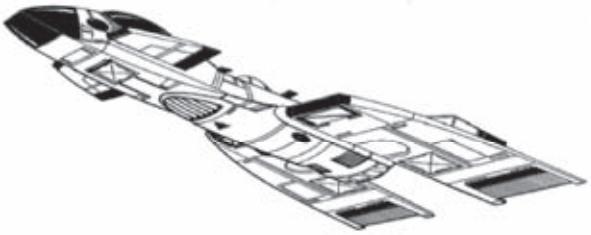
Tonnage: 50
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Bürgerkrieg

Bewaffnung & Ausrüstung

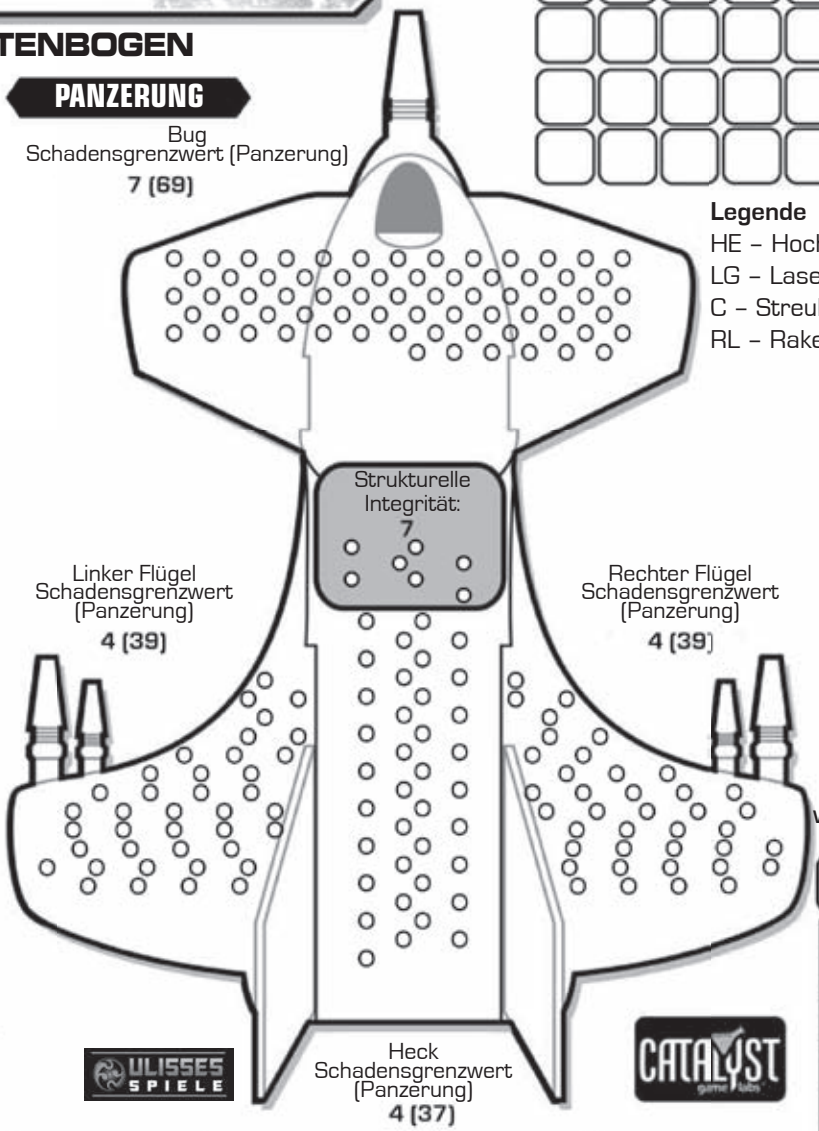
Standardmaßstab				(6)	(12)	(20)	(25)
Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
2	Mittelschwere ER-Laser (DE)	Bug	5	5	5	–	–
1	LB-X-Autokanone/20 (DB,C,F,S)	Bug	6	20	20	–	–
1	Mittelschwerer ER-Laser (DE)	LF	5	5	5	–	–
1	Mittelschwerer ER-Laser (DE)	RF	5	5	5	–	–

Munition: (LB-X/20 Bündelmunition) 10
(LB-X/20) 10
Treibstoff: 400 Punkte

KW: 1.616 **Gesamtpanzerung:** 184 **Waffenhitze:** 26
Ableitung: 24



PANZERUNG



Legende
HE – Hochexplosiv
LG – Lasergeführt
C – Streubombe
RL – Raketenwerfer

AUSSENLASTEN / BOMBEN

Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27*
26*
25*
24*
23*
22*
21*
20*
19*
18*
17*
16
15*
14*
13*
12
11
10*
9
8*
7
6
5*
4
3
2
1
0

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens-erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
		12 (24) Doppel
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	○
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	
8	Waffen +1	
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: F-90 Stingray

Schub:
Sicherer Schub: 6
Maximaler Schub: 9

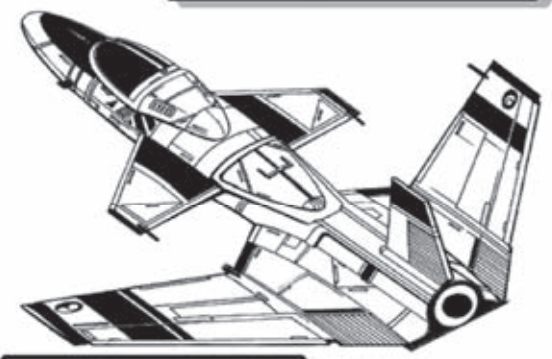
Tonnage: 60
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

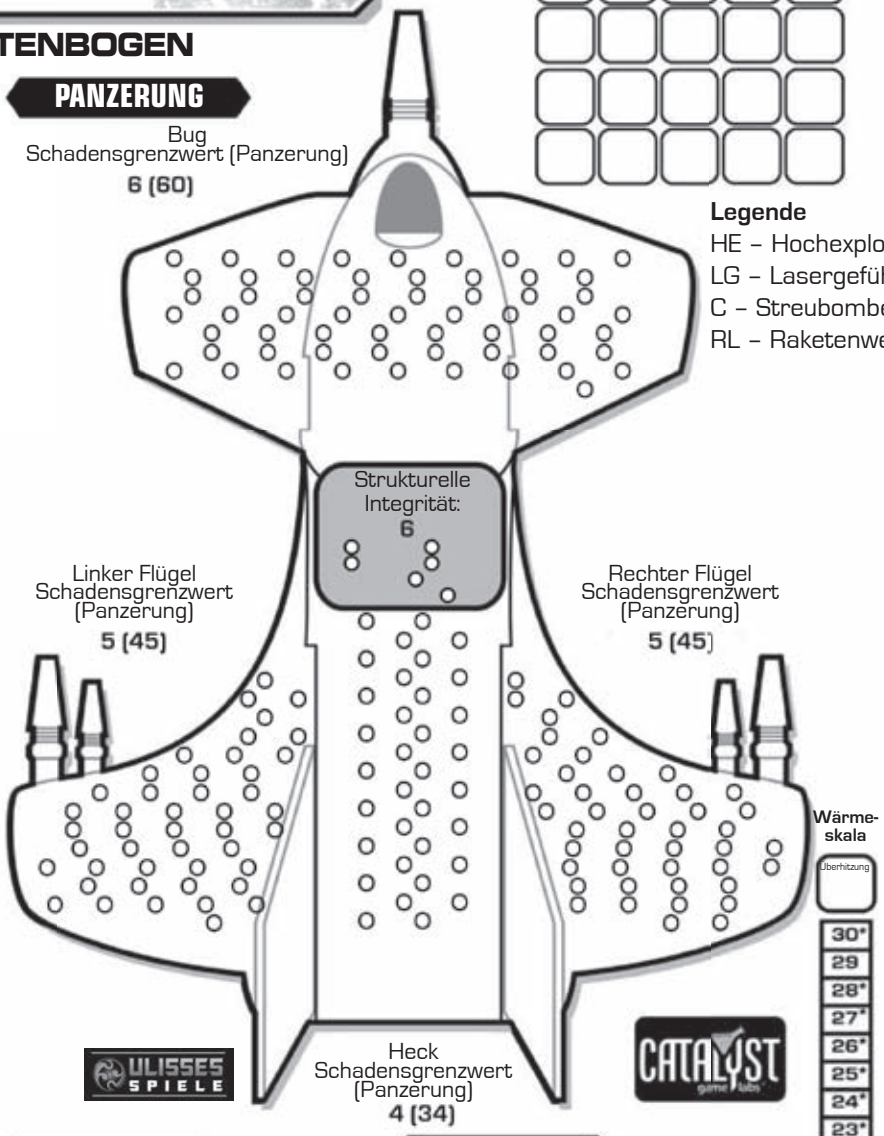
Standardmaßstab				(6)	(12)	(20)	(25)
Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
1	PPK (DE,X)	Bug	10	10	10	–	–
1	Schwerer Laser (DE)	LF	8	8	8	–	–
1	Mittelschwerer Laser (DE)	LF	3	5	–	–	–
1	Schwerer Laser (DE)	RF	8	8	8	–	–
1	Mittelschwerer Laser (DE)	RF	3	5	–	–	–

Treibstoff: 400 Punkte

KW: 1.268 **Gesamtpanzerung:** 184 **Waffenhitze:** 32
Ableitung: 20



PANZERUNG



Legende
HE – Hochexplosiv
LG – Lasergeführt
C – Streubombe
RL – Raketenwerfer

AUSSENLASTEN / BOMBEN

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens-erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusst-seinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitze-level	Auswirkungen	Wärme-tauscher 20 (20) Einfach
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	○ ○
24	Waffen +4	○ ○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○ ○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○ ○
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	○ ○
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	○ ○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○ ○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	
8	Waffen +1	
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	

Wärme-skala

Überhitzung

30* 29 28* 27* 26* 25* 24* 23* 22* 21* 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: F-90S Stingray

Schub:
Sicherer Schub: 6
Maximaler Schub: 9

Tonnage: 60
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

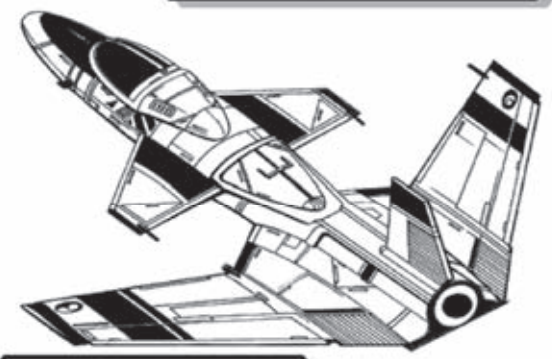
Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab (6) (12) (20) (25)

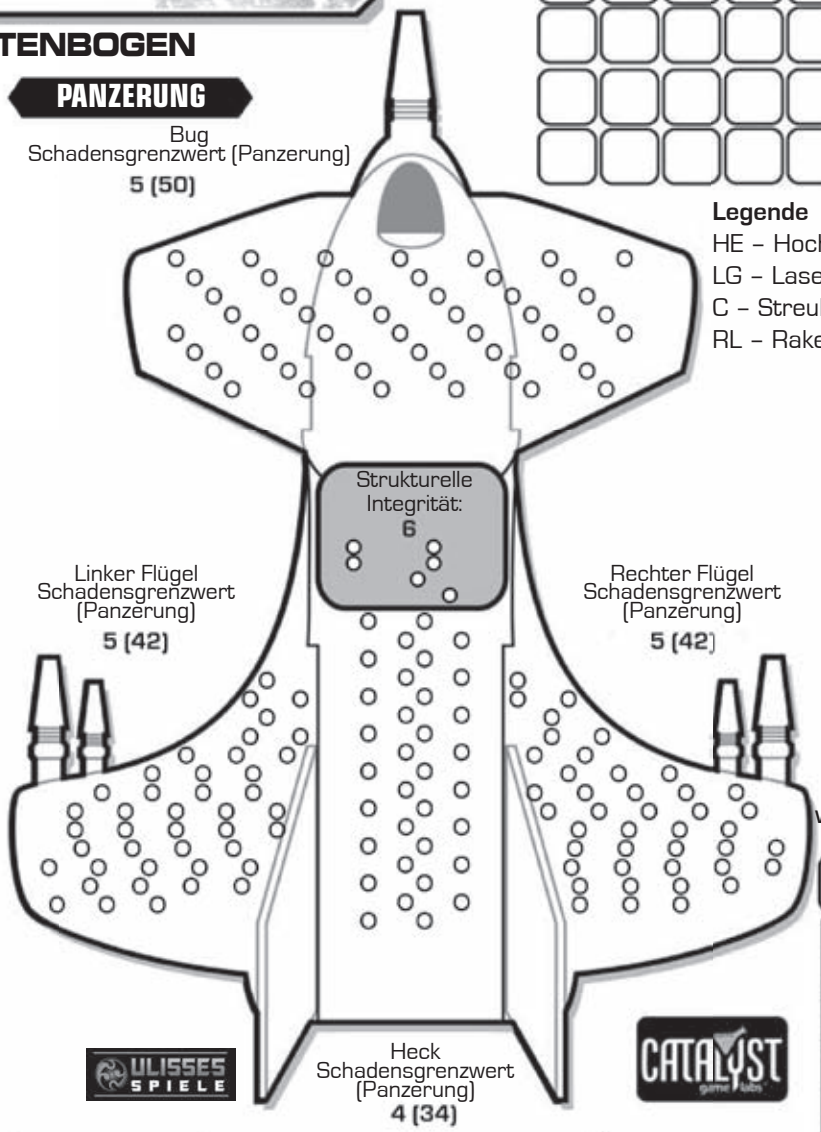
Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
1	Autokanone/5 DB,S)	Bug	1	5	5	–	–
1	Schwerer Laser (DE)	LF	8	8	8	–	–
1	Mittelschwerer Laser (DE)	LF	3	5	–	–	–
1	Schwerer Laser (DE)	RF	8	8	8	–	–
1	Mittelschwerer Laser (DE)	RF	3	5	–	–	–

Munition: (Autokanone/5) 20
Treibstoff: 400 Punkte

KW: 1.108 **Gesamtpanzerung:** 168 **Waffenhitze:** 23
Ableitung: 19

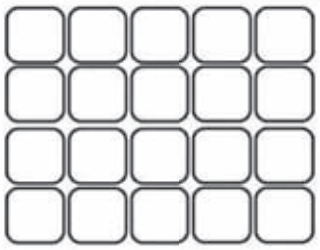


PANZERUNG



Legende
HE – Hochexplosiv
LG – Lasergeführt
C – Streubombe
RL – Raketenwerfer

AUSSENLASTEN / BOMBEN



Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27* 26* 25* 24* 23* 22* 21* 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebenserhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 19 (19) Einfach
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	○ ○
24	Waffen +4	○ ○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○ ○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○ ○
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	○ ○
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	○ ○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	
8	Waffen +1	
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: F-92 Stingray

Schub:
Sicherer Schub: 6
Maximaler Schub: 9

Tonnage: 60
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Clan-Invasion

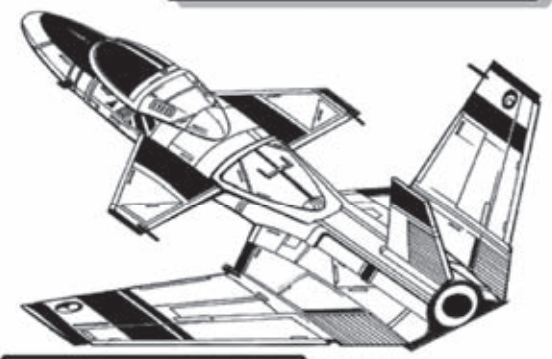
Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab (6) (12) (20) (25)

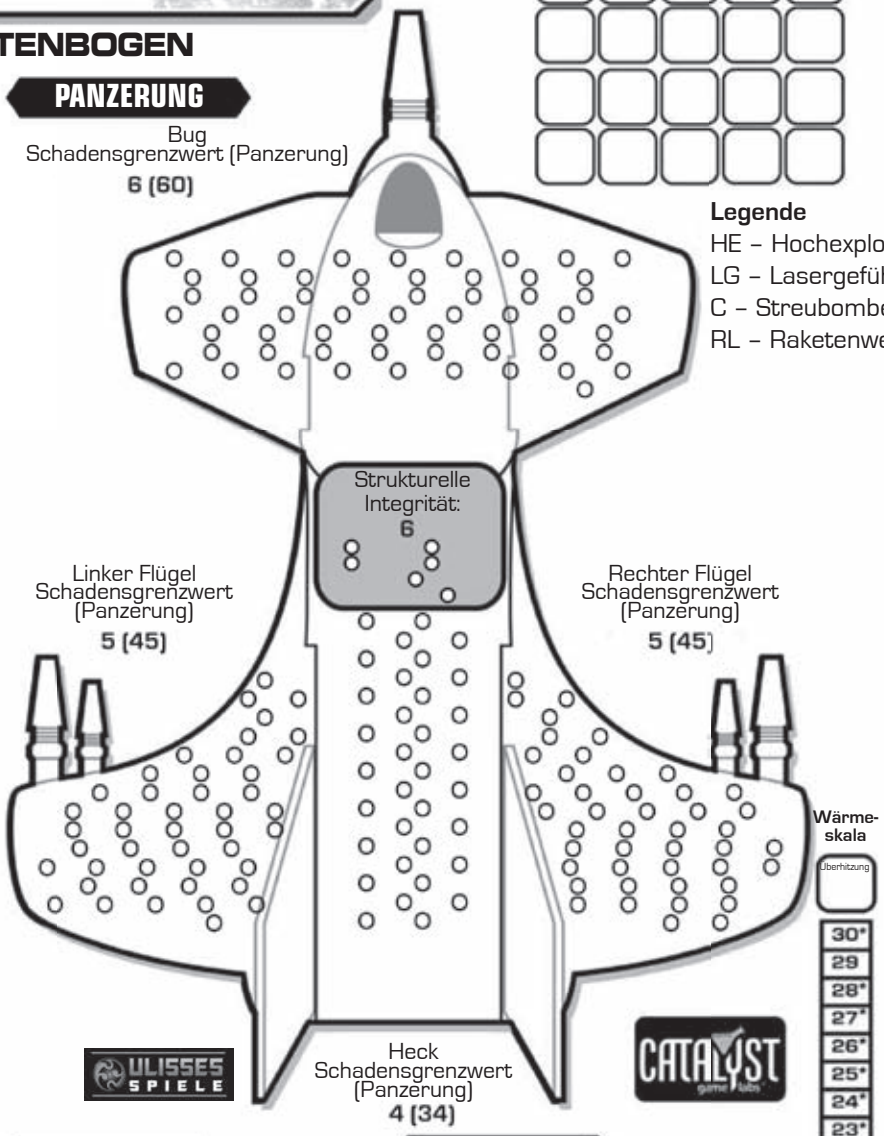
Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
1	ER-PPK (DE,X)	Bug	15	10	10	10	–
1	Schwerer ER-Laser (DE)	LF	12	8	8	8	–
1	Mittelschwerer Laser (DE)	LF	3	5	–	–	–
1	Schwerer ER-Laser (DE)	RF	12	8	8	8	–
1	Mittelschwerer Laser (DE)	RF	3	5	–	–	–

Treibstoff: 400 Punkte

KW: 1.537 **Gesamtpanzerung:** 184 **Waffenhitze:** 45
Ableitung: 40



PANZERUNG



AUSSENLASTEN / BOMBEN

Legende
HE – Hochexplosiv
LG – Lasergeführt
C – Streubombe
RL – Raketenwerfer

Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27* 26* 25* 24* 23* 22* 21* 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebenserhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 20 (40) Doppel
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	○ ○
24	Waffen +4	○ ○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○ ○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○ ○
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	○ ○
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	○ ○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○ ○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	
8	Waffen +1	
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: F-94 Stingray

Schub:
Sicherer Schub: 6
Maximaler Schub: 9

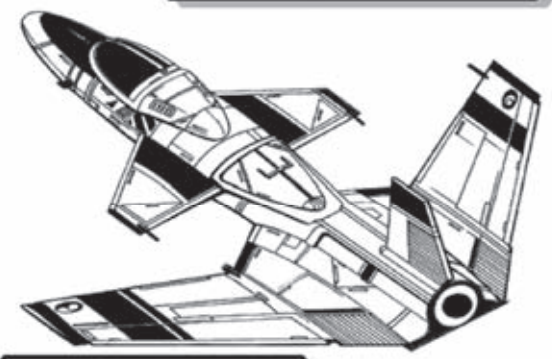
Tonnage: 60
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Clan-Invasion

Bewaffnung & Ausrüstung

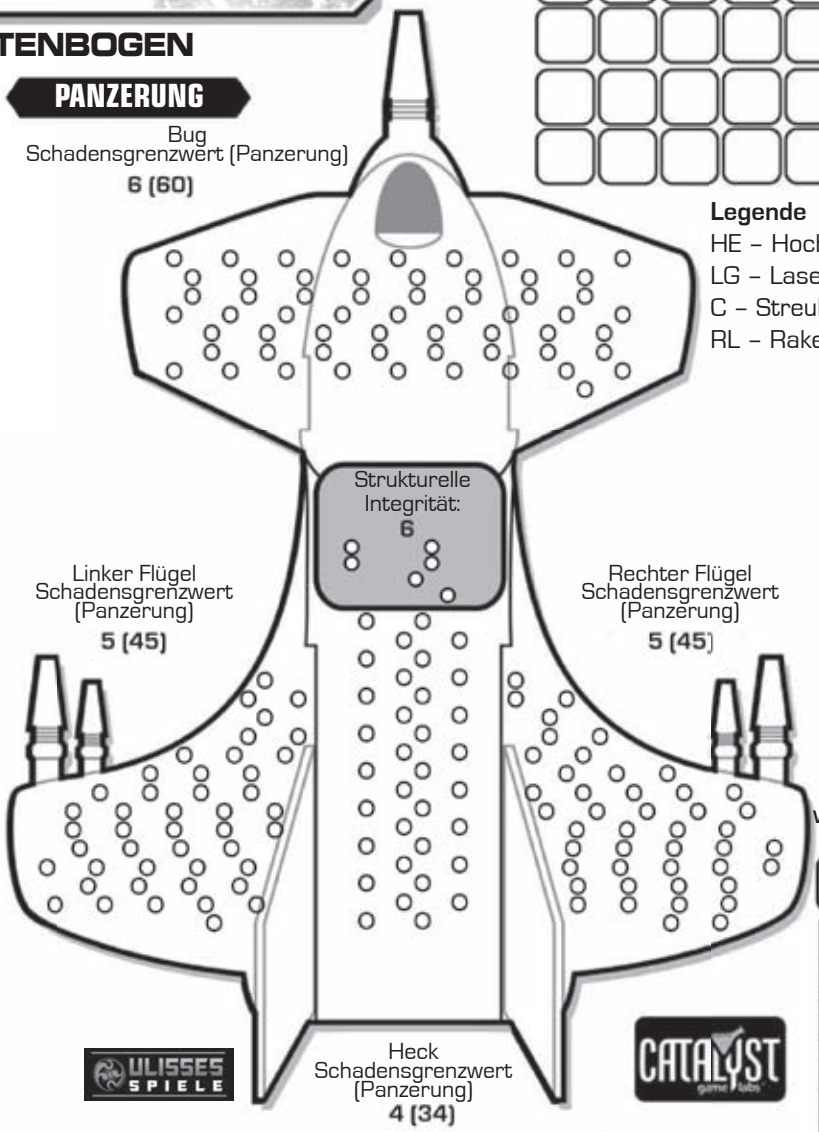
Standardmaßstab				(6)	(12)	(20)	(25)
Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
1	Schwerer ER-Laser (DE)	Bug	12	8	8	8	–
1	Mittelschwerer Laser (DE)	Bug	3	5	–	–	–
1	LSR-10 (M,C,S)	LF	4	6	6	6	–
1	Mittelschwerer Laser (DE)	LF	3	5	–	–	–
1	LSR-10 (M,C,S)	RF	4	6	6	6	–
1	Mittelschwerer Laser (DE)	RF	3	5	–	–	–

Munition: (LSR-10) 24
Treibstoff: 400 Punkte

KW: 1.268 **Gesamtpanzerung:** 184 **Waffenhitze:** 29
Ableitung: 20



PANZERUNG



AUSSENLASTEN / BOMBEN

Legende
HE – Hochexplosiv
LG – Lasergeführt
C – Streubombe
RL – Raketenwerfer

Wärmeskala

Überhitzung	
30*	
29	
28*	
27*	
26*	
25*	
24*	
23*	
22*	
21*	
20*	
19*	
18*	
17*	
16	
15*	
14*	
13*	
12	
11	
10*	
9	
8*	
7	
6	
5*	
4	
3	
2	
1	
0	

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens-erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 20 (20) Einfach
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	○ ○
24	Waffen +4	○ ○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○ ○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○ ○
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	○ ○
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	○ ○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○ ○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	
8	Waffen +1	
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: F-95 Stingray
Schub:
Sicherer Schub: 6
Maximaler Schub: 9
Tonnage: 60
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Jihad

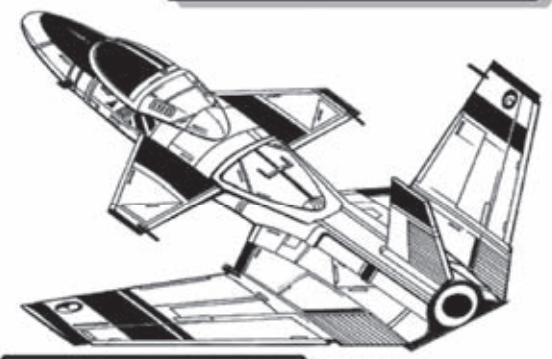
Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab (6) (12) (20) (25)

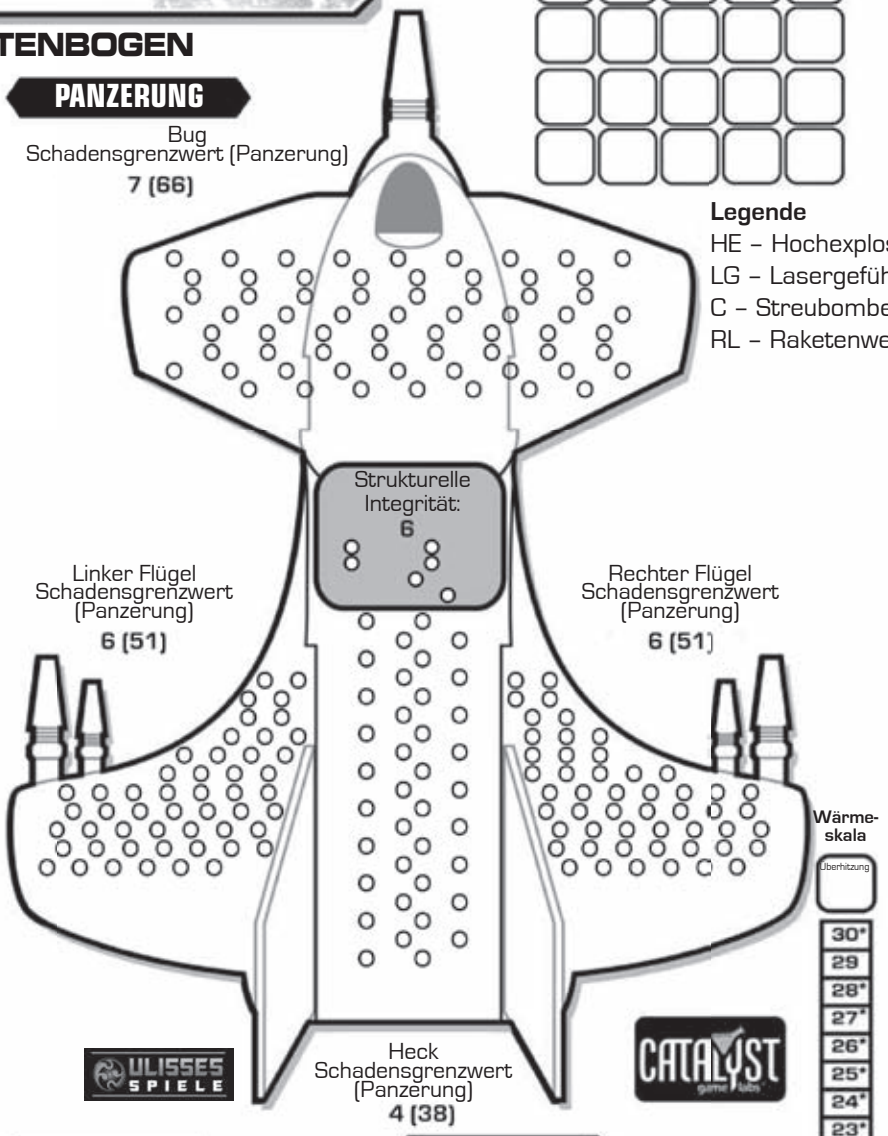
Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
1	Schwere PPK (DE,X)	Bug	15	15	15	–	–
1	Schwerer ER-Laser (DE)	LF	12	8	8	8	–
1	Schwerer ER-Laser (DE)	LF	12	8	8	8	–

Treibstoff: 400 Punkte

KW: 1.597 **Gesamtpanzerung:** 206 **Waffenhitze:** 39
Ableitung: 38



PANZERUNG



Legende
HE – Hochexplosiv
LG – Lasergeführt
C – Streubombe
RL – Raketenwerfer

AUSSENLASTEN / BOMBEN

Wärmeskala

Überhitzung
30* 29 28* 27* 26* 25* 24* 23* 22* 21* 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebenserhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen
30	Stilllegung
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+
24	Waffen +4
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+
17	Waffen +3
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+
13	Waffen +2
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+
8	Waffen +1
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+

Wärmetauscher
19 (38)
Doppel

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: LCF-R15 Lucifer

Schub:
Sicherer Schub: 5
Maximaler Schub: 8

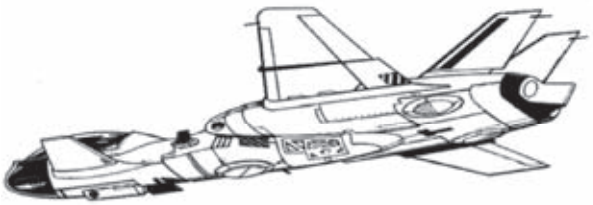
Tonnage: 65
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

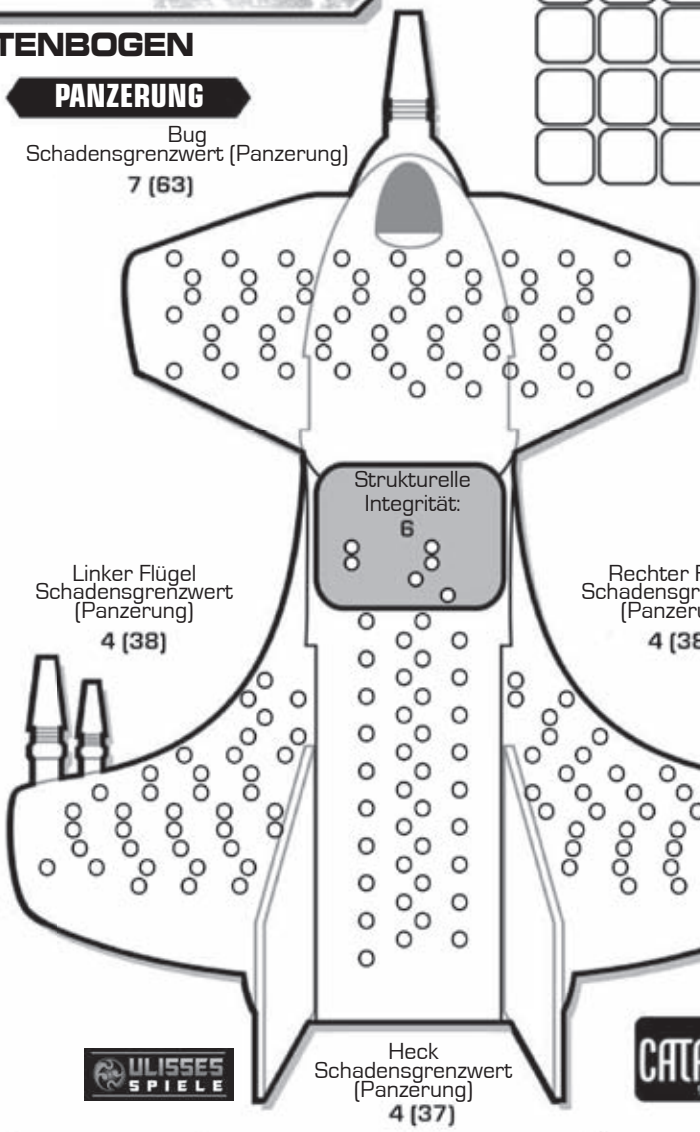
Standardmaßstab				(6)	(12)	(20)	(25)
Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
1	Schwerer Laser (DE)	Bug	8	8	8	–	–
1	LSR-20 (M,C,S)	Bug	6	12	12	12	–
2	Leichte Laser (DE)	LF	1	3	–	–	–
2	Leichte Laser (DE)	RF	1	3	–	–	–
1	Mittelschwerer Laser (DE)	Heck	3	5	–	–	–

Munition: (LSR-20) 30
Treibstoff: 400 Punkte

KW: 1.329 **Gesamtpanzerung:** 176 **Waffenhitze:** 19
Ableitung: 20



PANZERUNG



AUSSENLASTEN / BOMBEN

Legende
HE – Hochexplosiv
LG – Lasergeführt
C – Streubombe
RL – Raketenwerfer

Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27*
26*
25*
24*
23*
22*
21*
20*
19*
18*
17*
16
15*
14*
13*
12
11
10*
9
8*
7
6
5*
4
3
2
1
0

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens-erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusst-seinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitze-level	Auswirkungen	Wärme-tauscher 20 (20) Einfach
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	○ ○
24	Waffen +4	○ ○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○ ○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○ ○
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	○ ○
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	○ ○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○ ○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	
8	Waffen +1	
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: LCF-R16 Lucifer

Schub:
Sicherer Schub: 5
Maximaler Schub: 8

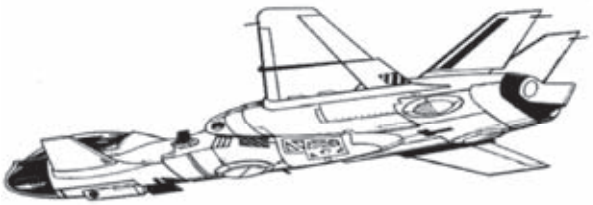
Tonnage: 65
Technologie:
Innere Sphäre
Epoche: Clan-Invasion

Bewaffnung & Ausrüstung

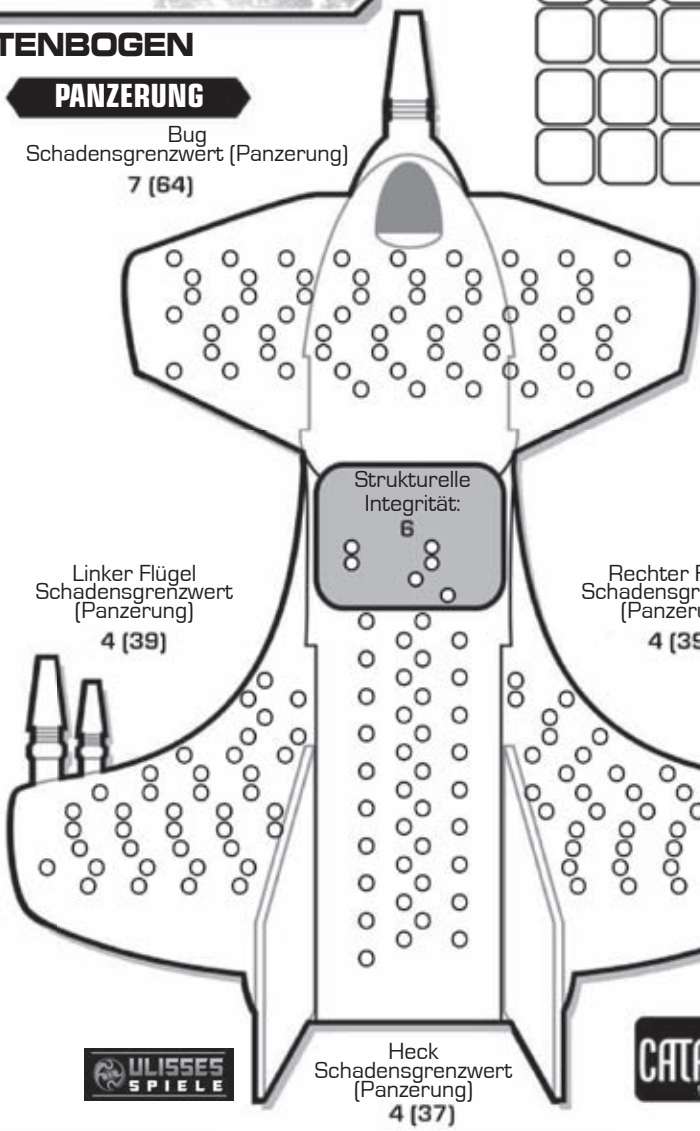
Standardmaßstab				(6)	(12)	(20)	(25)
Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
2	Schwere ER-Laser (DE)	Bug	12	8	8	8	–
1	LSR-20 (M,C,S) mit Artemis-IV-FLS	Bug	6	12	12	12	–
1	Blitz-KSR-2 (M,C)	LF	2	4	–	–	–
1	Blitz-KSR-2 (M,C)	RF	2	4	–	–	–
1	Mittelschwerer Impulslaser (P)	Heck	4	6	–	–	–

Munition: (Blitz-KSR-2) 50
(LSR-20 mit Artemis-IV) 12
Treibstoff: 400 Punkte

KW: 1.443 **Gesamtpanzerung:** 179 **Waffenhitze:** 38
Ableitung: 40

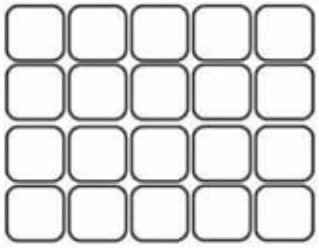


PANZERUNG



Legende
HE – Hochexplosiv
LG – Lasergeführt
C – Streubombe
RL – Raketenwerfer

AUSSENLASTEN / BOMBEN



Wärmeskala

Überhitzung
30* 29 28* 27* 26* 25* 24* 23* 22* 21* 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebenserhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 20 (40) Doppel
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	○ ○
24	Waffen +4	○ ○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○ ○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○ ○
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	○ ○
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	○ ○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○ ○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	
8	Waffen +1	
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: LCF-R20 Lucifer

Schub:
Sicherer Schub: 5
Maximaler Schub: 8

Tonnage: 65
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

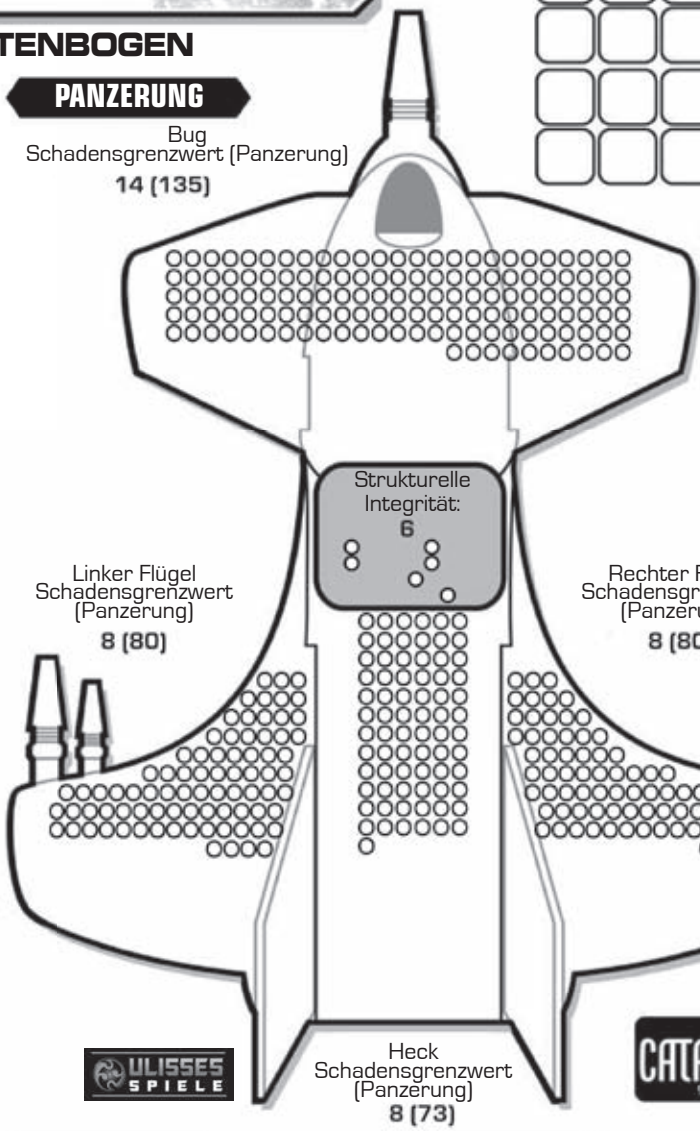
Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab				(6)	(12)	(20)	(25)
Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
2	Schwere Laser (DE)	Bug	8	8	8	–	–
2	Leichte Laser (DE)	LF	1	3	–	–	–
2	Leichte Laser (DE)	RF	1	3	–	–	–
1	Mittelschwerer Laser (DE)	Heck	3	5	–	–	–

Treibstoff: 400 Punkte

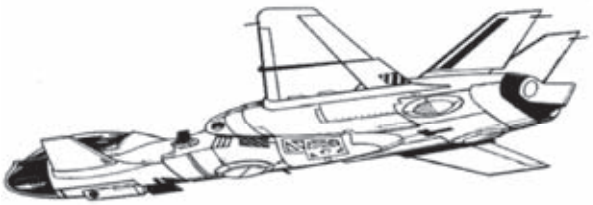
KW: 1.536 **Gesamtpanzerung:** 368 **Waffenhitze:** 23
Ableitung: 23

PANZERUNG



AUSSENLASTEN / BOMBEN

Legende
HE – Hochexplosiv
LG – Lasergeführt
C – Streubombe
RL – Raketenwerfer



ULISSES SPIELE

CATALYST game labs

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens-erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusst-seinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitze-level	Auswirkungen	Wärme-tauscher 23 (23) Einfach
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○ ○
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	○ ○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○ ○
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	○ ○
24	Waffen +4	○ ○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○ ○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○ ○
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	○ ○
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	○ ○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○ ○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	
8	Waffen +1	
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	

Wärme-skala

Überhitzung

30* 29 28* 27* 26* 25* 24* 23* 22* 21* 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: LCF-R16K Lucifer

Schub:
Sicherer Schub: 6
Maximaler Schub: 9

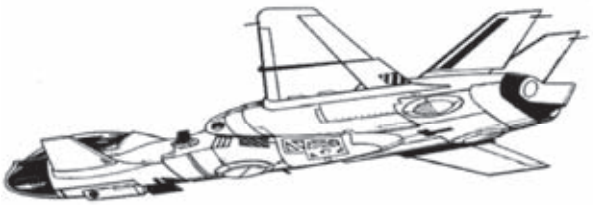
Tonnage: 65
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

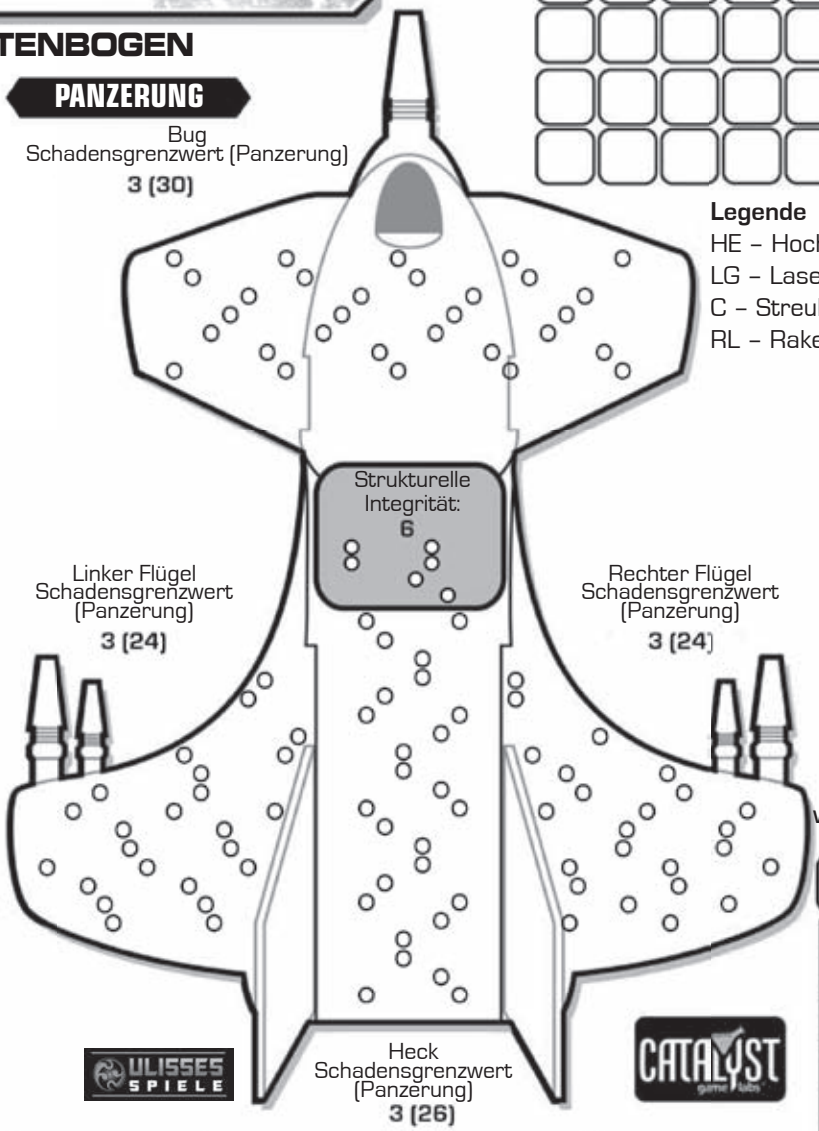
Standardmaßstab				(6)	(12)	(20)	(25)
Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
2	Schwere Laser (DE)	Bug	8	8	8	–	–
1	LSR-20 (M,C,S)	Bug	6	12	12	12	–
1	KSR-6 (M,C,S)	Bug	4	8	–	–	–
2	Leichte Laser (DE)	LF	1	3	–	–	–
2	Leichte Laser (DE)	RF	1	3	–	–	–
1	Mittelschwerer Laser (DE)	Heck	3	5	–	–	–

Munition: (LSR-20) 6
(KSR-6) 15
Treibstoff: 320 Punkte

KW: 1.109 **Gesamtpanzerung:** 104 **Waffenhitze:** 33
Ableitung: 20



PANZERUNG



AUSSENLASTEN / BOMBEN

Legende
HE – Hochexplosiv
LG – Lasergeführt
C – Streubombe
RL – Raketenwerfer

Wärmeskala

Überhitzung	
30*	
29	
28*	
27*	
26*	
25*	
24*	
23*	
22*	
21*	
20*	
19*	
18*	
17*	
16	
15*	
14*	
13*	
12	
11	
10*	
9	
8*	
7	
6	
5*	
4	
3	
2	
1	
0	

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens-erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitze-level	Auswirkungen	Wärmetauscher 20 (20) Einfach
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	○ ○
24	Waffen +4	○ ○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○ ○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○ ○
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	○ ○
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	○ ○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○ ○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	
8	Waffen +1	
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: LCF-R16KR Lucifer II

Schub:
Sicherer Schub: 6
Maximaler Schub: 9

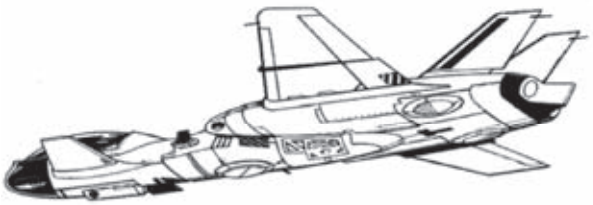
Tonnage: 65
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Clan-Invasion

Bewaffnung & Ausrüstung

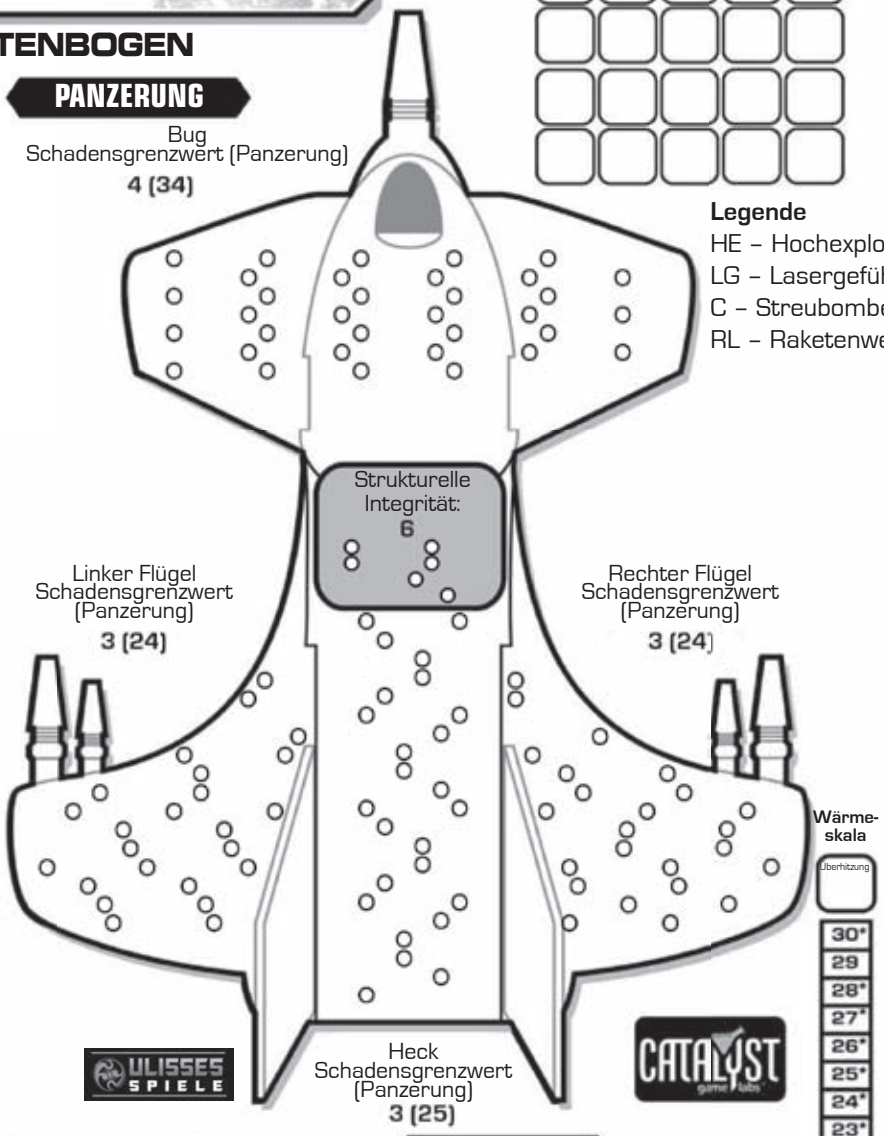
Standardmaßstab				(6)	(12)	(20)	(25)
Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
2	Schwere ER-Laser (DE)	Bug	12	8	8	8	–
1	LSR-20 (M,C,S)	Bug	6	12	12	12	–
2	KSR-6 (M,C,S)	Bug	4	8	–	–	–
1	Leichter Impulslaser (P)	LF	2	3	–	–	–
1	Leichter Impulslaser (P)	RF	2	3	–	–	–
1	Mittelschwerer Impulslaser (P)	Heck	4	6	–	–	–

Munition: (LSR-20) 12
(KSR-6) 30
Treibstoff: 400 Punkte

KW: 1.399 **Gesamtpanzerung:** 107 **Waffenhitze:** 46
Ableitung: 40



PANZERUNG



Legende
HE – Hochexplosiv
LG – Lasergeführt
C – Streubombe
RL – Raketenwerfer

AUSSENLASTEN / BOMBEN

Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27*
26*
25*
24*
23*
22*
21*
20*
19*
18*
17*
16
15*
14*
13*
12
11
10*
9
8*
7
6
5*
4
3
2
1
0

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens-erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusst-seinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitze-level	Auswirkungen	Wärme-tauscher 20 (40) Doppel
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	○ ○
24	Waffen +4	○ ○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○ ○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○ ○
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	○ ○
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	○ ○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○ ○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	
8	Waffen +1	
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: SL-17 Shilone

Schub:
Sicherer Schub: 6
Maximaler Schub: 9

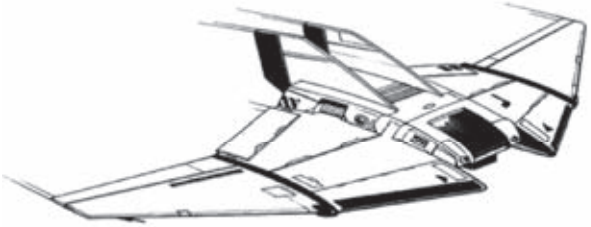
Tonnage: 65
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

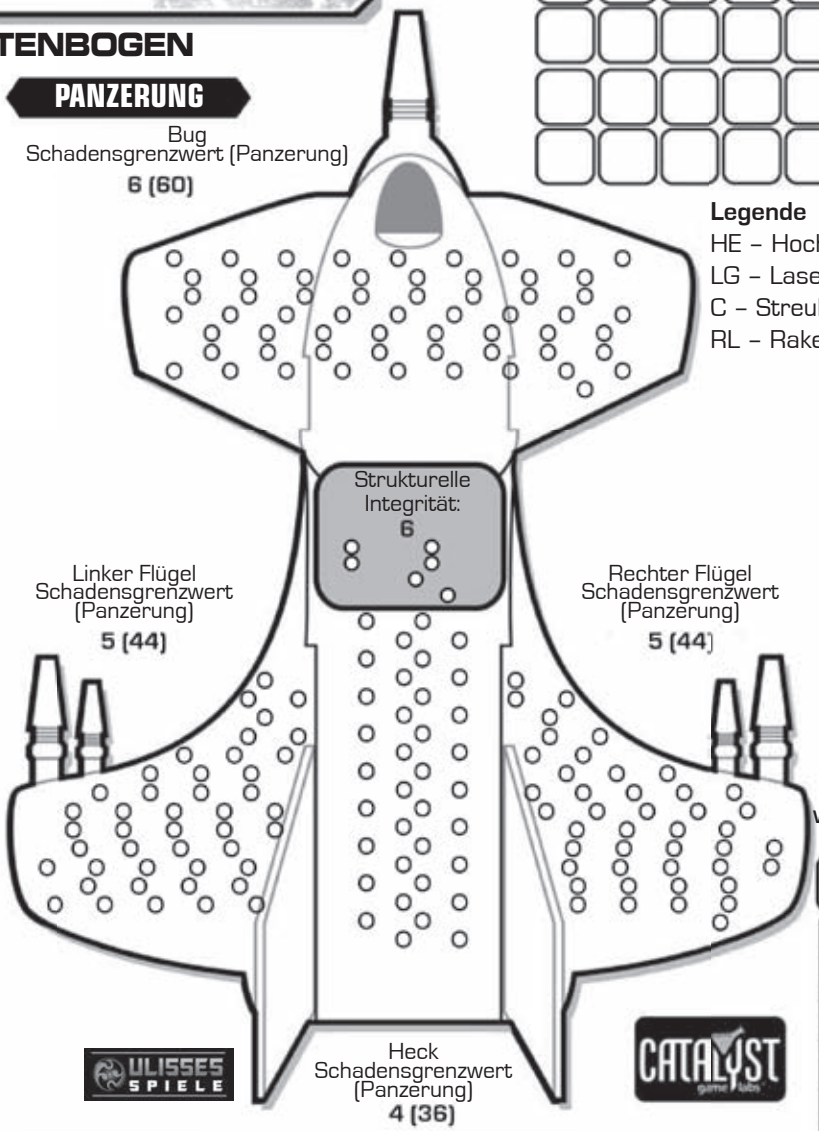
Standardmaßstab				(6)	(12)	(20)	(25)
Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
1	Schwerer Laser (DE)	Bug	8	8	8	–	–
1	LSR-20 (M,C,S)	Bug	6	12	12	12	–
1	Mittelschwerer Laser (DE)	LF	3	5	–	–	–
1	Mittelschwerer Laser (DE)	RF	3	5	–	–	–
1	KSR-4 (M,C,S)	Heck	3	4	–	–	–

Munition: (LSR-20) 12
(KSR-4) 25
Treibstoff: 400 Punkte

KW: 1.230 **Gesamtpanzerung:** 184 **Waffenhitze:** 23
Ableitung: 20



PANZERUNG



AUSSENLASTEN / BOMBEN

Legende
HE – Hochexplosiv
LG – Lasergeführt
C – Streubombe
RL – Raketenwerfer

Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27*
26*
25*
24*
23*
22*
21*
20*
19*
18*
17*
16
15*
14*
13*
12
11
10*
9
8*
7
6
5*
4
3
2
1
0

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens-erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 20 (20) Einfach
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	○ ○
24	Waffen +4	○ ○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○ ○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○ ○
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	○ ○
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	○ ○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○ ○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	
8	Waffen +1	
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: SL-17 AC Shilone

Schub:
Sicherer Schub: 6
Maximaler Schub: 9

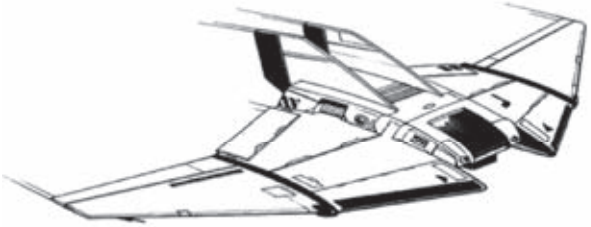
Tonnage: 65
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

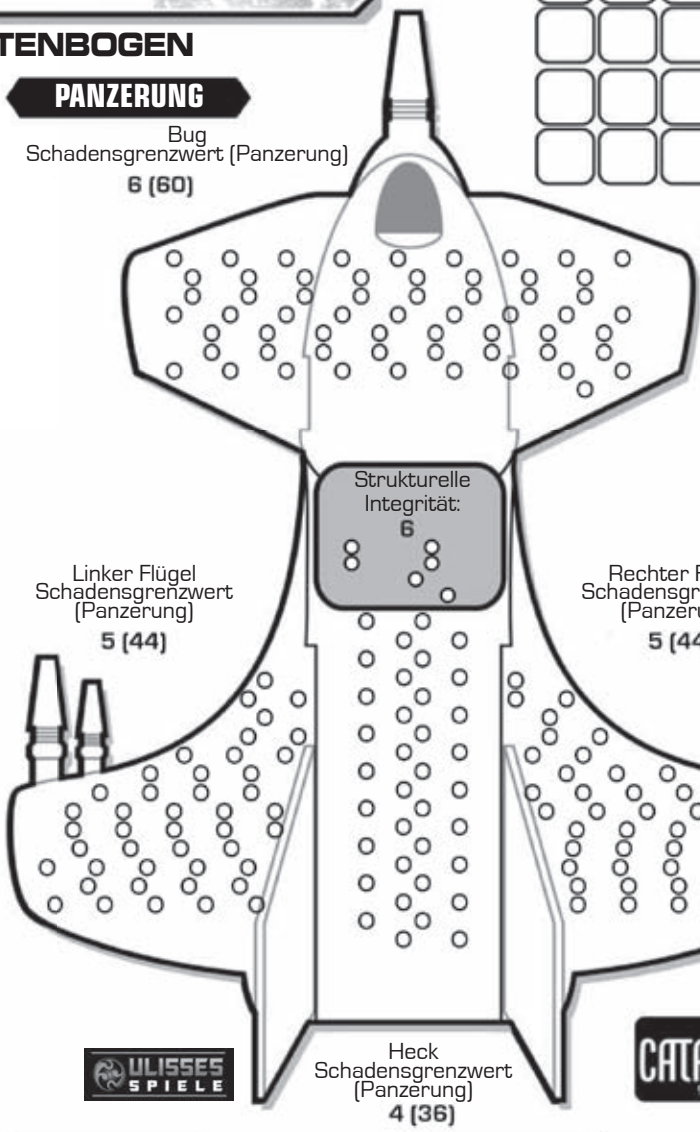
Standardmaßstab				(6)	(12)	(20)	(25)
Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
2	Autokanonen/2 (DB,S)	Bug	1	2	2	2	–
1	Schwerer Laser (DE)	Bug	8	8	8	–	–
1	Mittelschwerer Laser (DE)	LF	3	5	–	–	–
1	Mittelschwerer Laser (DE)	RF	3	5	–	–	–
1	KSR-4 (M,C,S)	Heck	3	4	–	–	–

Munition: (Autokanone/2) 45
(KSR-4) 25
Treibstoff: 400 Punkte

KW: 972 **Gesamtpanzerung:** 184 **Waffenhitze:** 19
Ableitung: 19



PANZERUNG



AUSSENLASTEN / BOMBEN

Legende
HE – Hochexplosiv
LG – Lasergeführt
C – Streubombe
RL – Raketenwerfer

Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27*
26*
25*
24*
23*
22*
21*
20*
19*
18*
17*
16
15*
14*
13*
12
11
10*
9
8*
7
6
5*
4
3
2
1
0

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens-erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 19 (19) Einfach
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	○ ○
24	Waffen +4	○ ○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○ ○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○ ○
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	○ ○
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	○ ○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	
8	Waffen +1	
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: SL-17R Shilone

Schub:
Sicherer Schub: 6
Maximaler Schub: 9

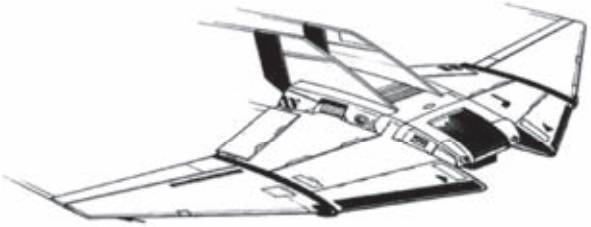
Tonnage: 65
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

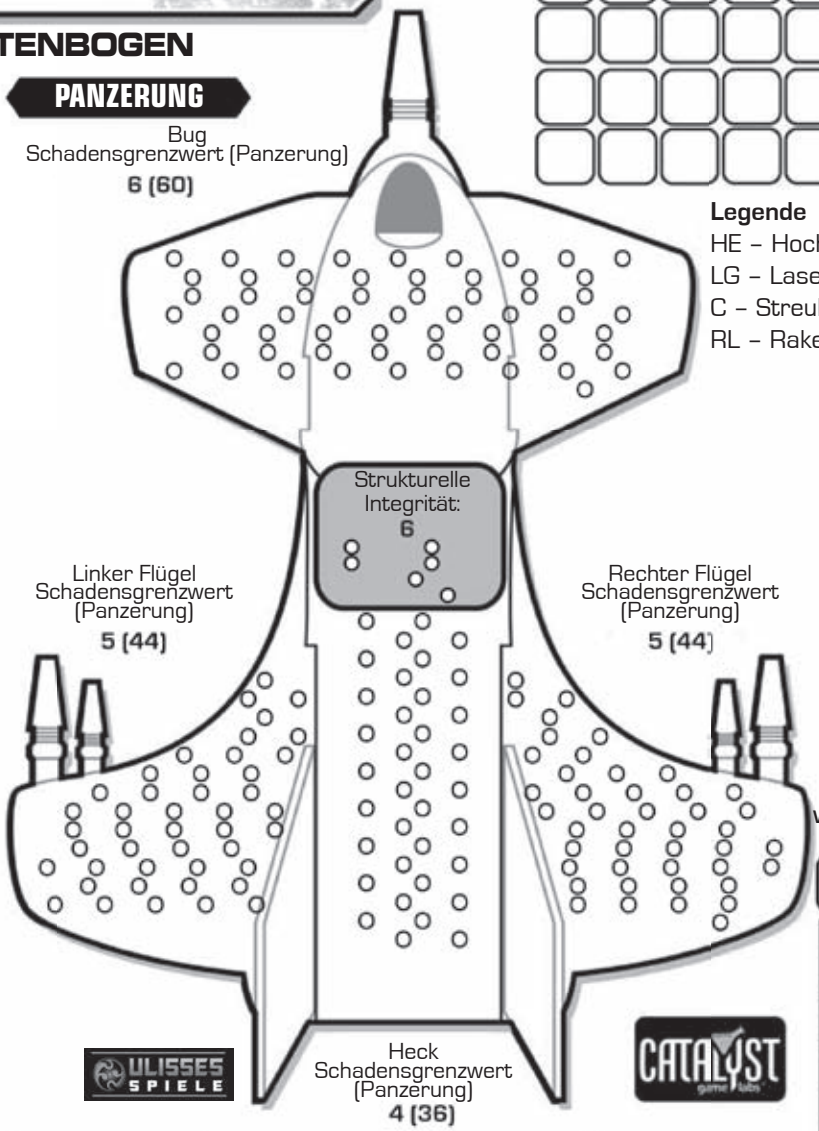
Standardmaßstab				(6)	(12)	(20)	(25)
Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
1	Schwerer Laser (DE)	Bug	8	8	8	–	–
1	LSR-20 (M,C,S)	Bug	12	12	12	–	–
1	Mittelschwerer Laser (DE)	LF	3	5	–	–	–
1	Mittelschwerer Laser (DE)	RF	3	5	–	–	–
1	KSR-4 (M,C,S)	Heck	3	4	–	–	–

Munition: (LSR-20) 12
(KSR-4) 25
Treibstoff: 400 Punkte

KW: 1.230 **Gesamtpanzerung:** 184 **Waffenhitze:** 29
Ableitung: 40



PANZERUNG



AUSSENLASTEN / BOMBEN

Legende
HE – Hochexplosiv
LG – Lasergeführt
C – Streubombe
RL – Raketenwerfer

Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27*
26*
25*
24*
23*
22*
21*
20*
19*
18*
17*
16
15*
14*
13*
12
11
10*
9
8*
7
6
5*
4
3
2
1
0

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens-erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 20 (40) Doppel
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	○ ○
24	Waffen +4	○ ○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○ ○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○ ○
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	○ ○
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	○ ○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○ ○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	
8	Waffen +1	
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: SL-18 Shilone

Schub:
Sicherer Schub: 6
Maximaler Schub: 9

Tonnage: 65
Technologie:
Innere Sphäre
Epoche: Jihad

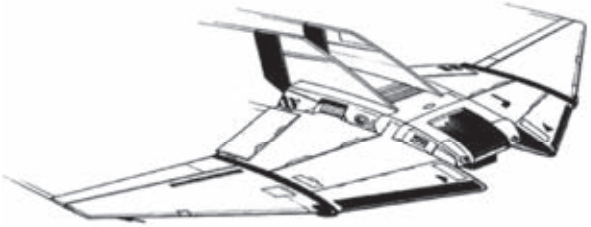
Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab (6) (12) (20) (25)

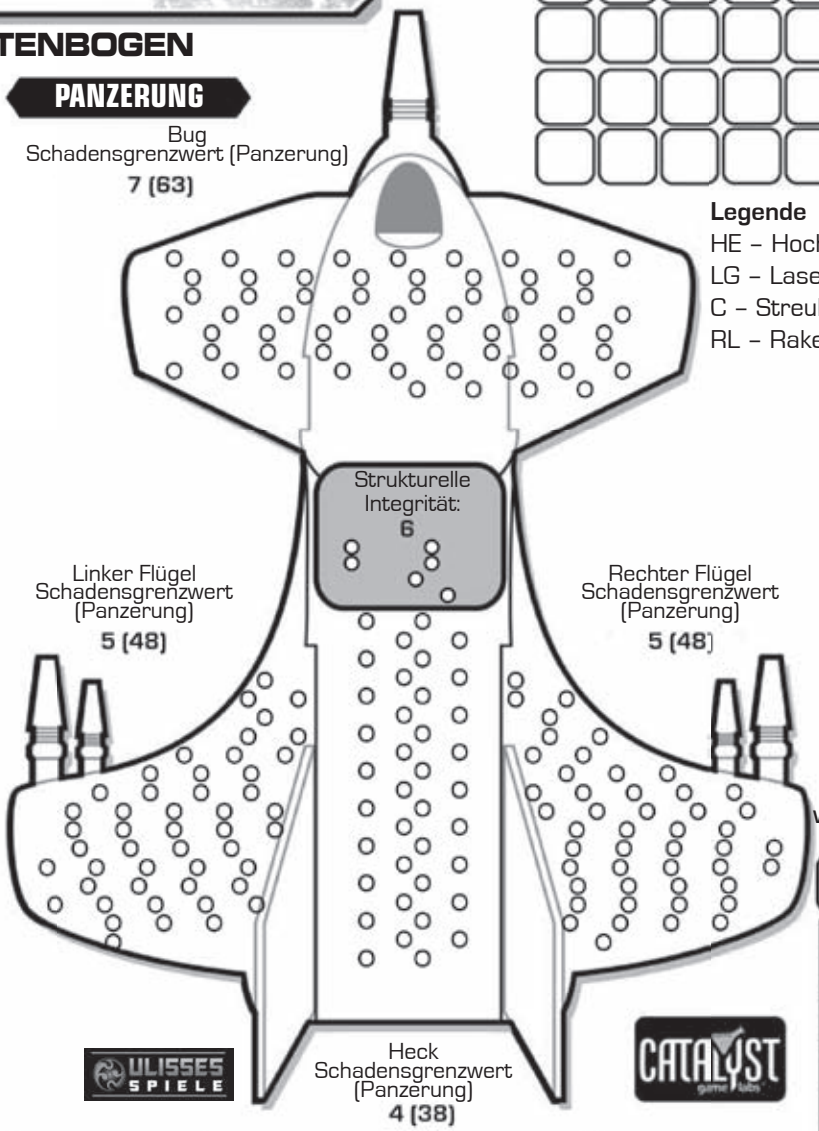
Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
1	Schwerer ER-Laser (DE)	Bug	12	8	8	8	–
3	MRW-7 (M,C,S)	Bug	4	4	4	4	–
1	Mittelschwerer ER-Laser (DE)	LF	5	5	5	–	–
1	Mittelschwerer ER-Laser (DE)	RF	5	5	5	–	–
1	MRW-7 (M,C,S)	Bug	4	4	4	4	–

Munition: (MRW-7/LSR) 34
(MRW-7/KSR) 28
Treibstoff: 400 Punkte

KW: 1.418 **Gesamtpanzerung:** 197 **Waffenhitze:** 38
Ableitung: 40

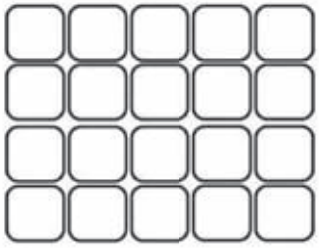


PANZERUNG



Legende
HE – Hochexplosiv
LG – Lasergeführt
C – Streubombe
RL – Raketenwerfer

AUSSENLASTEN / BOMBEN



Wärmeskala

Überhitzung	
30*	
29	
28*	
27*	
26*	
25*	
24*	
23*	
22*	
21*	
20*	
19*	
18*	
17*	
16	
15*	
14*	
13*	
12	
11	
10*	
9	
8*	
7	
6	
5*	
4	
3	
2	
1	
0	

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens-erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 20 (40) Doppel
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	○ ○
24	Waffen +4	○ ○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○ ○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○ ○
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	○ ○
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	○ ○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○ ○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	
8	Waffen +1	
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: TR-13 Transgressor

Schub:
Sicherer Schub: 6
Maximaler Schub: 9

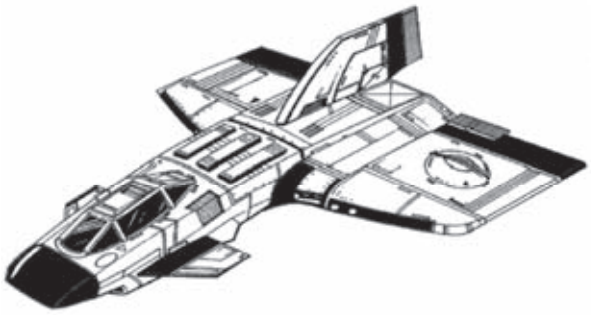
Tonnage: 75
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

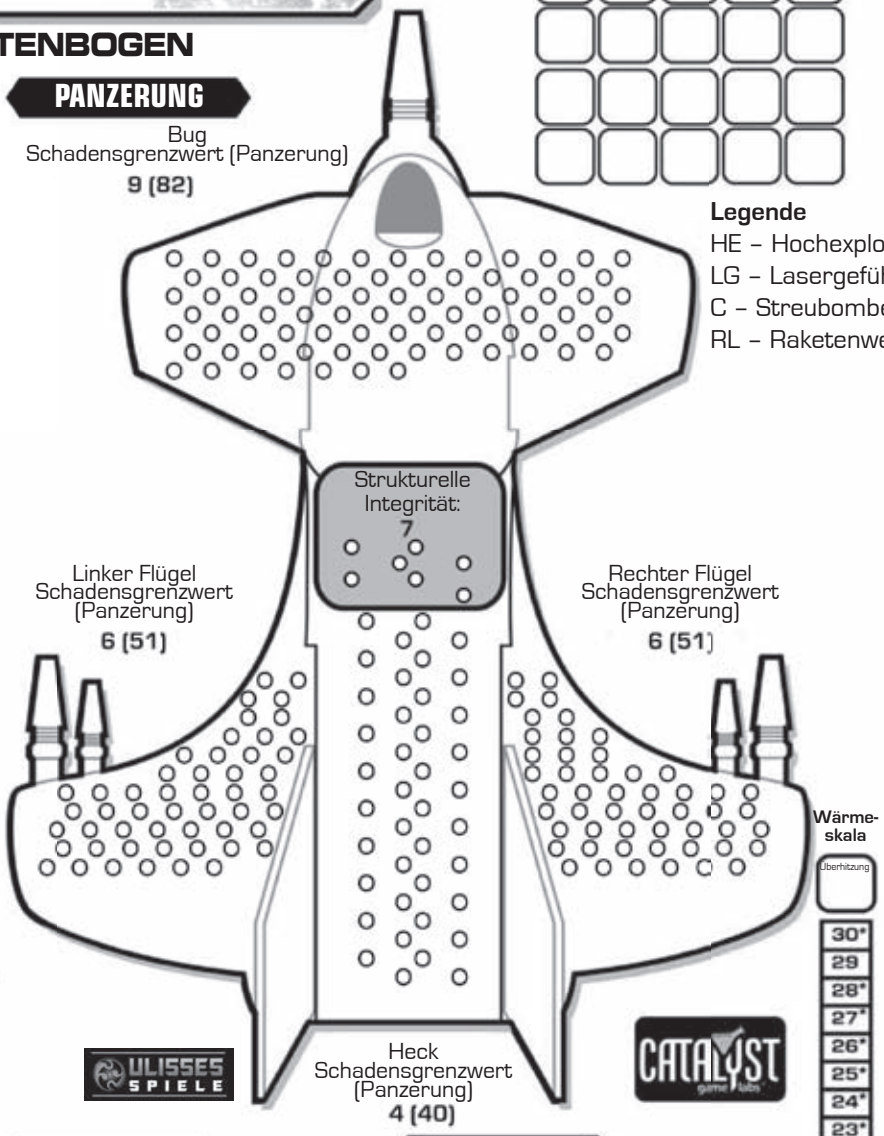
Standardmaßstab				(6)	(12)	(20)	(25)
Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
1	Schwerer Laser (DE)	Bug	8	8	8	–	–
1	Mittelschwerer Laser (DE)	Bug	3	5	–	–	–
1	Schwerer Laser (DE)	LF	8	8	8	–	–
1	Mittelschwerer Laser (DE)	LF	3	5	–	–	–
1	Schwerer Laser (DE)	RF	8	8	8	–	–
1	Mittelschwerer Laser (DE)	RF	3	5	–	–	–
1	Mittelschwerer Laser (DE)	Heck	3	5	–	–	–

Treibstoff: 400 Punkte

KW: 1.467 **Gesamtpanzerung:** 224 **Waffenhitze:** 36
Ableitung: 25



PANZERUNG



AUSSENLASTEN / BOMBEN

Legende
HE – Hochexplosiv
LG – Lasergeführt
C – Streubombe
RL – Raketenwerfer

Wärmeskala

Überhitzung	
30*	
29	
28*	
27*	
26*	
25*	
24*	
23*	
22*	
21*	
20*	
19*	
18*	
17*	
16	
15*	
14*	
13*	
12	
11	
10*	
9	
8*	
7	
6	
5*	
4	
3	
2	
1	
0	

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens-erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusst-seinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitze-level	Auswirkungen	Wärme-tauscher 25 (25) Einfach
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○ ○
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	○ ○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○ ○
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	○ ○ ○
24	Waffen +4	○ ○ ○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○ ○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○ ○
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	○ ○
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	○ ○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○ ○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	
8	Waffen +1	
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: TR-13A Transgressor

Schub:
Sicherer Schub: 6
Maximaler Schub: 9

Tonnage: 75
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Clan-Invasion

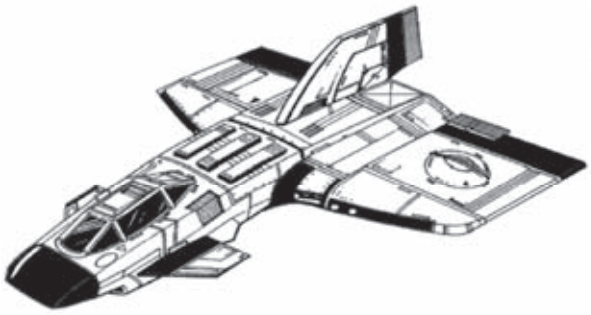
Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab (6) (12) (20) (25)

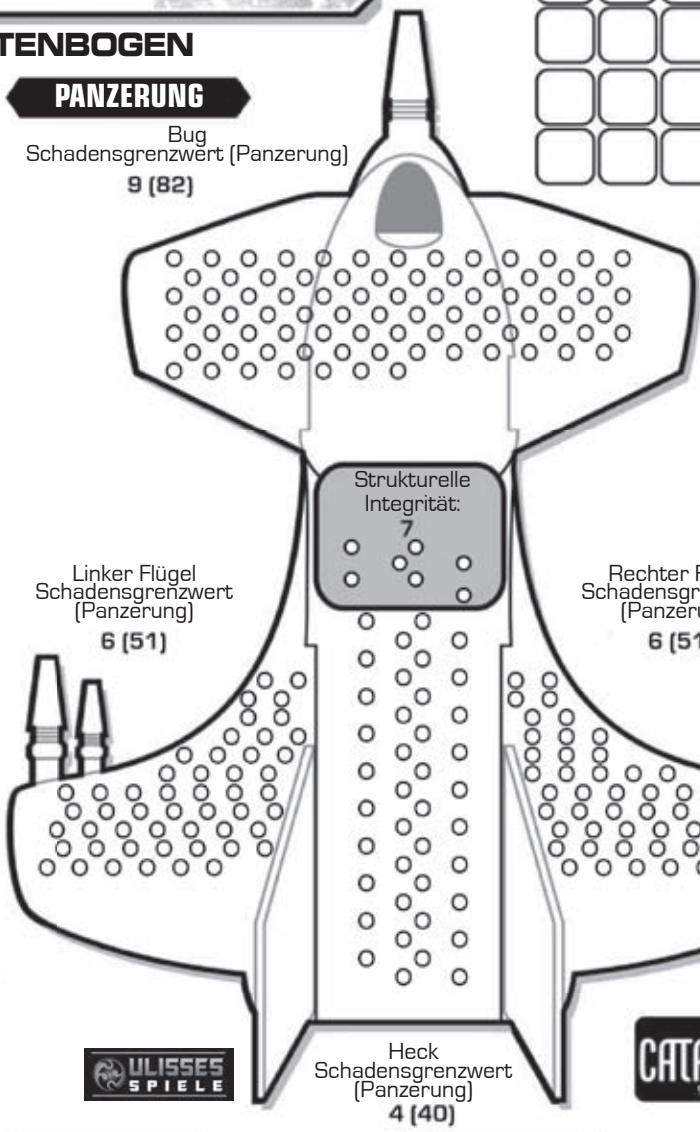
Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
1	Schwerer ER-Laser (DE)	Bug	12	8	8	8	–
1	Mittelschwerer Laser (DE)	Bug	3	5	–	–	–
1	Schwerer ER-Laser (DE)	LF	12	8	8	8	–
1	Mittelschwerer Laser (DE)	LF	3	5	–	–	–
1	Schwerer ER-Laser (DE)	RF	12	8	8	8	–
1	Mittelschwerer Laser (DE)	RF	3	5	–	–	–
1	Mittelschwerer Laser (DE)	Heck	3	5	–	–	–

Treibstoff: 400 Punkte

KW: 1.664 **Gesamtpanzerung:** 224 **Waffenhitze:** 48
Ableitung: 25



PANZERUNG



Legende
HE – Hochexplosiv
LG – Lasergeführt
C – Streubombe
RL – Raketenwerfer

AUSSENLASTEN / BOMBEN

Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27* 26* 25* 24* 23* 22* 21* 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebenserhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 25 (25) Einfach
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○ ○
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	○ ○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○ ○
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	○ ○ ○
24	Waffen +4	○ ○ ○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○ ○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○ ○
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	○ ○
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	○ ○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○ ○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	
8	Waffen +1	
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: TR-14 AK Transgressor

Schub:
Sicherer Schub: 6
Maximaler Schub: 9

Tonnage: 75
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

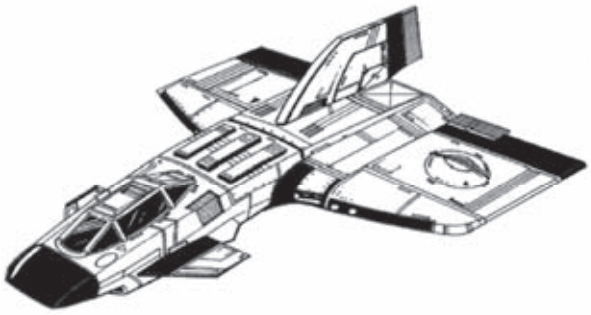
Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab (6) (12) (20) (25)

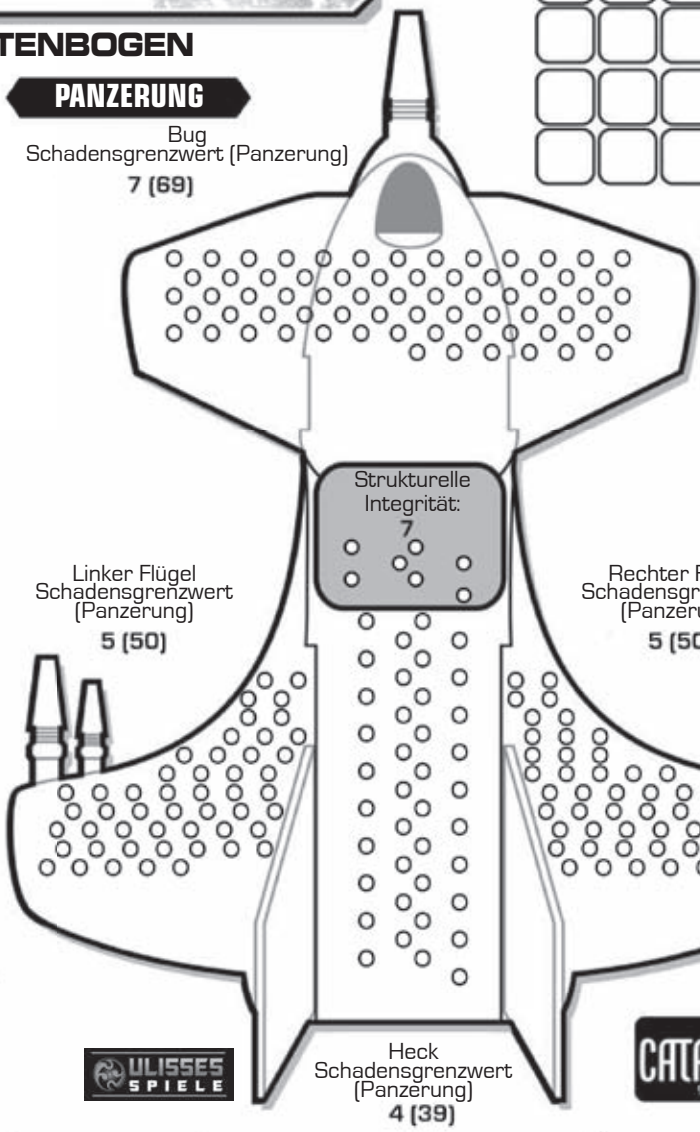
Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
1	Autokanone/20 (DB,S)	Bug	7	20	–	–	–
1	Mittelschwerer Laser (DE)	Bug	3	5	–	–	–
1	Mittelschwerer Laser (DE)	LF	3	5	–	–	–
1	Mittelschwerer Laser (DE)	RF	3	5	–	–	–
1	Mittelschwerer Laser (DE)	Heck	3	5	–	–	–

Munition: (Autokanone/20) 10
Treibstoff: 400 Punkte

KW: 1.179 **Gesamtpanzerung:** 208 **Waffenhitze:** 19
Ableitung: 25



PANZERUNG



Legende
HE – Hochexplosiv
LG – Lasergeführt
C – Streubombe
RL – Raketenwerfer

AUSSENLASTEN / BOMBEN

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens-erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusst-seinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitze-level	Auswirkungen	Wärme-tauscher 25 (25) Einfach
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○ ○
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	○ ○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○ ○
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	○ ○ ○
24	Waffen +4	○ ○ ○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○ ○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○ ○
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	○ ○
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	○ ○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○ ○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	
8	Waffen +1	
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	

Wärme-skala

Überhitzung

30* 29 28* 27* 26* 25* 24* 23* 22* 21* 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: TR-15 Transgressor

Schub:
Sicherer Schub: 6
Maximaler Schub: 9

Tonnage: 75
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Jihad

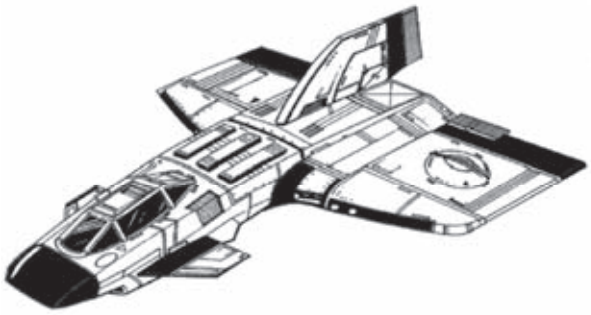
Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab (6) (12) (20) (25)

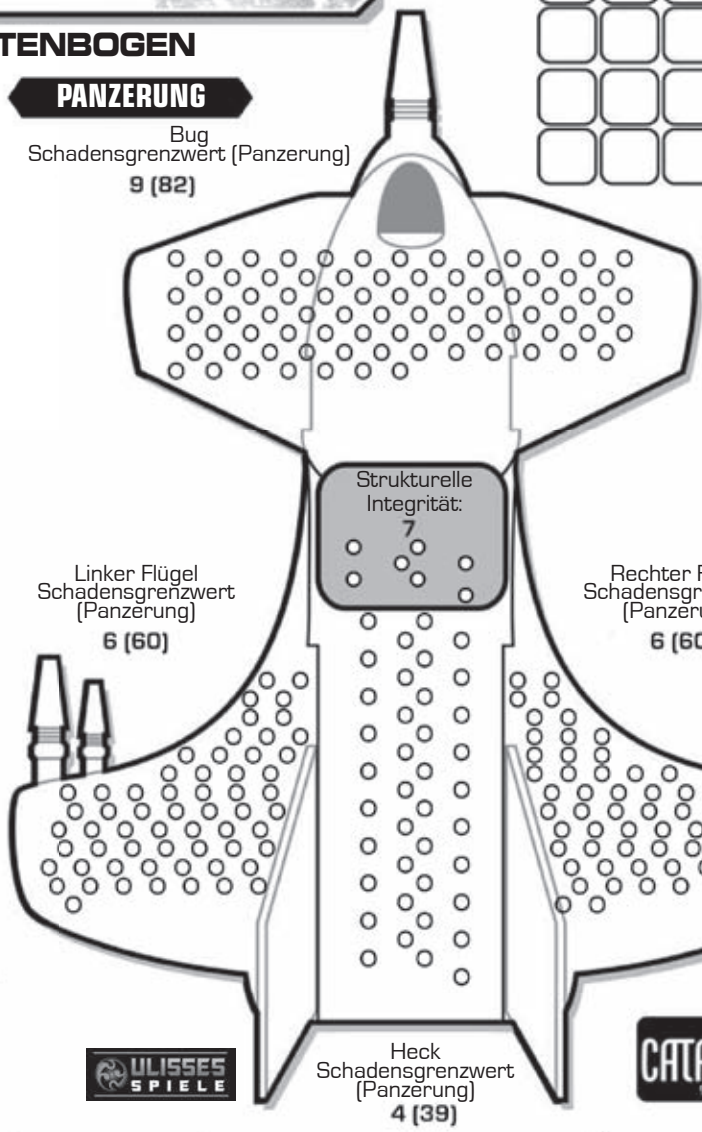
Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
1	Schwerer ER-Laser (DE)	Bug	12	8	8	8	–
1	Mittelschwerer ER-Laser (DE)	Bug	5	5	5	–	–
1	Mittelschwerer ER-Laser (DE)	LF	5	5	5	–	–
1	Schwere PPK (DE,X)	LF	15	15	15	–	–
1	Mittelschwerer ER-Laser (DE)	RF	5	5	5	–	–
1	Schwere PPK (DE,X)	RF	15	15	15	–	–
1	Mittelschwerer ER-Laser (DE)	Heck	5	5	5	–	–

Treibstoff: 400 Punkte

KW: 2.238 **Gesamtpanzerung:** 241 **Waffenhitze:** 62
Ableitung: 50



PANZERUNG



Legende
HE – Hochexplosiv
LG – Lasergeführt
C – Streubombe
RL – Raketenwerfer

AUSSENLASTEN / BOMBEN

Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27*
26*
25*
24*
23*
22*
21*
20*
19*
18*
17*
16
15*
14*
13*
12
11
10*
9
8*
7
6
5*
4
3
2
1
0

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens-erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitze-level	Auswirkungen	Wärmetauscher 25 (50) Doppel
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○ ○
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	○ ○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○ ○
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	○ ○ ○
24	Waffen +4	○ ○ ○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○ ○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○ ○
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	○ ○
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	○ ○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○ ○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	
8	Waffen +1	
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: TR-16 Transgressor

Schub:
Sicherer Schub: 6
Maximaler Schub: 9

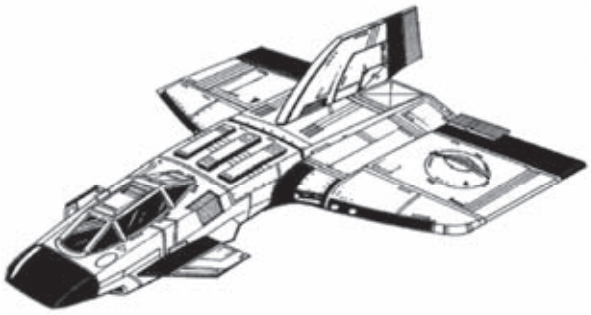
Tonnage: 75
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Clan-Invasion

Bewaffnung & Ausrüstung

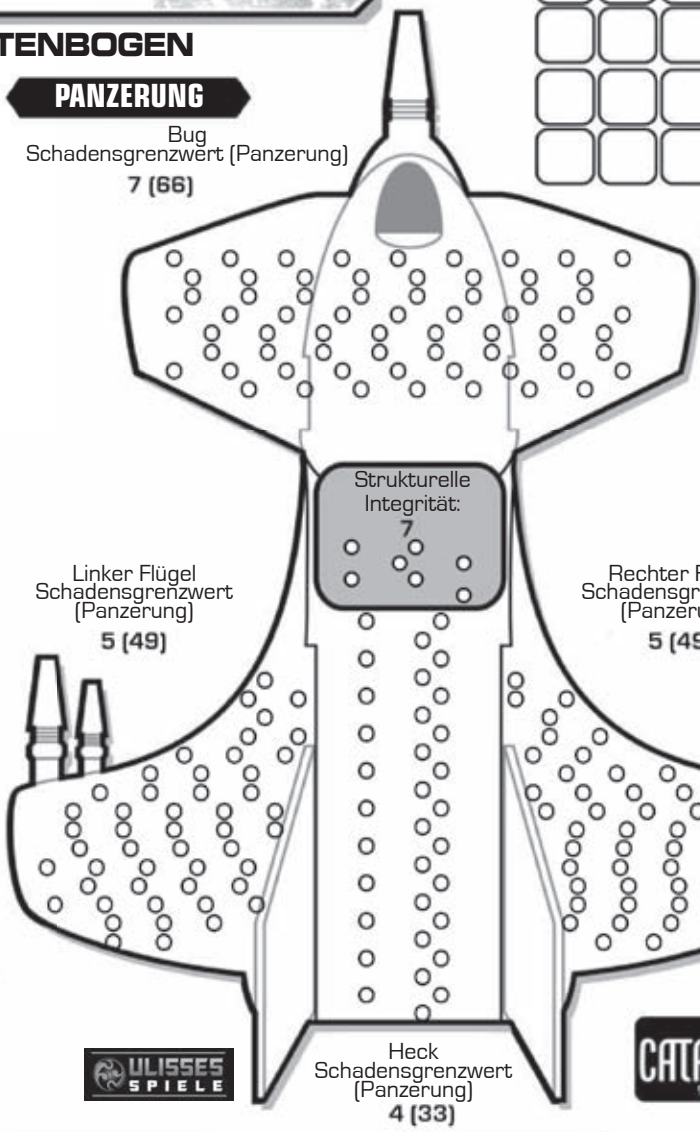
Standardmaßstab				(6)	(12)	(20)	(25)
Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
2	Gaussgeschütze (DB,X)	Bug	1	15	15	15	–
1	Mittelschwerer Laser (DE)	Bug	3	5	–	–	–
1	Mittelschwerer Laser (DE)	LF	3	5	–	–	–
1	Mittelschwerer Laser (DE)	RF	3	5	–	–	–
1	Mittelschwerer Laser (DE)	Heck	3	5	–	–	–

Munition: (Gauss) 24
Treibstoff: 400 Punkte

KW: 1.987 **Gesamtpanzerung:** 197 **Waffenhitze:** 14
Ableitung: 20



PANZERUNG



Legende
HE – Hochexplosiv
LG – Lasergeführt
C – Streubombe
RL – Raketenwerfer

AUSSENLASTEN / BOMBEN

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens-erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusst-seinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitze-level	Auswirkungen	Wärme-tauscher
30	Stilllegung	10 (20) Doppel
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	○
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	
8	Waffen +1	
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	

Wärme-skala

Überhitzung

30* 29 28* 27* 26* 25* 24* 23* 22* 21* 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: SL-15 Slayer

Schub:
Sicherer Schub: 6
Maximaler Schub: 9

Tonnage: 80
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

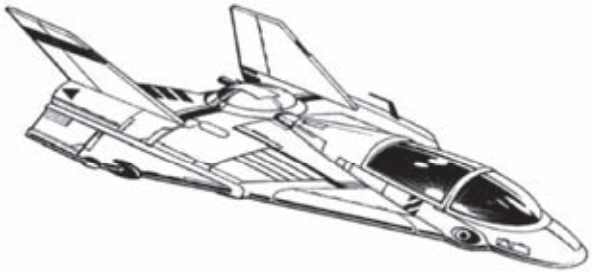
Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab

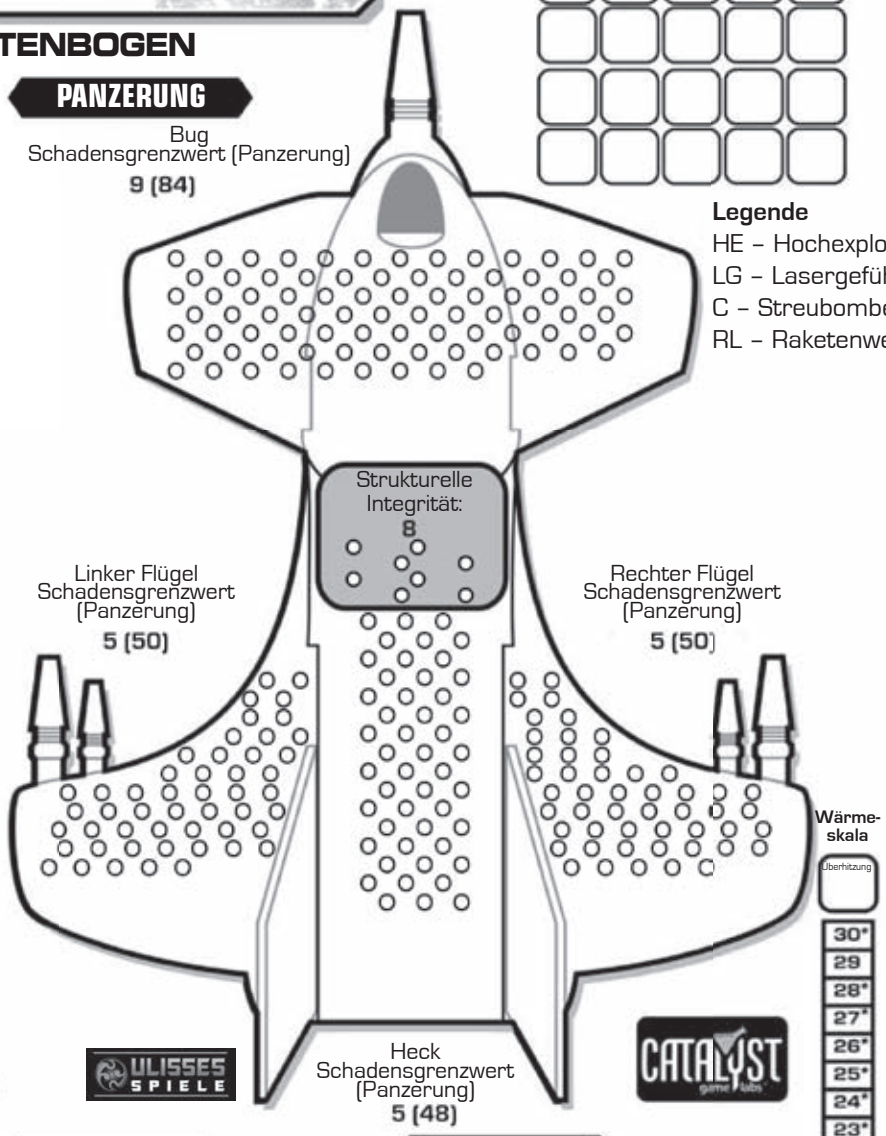
Anz.	Typ	Zone	Wärme	(6) K.	(12) M.	(20) W.	(25) E.
1	Autokanone/10 (DB,S)	Bug	3	10	10	–	–
1	Mittelschwerer Laser (DE)	Bug	3	5	–	–	–
2	Mittelschwere Laser (DE)	LF	3	5	–	–	–
2	Mittelschwere Laser (DE)	RF	3	5	–	–	–
1	Mittelschwerer Laser (DE)	Heck	3	5	–	–	–

Munition: (Autokanone/10) 20
Treibstoff: 800 Punkte

KW: 1.288 **Gesamtpanzerung:** 232 **Waffenhitze:** 21
Ableitung: 20



PANZERUNG



Legende
HE – Hochexplosiv
LG – Lasergeführt
C – Streubombe
RL – Raketenwerfer

AUSSENLASTEN / BOMBEN

Wärmeskala

Überhitzung
30* 29 28* 27* 26* 25* 24* 23* 22* 21* 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebenserhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 20 (20) Einfach
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	○ ○
24	Waffen +4	○ ○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○ ○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○ ○
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	○ ○
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	○ ○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○ ○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	
8	Waffen +1	
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

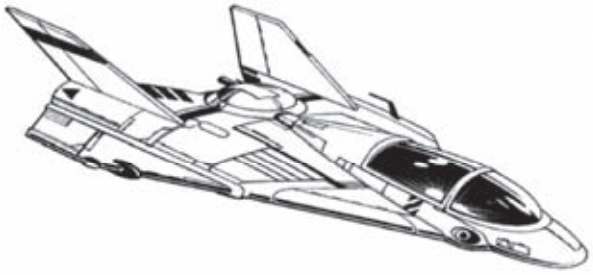
Typ: SL-15A Slayer
Schub:
Sicherer Schub: 6
Maximaler Schub: 9
Tonnage: 80
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

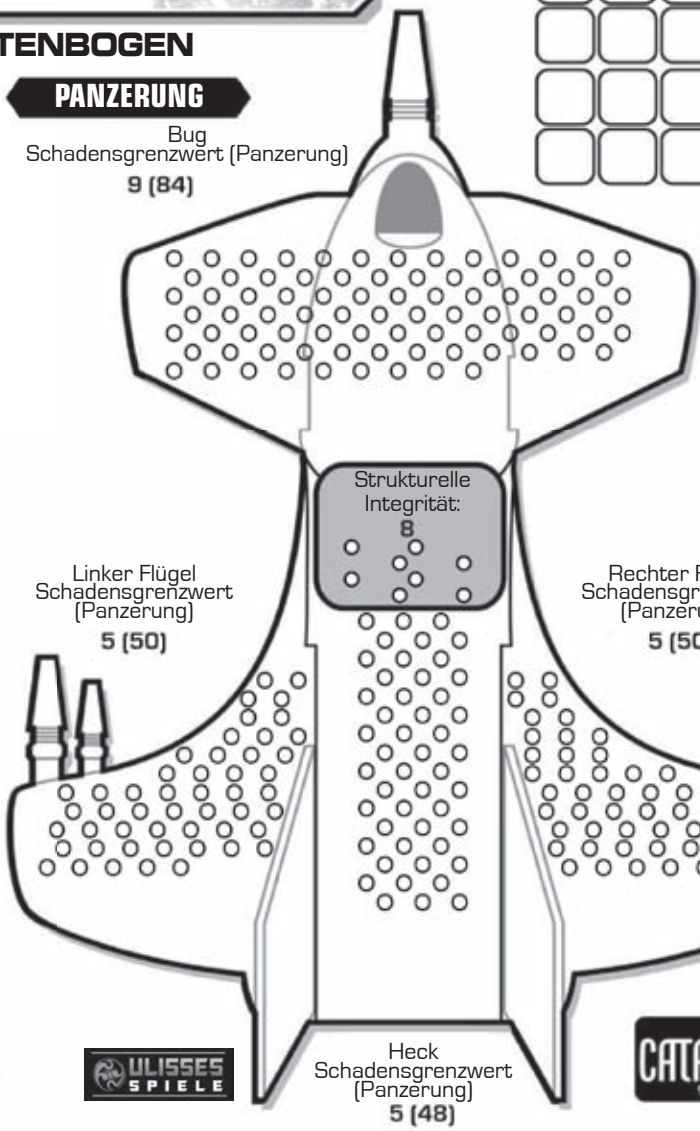
Standardmaßstab				(6)	(12)	(20)	(25)
Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
1	LSR-15 (M,C,S)	Bug	5	9	9	9	–
1	Mittelschwerer Laser (DE)	Bug	3	5	–	–	–
1	KSR-6 (M,C,S)	Bug	4	8	–	–	–
2	Mittelschwere Laser (DE)	LF	3	5	–	–	–
2	Mittelschwere Laser (DE)	RF	3	5	–	–	–
1	Mittelschwerer Laser (DE)	Heck	3	5	–	–	–

Munition: (KSR-6) 30
(LSR-15) 16
Treibstoff: 800 Punkte

KW: 1.423 **Gesamtpanzerung:** 232 **Waffenhitze:** 27
Ableitung: 20



PANZERUNG



Legende
HE – Hochexplosiv
LG – Lasergeführt
C – Streubombe
RL – Raketenwerfer

AUSSENLASTEN / BOMBEN

Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27*
26*
25*
24*
23*
22*
21*
20*
19*
18*
17*
16
15*
14*
13*
12
11
10*
9
8*
7
6
5*
4
3
2
1
0

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens-erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____
Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 20 (20) Einfach
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	○ ○
24	Waffen +4	○ ○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○ ○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○ ○
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	○ ○
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	○ ○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○ ○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	
8	Waffen +1	
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: SL-15B Slayer

Schub:
Sicherer Schub: 6
Maximaler Schub: 9

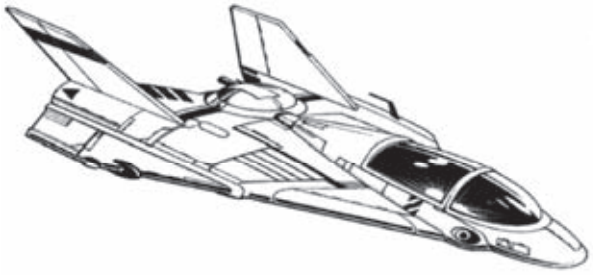
Tonnage: 80
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

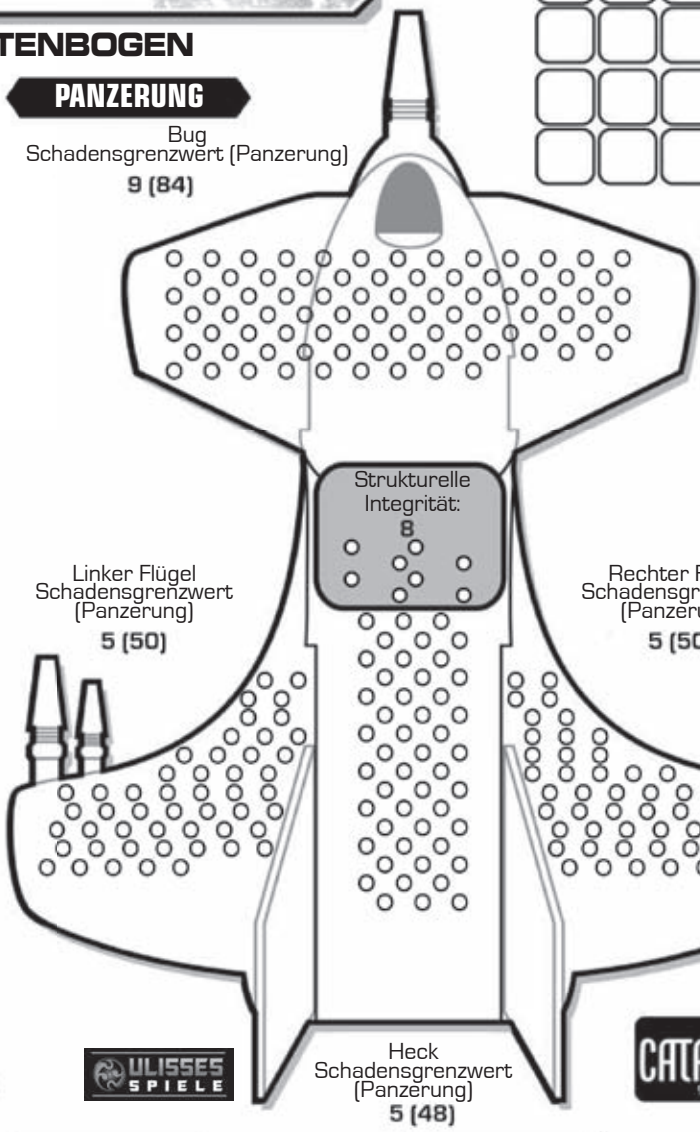
Standardmaßstab				(6)	(12)	(20)	(25)
Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
1	LSR-15 (M,C,S)	Bug	5	9	9	9	–
1	Mittelschwerer Laser (DE)	Bug	3	5	–	–	–
2	Mittelschwere Laser (DE)	LF	3	5	–	–	–
2	Mittelschwere Laser (DE)	RF	3	5	–	–	–
1	Mittelschwerer Laser (DE)	Heck	3	5	–	–	–
1	KSR-6 (M,C,S)	Heck	4	8	–	–	–

Munition: (KSR-6) 30
(LSR-15) 16
Treibstoff: 800 Punkte

KW: 1.379 **Gesamtpanzerung:** 232 **Waffenhitze:** 27
Ableitung: 20



PANZERUNG



Legende
HE – Hochexplosiv
LG – Lasergeführt
C – Streubombe
RL – Raketenwerfer

AUSSENLASTEN / BOMBEN

Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27* 26* 25* 24* 23* 22* 21* 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens-erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusst-seinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitze-level	Auswirkungen	Wärme-tauscher 20 (20) Einfach
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	○ ○
24	Waffen +4	○ ○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○ ○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○ ○
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	○ ○
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	○ ○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○ ○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	
8	Waffen +1	
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: SL-15C Slayer
Schub:
Sicherer Schub: 6
Maximaler Schub: 9
Tonnage: 80
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

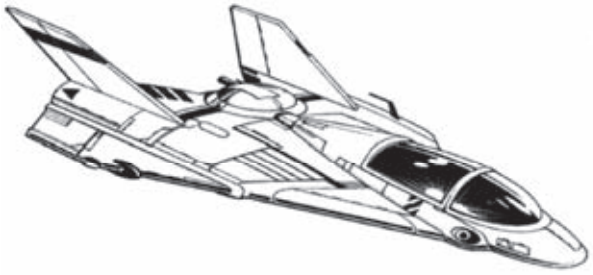
Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab (6) (12) (20) (25)

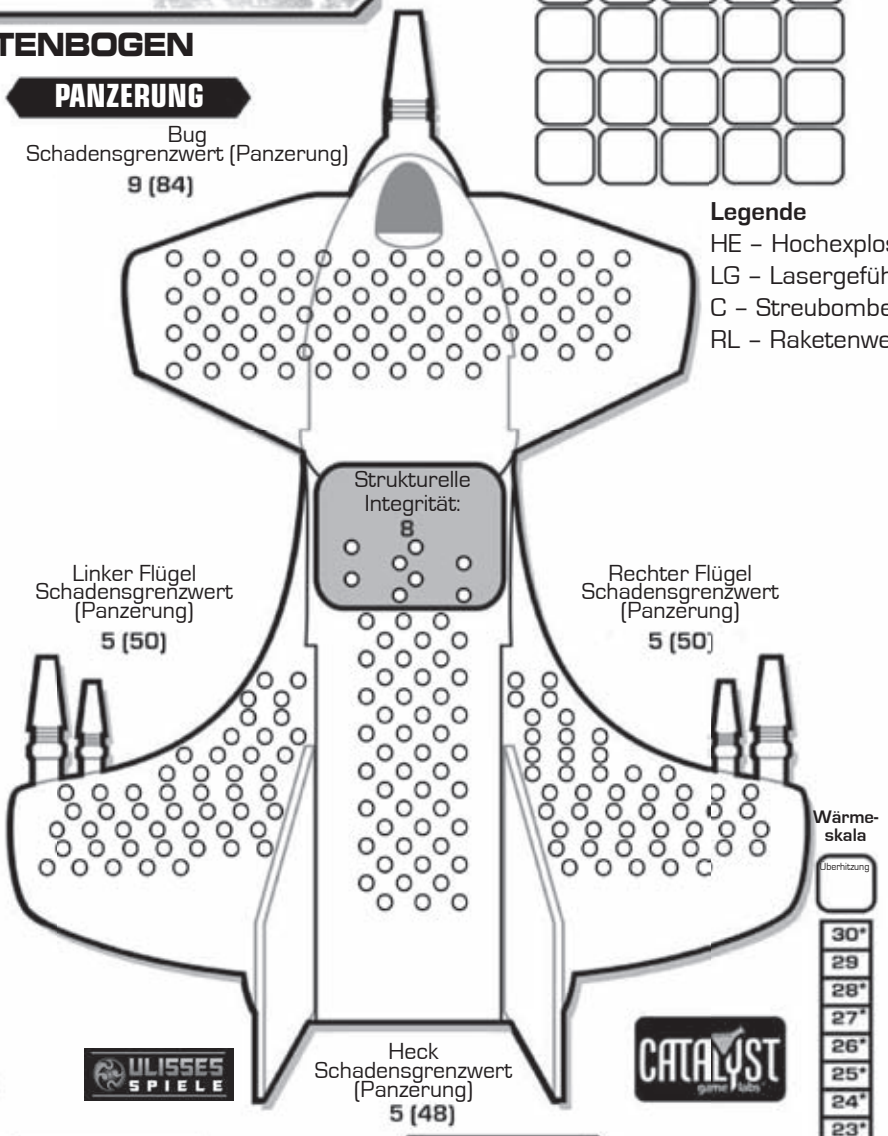
Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
1	Mittelschwerer Laser (DE)	Bug	3	5	–	–	–
1	KSR-6 (M,C,S)	Heck	4	8	–	–	–
2	Mittelschwere Laser (DE)	LF	3	5	–	–	–
2	Mittelschwere Laser (DE)	RF	3	5	–	–	–
1	LSR-15 (M,C,S)	Heck	5	9	9	9	–
1	Mittelschwerer Laser (DE)	Heck	3	5	–	–	–

Munition: (KSR-6) 30
(LSR-15) 16
Treibstoff: 800 Punkte

KW: 1.321 **Gesamtpanzerung:** 232 **Waffenhitze:** 27
Ableitung: 20



PANZERUNG



AUSSENLASTEN / BOMBEN

Legende
HE – Hochexplosiv
LG – Lasergeführt
C – Streubombe
RL – Raketenwerfer

Wärmeskala

Überhitzung	
30*	
29	
28*	
27*	
26*	
25*	
24*	
23*	
22*	
21*	
20*	
19*	
18*	
17*	
16	
15*	
14*	
13*	
12	
11	
10*	
9	
8*	
7	
6	
5*	
4	
3	
2	
1	
0	

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens-erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 20 (20) Einfach
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	○ ○
24	Waffen +4	○ ○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○ ○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○ ○
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	○ ○
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	○ ○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○ ○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	
8	Waffen +1	
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: SL-15K Slayer

Schub:
Sicherer Schub: 6
Maximaler Schub: 9

Tonnage: 80
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Bürgerkrieg

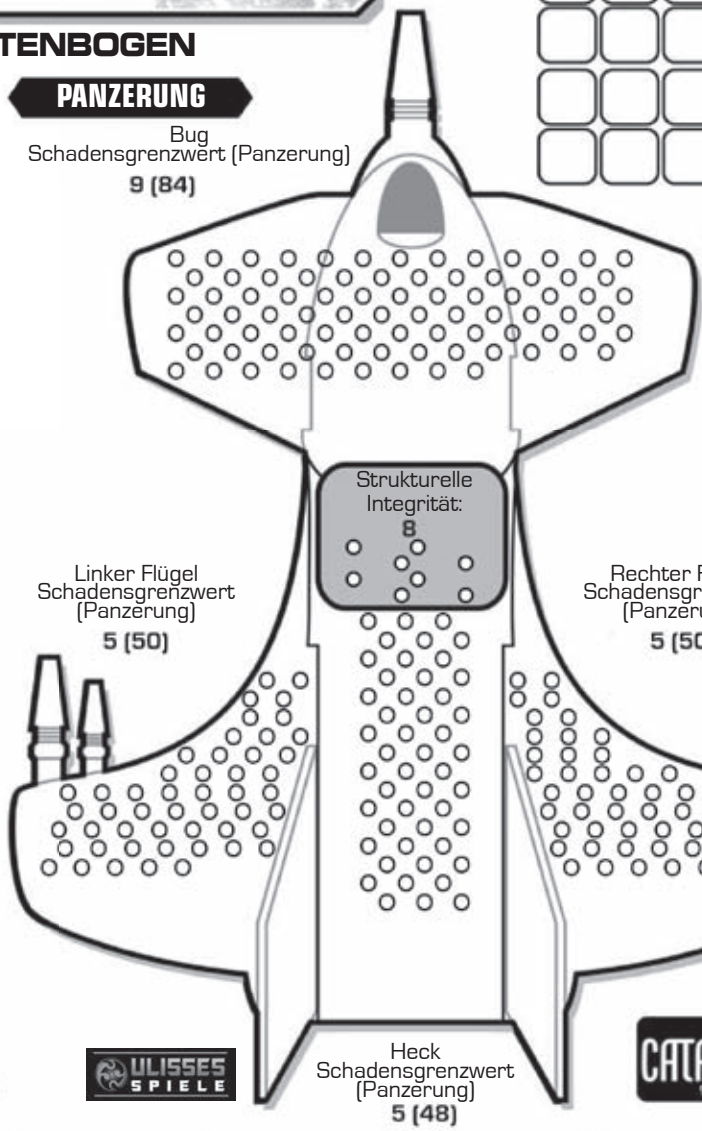
Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab				(6)	(12)	(20)	(25)
Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
1	Mittelschwerer ER-Laser (DE)	Bug	5	5	5	–	–
1	LB-X-Autokanone/10 (DB,C,F,S)	Bug	2	10	10	–	–
2	Mittelschwere ER-Laser (DE)	LF	5	5	5	–	–
2	Mittelschwere ER-Laser (DE)	RF	5	5	5	–	–
1	Mittelschwerer Laser (DE)	Heck	3	5	–	–	–

Munition: (LB-X-AK/10 Bündelmunition) 10
(LB-X-AK/10) 20
Treibstoff: 800 Punkte

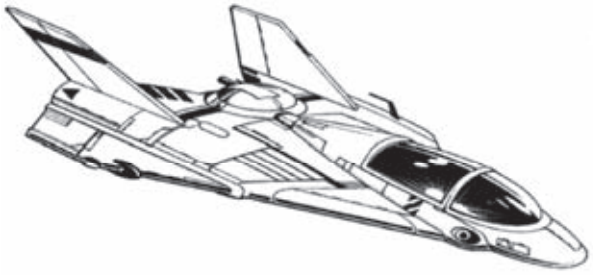
KW: 1.516 **Gesamtpanzerung:** 232 **Waffenhitze:** 30
Ableitung: 40

PANZERUNG



AUSSENLASTEN / BOMBEN

Legende
HE – Hochexplosiv
LG – Lasergeführt
C – Streubombe
RL – Raketenwerfer



ULISSES SPIELE

CATALYST game labs

Wärmeskala

Überhitzung	
30*	
29	
28*	
27*	
26*	
25*	
24*	
23*	
22*	
21*	
20*	
19*	
18*	
17*	
16	
15*	
14*	
13*	
12	
11	
10*	
9	
8*	
7	
6	
5*	
4	
3	
2	
1	
0	

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens-erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 20 (40) Doppel
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	○ ○
24	Waffen +4	○ ○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○ ○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○ ○
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	○ ○
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	○ ○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○ ○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	
8	Waffen +1	
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

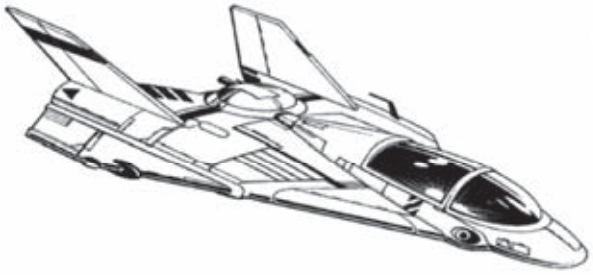
Typ: SL-15R Slayer
Schub:
Sicherer Schub: 6
Maximaler Schub: 9
Tonnage: 80
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

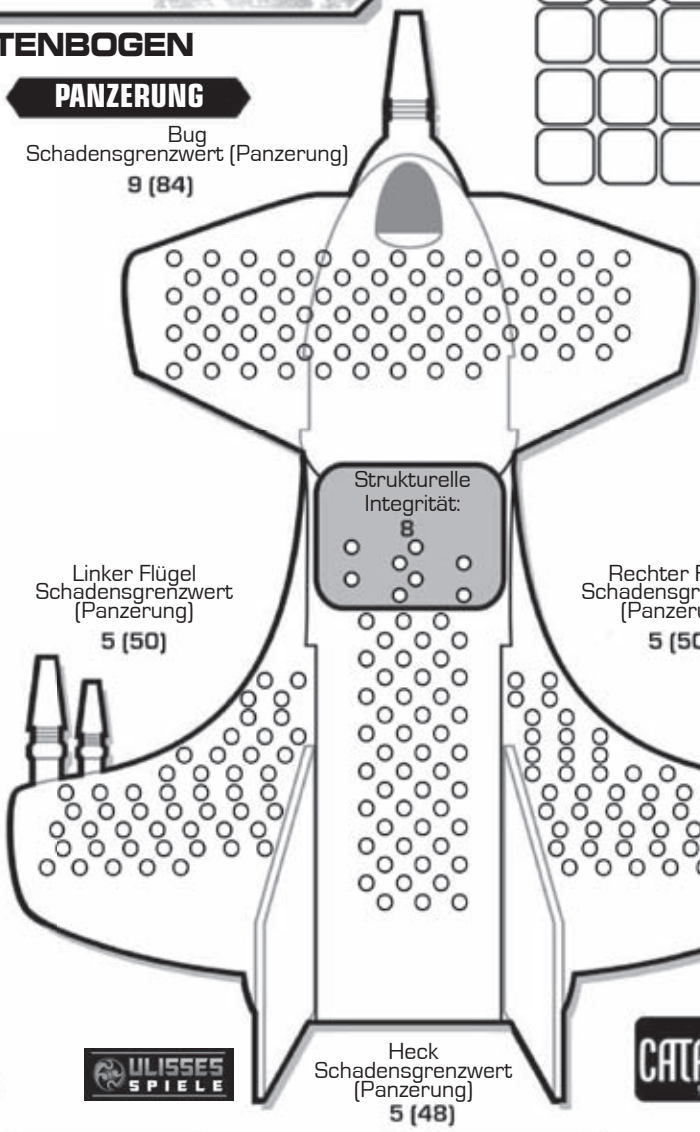
Standardmaßstab				(6)	(12)	(20)	(25)
Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
1	LB-X-Autokanone/10 (DB,C,F,S)	Bug	2	10	10	–	–
1	Mittelschwerer Laser (DE)	Bug	3	5	–	–	–
2	Mittelschwere Laser (DE)	LF	3	5	–	–	–
2	Mittelschwere Laser (DE)	RF	3	5	–	–	–
1	Mittelschwerer Laser (DE)	Heck	3	5	–	–	–

Munition: (LB-X-AK/10 Bündelmunition) 10
(LB-X-AK/10) 20
Treibstoff: 800 Punkte

KW: 1.384 **Gesamtpanzerung:** 232 **Waffenhitze:** 20
Ableitung: 20



PANZERUNG



Legende
HE – Hochexplosiv
LG – Lasergeführt
C – Streubombe
RL – Raketenwerfer

AUSSENLASTEN / BOMBEN

Wärmeskala

Überhitzung
30* 29 28* 27* 26* 25* 24* 23* 22* 21* 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens-erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 20 (20) Einfach
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	○ ○
24	Waffen +4	○ ○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○ ○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○ ○
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	○ ○
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	○ ○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○ ○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	
8	Waffen +1	
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: CHP-W5 Chippewa

Schub:
Sicherer Schub: 5
Maximaler Schub: 8

Tonnage: 90
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

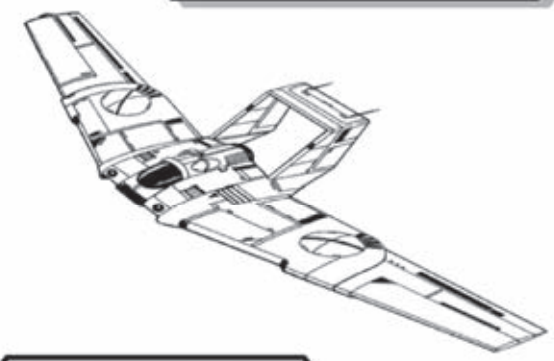
Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab (6) (12) (20) (25)

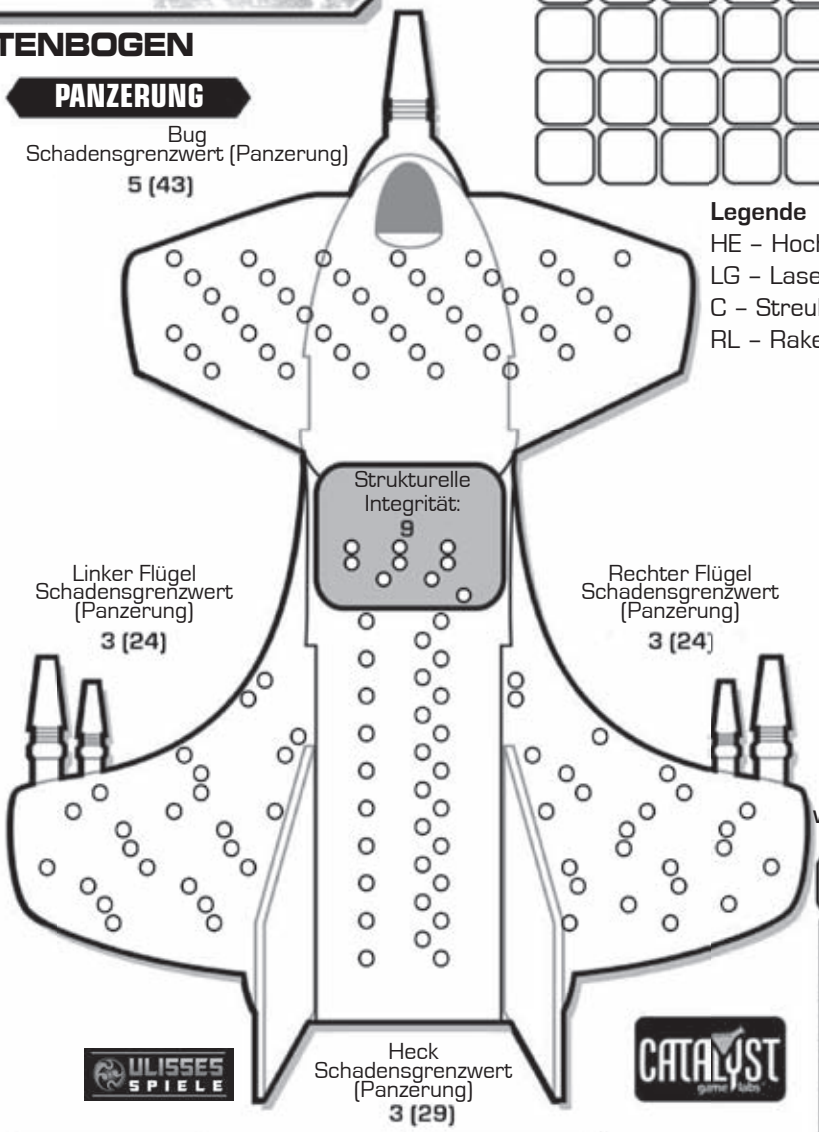
Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
2	LSR-15 M,C,S	Bug	5	9	9	9	–
2	Mittelschwere Laser (DE)	Bug	3	5	–	–	–
1	KSR-6 (M,C,S)	Bug	4	8	–	–	–
2	Schwere Laser (DE)	LF	8	8	8	–	–
2	Schwere Laser (DE)	RF	8	8	8	–	–
2	Leichte Laser (DE)	Heck	1	3	–	–	–

Munition: (KSR-6) 15
(LSR-15) 32
Treibstoff: 800 Punkte

KW: 1.520 **Gesamtpanzerung:** 120 **Waffenhitze:** 54
Ableitung: 25



PANZERUNG



AUSSENLASTEN / BOMBEN

Legende
HE – Hochexplosiv
LG – Lasergeführt
C – Streubombe
RL – Raketenwerfer

Wärmeskala

Überhitzung
30* 29 28* 27* 26* 25* 24* 23* 22* 21* 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebenserhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 25 (25) Einfach
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○ ○
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	○ ○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○ ○
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	○ ○ ○
24	Waffen +4	○ ○ ○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○ ○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○ ○
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	○ ○
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	○ ○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○ ○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	
8	Waffen +1	
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: CHP-W7 Chippewa

Schub:
Sicherer Schub: 5
Maximaler Schub: 8

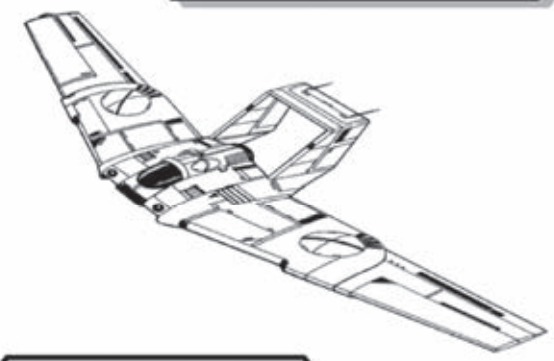
Tonnage: 90
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

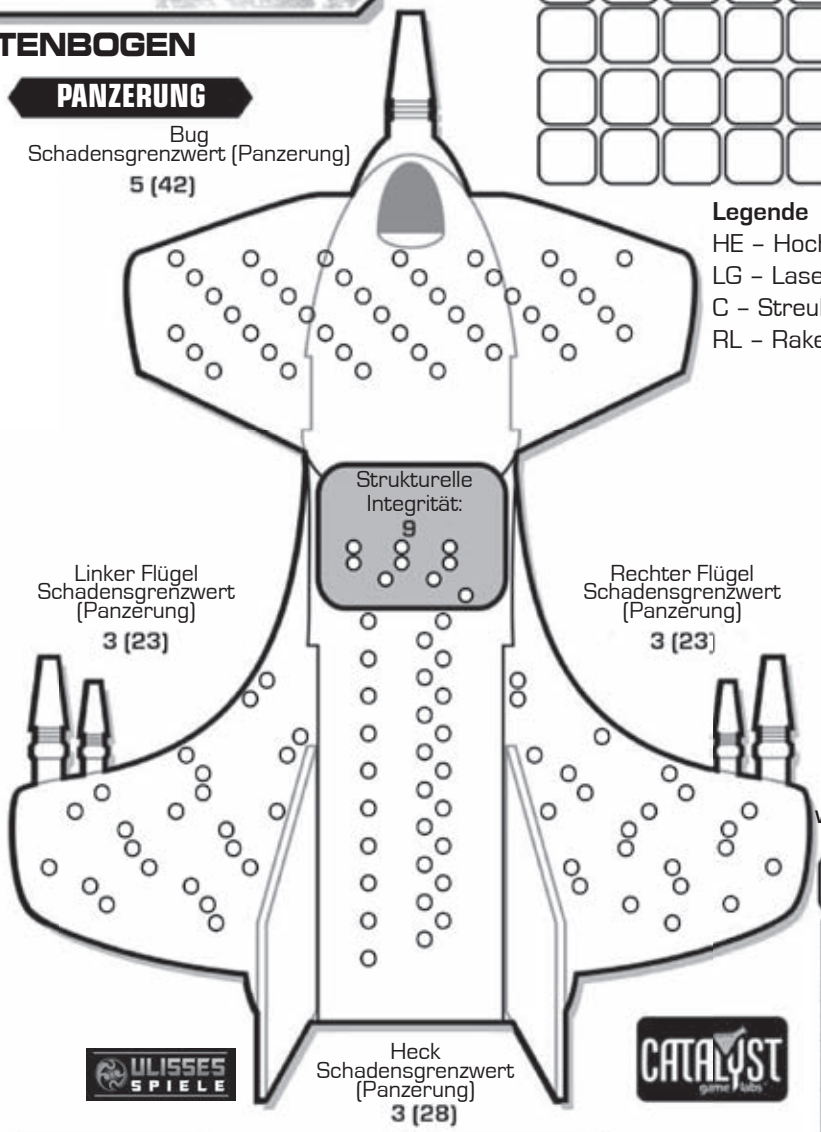
Standardmaßstab				(6)	(12)	(20)	(25)
Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
2	LSR-15 M,C,S)	Bug	5	9	9	9	–
2	Mittelschwere Laser (DE)	Bug	3	5	–	–	–
1	KSR-6 (M,C,S)	Bug	4	8	–	–	–
2	Schwere Impulslaser (DE)	LF	10	9	9	–	–
2	Schwere Impulslaser (DE)	RF	10	9	9	–	–
2	Leichte Impulslaser (DE)	Heck	2	3	–	–	–

Munition: (KSR-6) 15
(LSR-15) 32
Treibstoff: 400 Punkte

KW: 1.613 **Gesamtpanzerung:** 116 **Waffenhitze:** 41
Ableitung: 25



PANZERUNG



AUSSENLASTEN / BOMBEN

Legende
HE – Hochexplosiv
LG – Lasergeführt
C – Streubombe
RL – Raketenwerfer

Wärmeskala

Überhitzung	
30*	
29	
28*	
27*	
26*	
25*	
24*	
23*	
22*	
21*	
20*	
19*	
18*	
17*	
16	
15*	
14*	
13*	
12	
11	
10*	
9	
8*	
7	
6	
5*	
4	
3	
2	
1	
0	

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens-erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 24 (48) Doppel
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○ ○
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	○ ○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○ ○
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	○ ○ ○
24	Waffen +4	○ ○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○ ○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○ ○
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	○ ○
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	○ ○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○ ○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	
8	Waffen +1	
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: CHP-W7T Chippewa

Schub:
Sicherer Schub: 5
Maximaler Schub: 8

Tonnage: 90
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Jihad

Bewaffnung & Ausrüstung

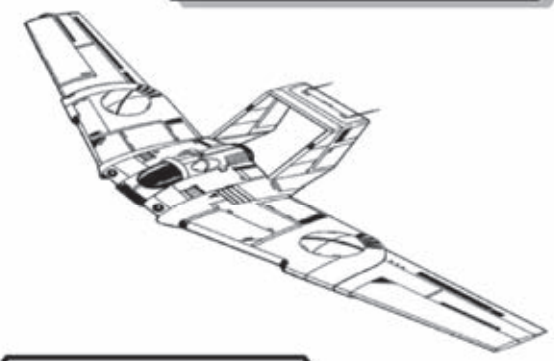
Standardmaßstab (6) (12) (20) (25)

Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
2	LSR-15 M,C,S) mit Artemis-IV-FLS	Bug	5	9	9	9	–
2	Mittelschwere Laser (DE)	Bug	3	5	–	–	–
1	KSR-6 (M,C,S) mit Artemis-IV-FLS	Bug	4	8	–	–	–
1	Plasmageschütz (DE,H,AI)	LF	10	10	10	–	–
1	Kurzlauf-PPK (DE,V)	LF	10	10	8	–	–
1	Plasmageschütz (DE,H,AI)	RF	10	10	10	–	–
1	Kurzlauf-PPK (DE,V)	RF	10	10	8	–	–
2	Leichte Impulslaser (P)	Heck	2	3	–	–	–

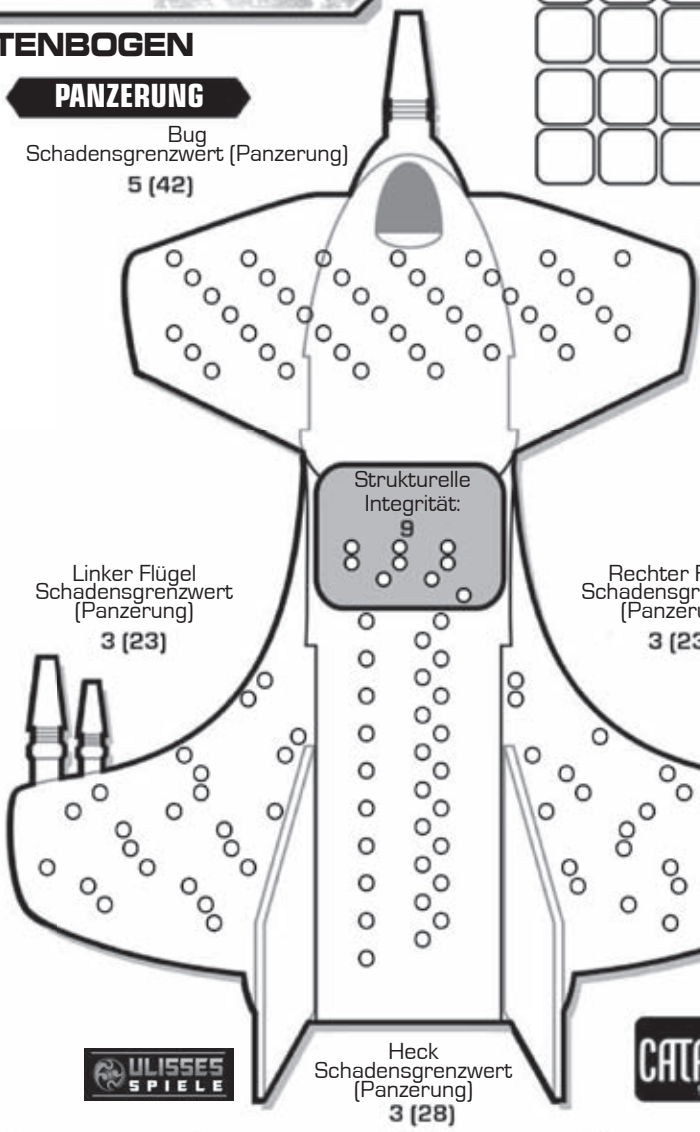
Munition: (Plasmageschütz) 20
(LSR-15 mit Artemis-IV) 32

Treibstoff: 400 Punkte

KW: 2.159 **Gesamtpanzerung:** 116 **Waffenhitze:** 64
Ableitung: 46



PANZERUNG



Legende
HE – Hochexplosiv
LG – Lasergeführt
C – Streubombe
RL – Raketenwerfer

AUSSENLASTEN / BOMBEN

Wärme-skala

Überhitzung

30* 29 28* 27* 26* 25* 24* 23* 22* 21* 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens-erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusst-seinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitze-level	Auswirkungen	Wärme-tauscher
		23 (46) Doppel
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○ ○
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	○ ○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○ ○
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	○ ○
24	Waffen +4	○ ○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○ ○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○ ○
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	○ ○
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	○ ○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○ ○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	
8	Waffen +1	
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: CHP-W8 Chippewa

Schub:
Sicherer Schub: 5
Maximaler Schub: 8

Tonnage: 90
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Jihad

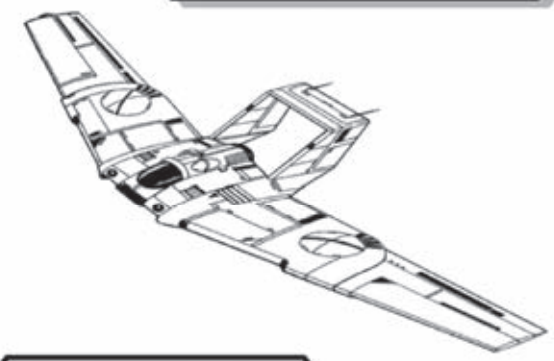
Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab (6) (12) (20) (25)

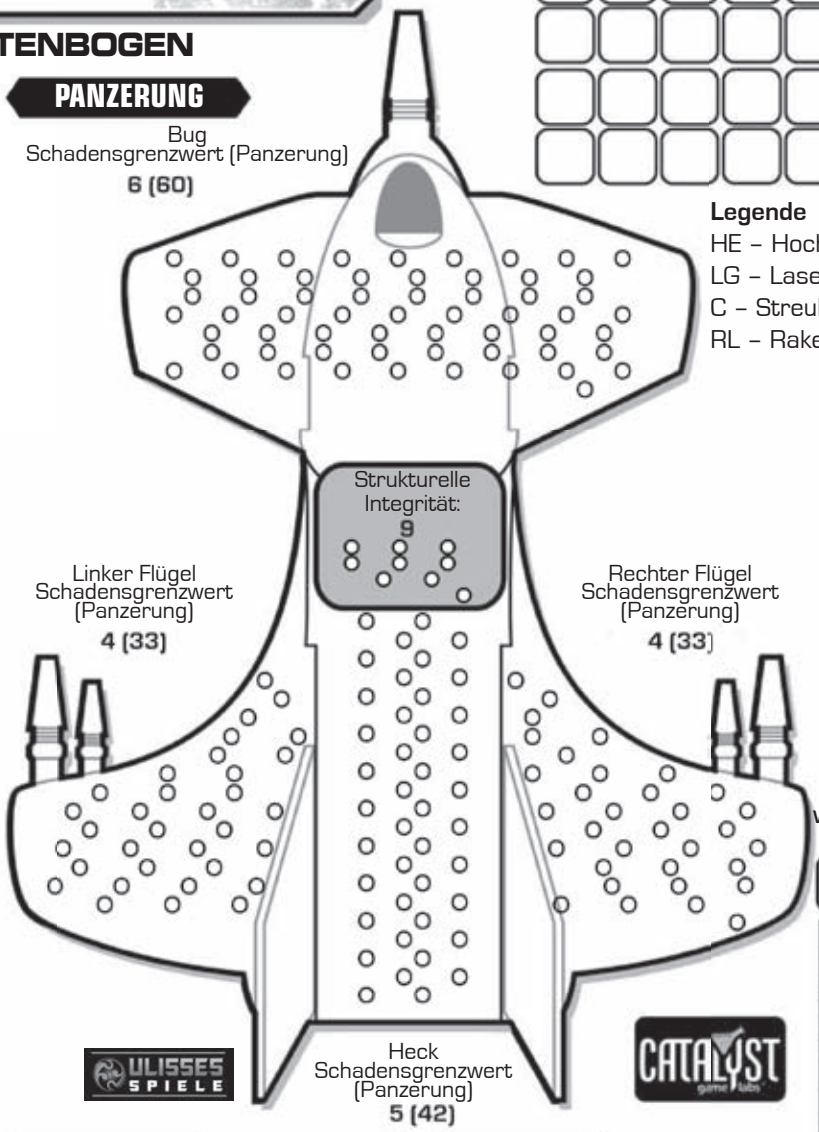
Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
3	MRW-7 (M,C,S) mit Artemis-IV-FLS	Bug	4	4	4	4	–
2	Schwere Impulslaser (P)	LF	10	9	9	–	–
1	Mittelschwerer Laser (DE)	LF	3	5	–	–	–
2	Schwere Impulslaser (P)	RF	10	9	9	–	–
1	Mittelschwerer Laser (DE)	RF	3	5	–	–	–
2	Leichte ER-Laser (DE)	Heck	2	3	–	–	–

Munition: (MRW-7/LSR mit Artemis-IV) 51
(MRW-7/KSR mit Artemis-IV) 42
Treibstoff: 400 Punkte

KW: 1.662 **Gesamtpanzerung:** 168 **Waffenhitze:** 62
Ableitung: 48



PANZERUNG



Legende
HE – Hochexplosiv
LG – Lasergeführt
C – Streubombe
RL – Raketenwerfer

AUSSENLASTEN / BOMBEN

Wärmeskala

Überhitzung
30* 29 28* 27* 26* 25* 24* 23* 22* 21* 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebenserhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen
30	Stilllegung
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+
24	Waffen +4
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+
17	Waffen +3
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+
13	Waffen +2
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+
8	Waffen +1
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+

Wärmetauscher
24 (48)
Doppel

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: CHP-W10 Chippewa

Schub:
Sicherer Schub: 5
Maximaler Schub: 8

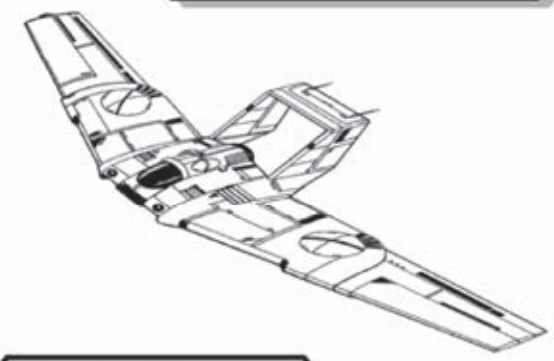
Tonnage: 90
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

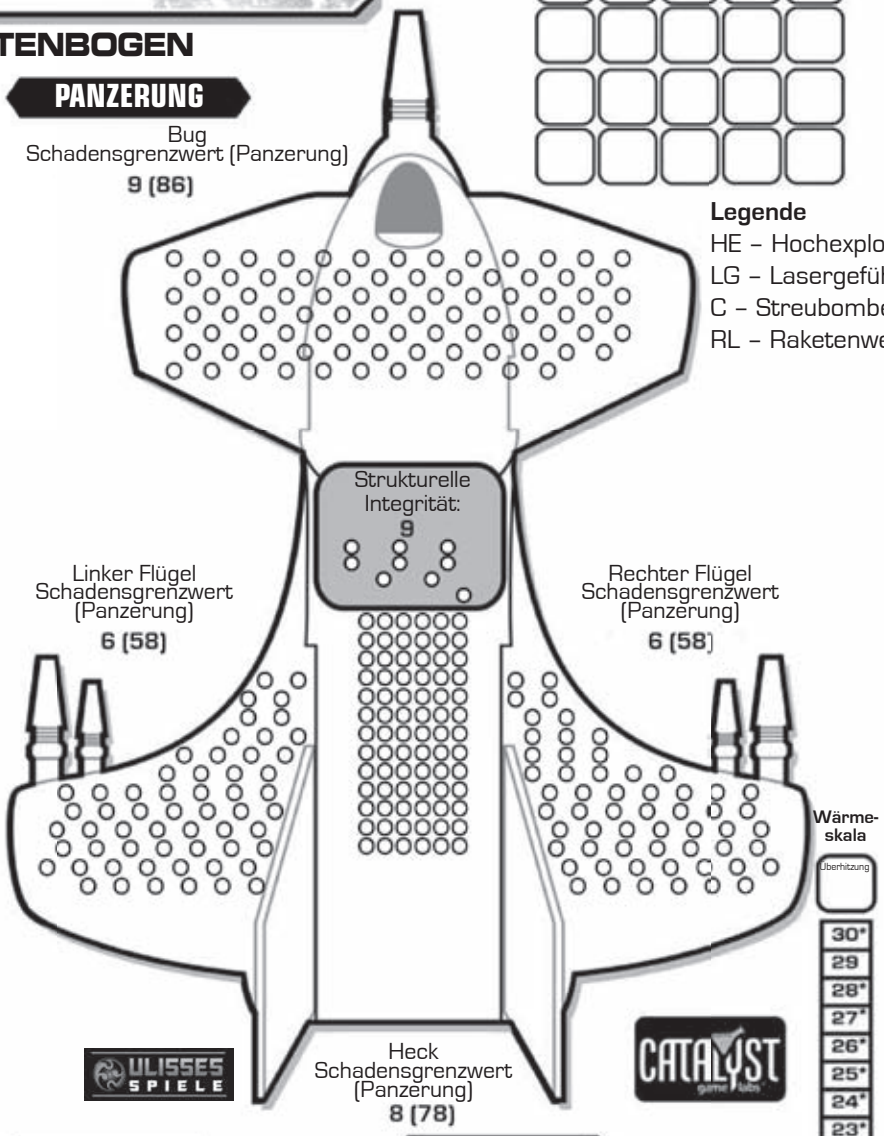
Standardmaßstab				(6)	(12)	(20)	(25)
Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
2	LSR-15 M,C,S)	Bug	5	9	9	9	–
2	Mittelschwerer Laser (DE)	Bug	3	5	–	–	–
1	KSR-6 (M,C,S)	Bug	4	8	–	–	–
1	Schwerer Laser (DE)	LF	8	8	8	–	–
1	Schwerer Laser (DE)	RF	8	8	8	–	–
2	Leichte Laser (DE)	Heck	1	3	–	–	–

Munition: (KSR-6) 15
(LSR-15) 32
Treibstoff: 400 Punkte

KW: 1.820 **Gesamtpanzerung:** 280 **Waffenhitze:** 38
Ableitung: 25



PANZERUNG



Legende
HE – Hochexplosiv
LG – Lasergeführt
C – Streubombe
RL – Raketenwerfer

AUSSENLASTEN / BOMBEN

Wärmeskala

Überhitzung
30* 29 28* 27* 26* 25* 24* 23* 22* 21* 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens-erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusst-seinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitze-level	Auswirkungen	Wärme-tauscher 25 (25) Einfach
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○ ○
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	○ ○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○ ○
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	○ ○ ○
24	Waffen +4	○ ○ ○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○ ○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○ ○
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	○ ○
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	○ ○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○ ○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	
8	Waffen +1	
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: F-100 Riever

Schub:
Sicherer Schub: 5
Maximaler Schub: 8

Tonnage: 100
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

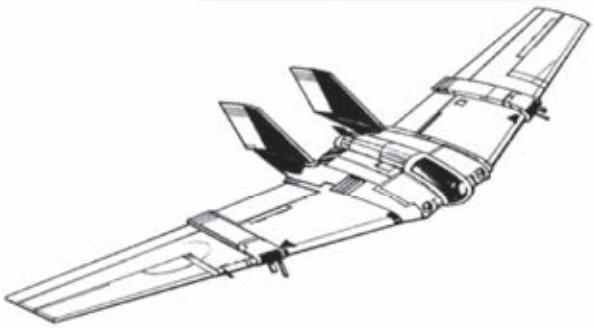
Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab				(6)	(12)	(20)	(25)
Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
1	Autokanone/20 (DB,S)	Bug	7	20	–	–	–
1	LSR-10 (M,C,S)	Bug	4	6	6	6	–
2	KSR-6 (M,C,S)	LF	4	8	–	–	–
2	KSR-6 (M,C,S)	RF	4	8	–	–	–

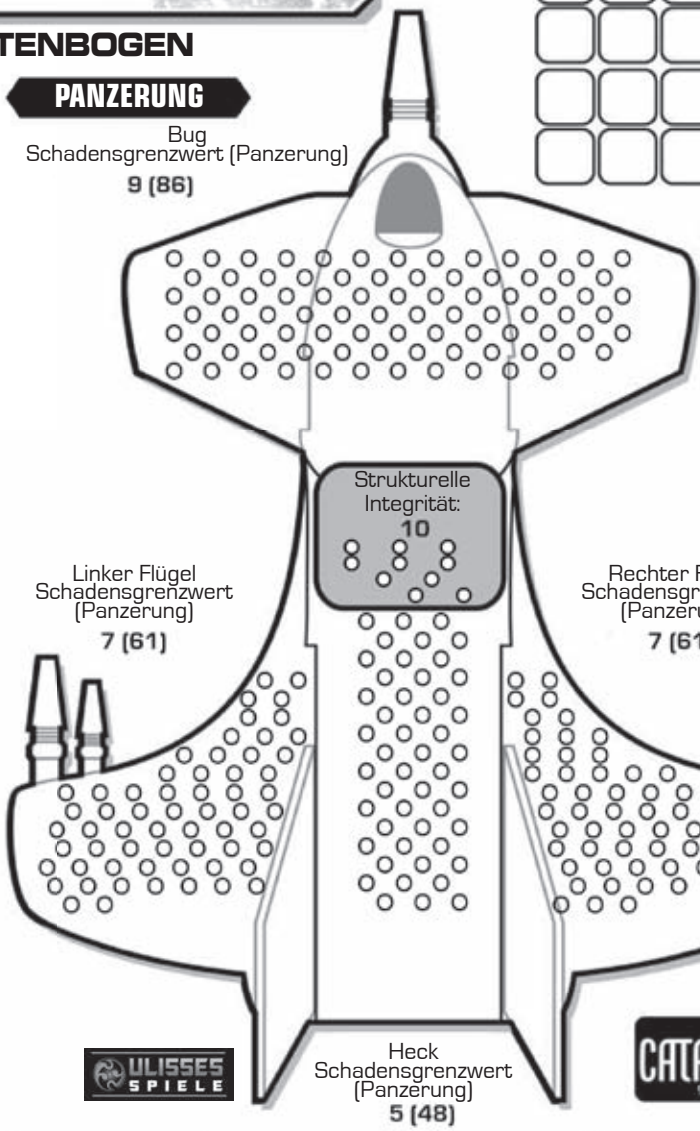
Munition: (KSR-6) 60
(LSR-10) 24
(Autokanone/20) 10

Treibstoff: 400 Punkte

KW: 1.539 **Gesamtpanzerung:** 256 **Waffenhitze:** 27
Ableitung: 28



PANZERUNG



AUSSENLASTEN / BOMBEN

Legende
HE – Hochexplosiv
LG – Lasergeführt
C – Streubombe
RL – Raketenwerfer

Wärmeskala

Überhitzung	
30*	
29	
28*	
27*	
26*	
25*	
24*	
23*	
22*	
21*	
20*	
19*	
18*	
17*	
16	
15*	
14*	
13*	
12	
11	
10*	
9	
8*	
7	
6	
5*	
4	
3	
2	
1	
0	

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens-erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 28 (28) Einfach
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○ ○
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	○ ○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○ ○
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	○ ○ ○
24	Waffen +4	○ ○ ○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○ ○ ○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○ ○ ○
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	○ ○ ○
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	○ ○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○ ○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	
8	Waffen +1	
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: F-100a Riever

Schub:
Sicherer Schub: 5
Maximaler Schub: 8

Tonnage: 100
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

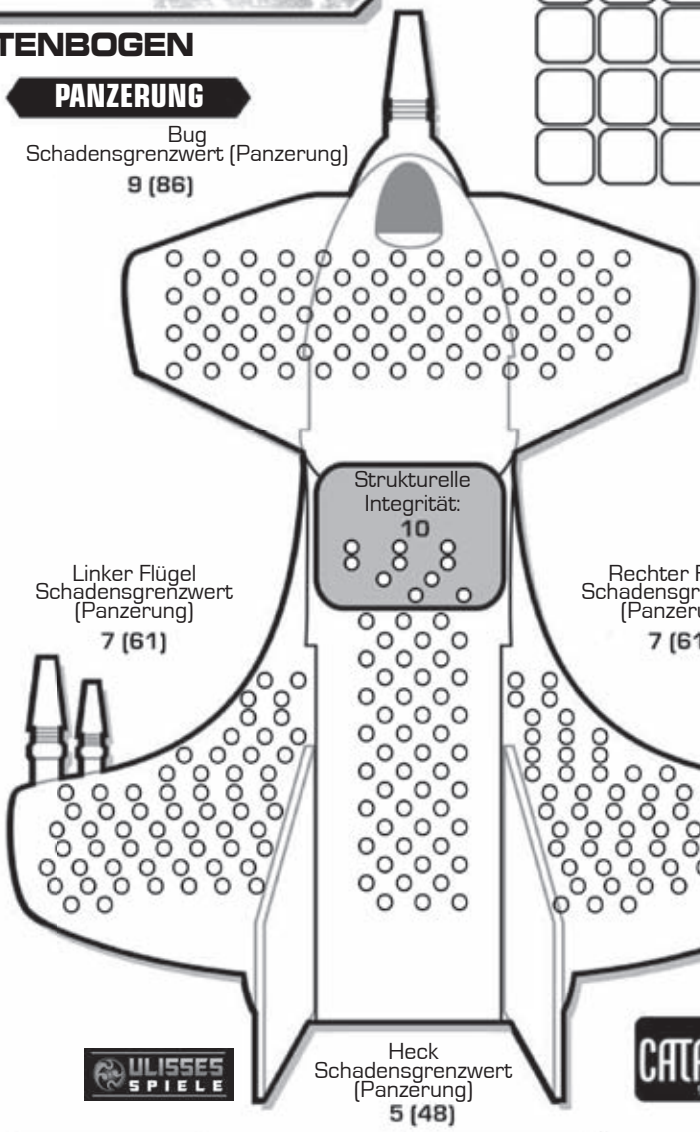
Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab				(6)	(12)	(20)	(25)
Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
1	Autokanone/20 (DB,S)	Bug	7	20	–	–	–
2	KSR-6 (M,C,S)	Bug	4	8	–	–	–
2	KSR-6 (M,C,S)	LF	4	8	–	–	–
2	KSR-6 (M,C,S)	RF	4	8	–	–	–

Munition: (KSR-6) 75
(Autokanone/20) 10
Treibstoff: 400 Punkte

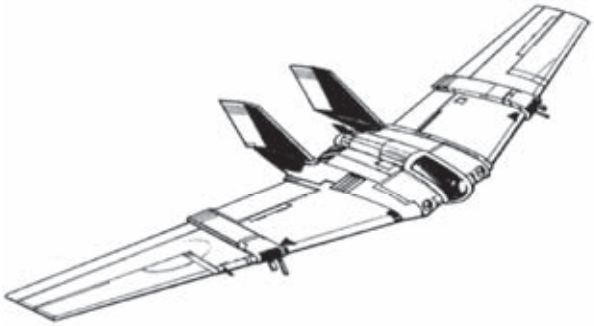
KW: 1.575 **Gesamtpanzerung:** 256 **Waffenhitze:** 31
Ableitung: 28

PANZERUNG



AUSSENLASTEN / BOMBEN

Legende
HE – Hochexplosiv
LG – Lasergeführt
C – Streubombe
RL – Raketenwerfer



ULISSES SPIELE

CATALYST game labs

Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27* 26* 25* 24* 23* 22* 21* 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens-erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusst-seinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitze-level	Auswirkungen	Wärme-tauscher 28 (28) Einfach
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○ ○
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	○ ○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○ ○
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	○ ○ ○
24	Waffen +4	○ ○ ○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○ ○ ○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○ ○ ○
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	○ ○ ○
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	○ ○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○ ○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	
8	Waffen +1	
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: F-100b Riever

Schub:
Sicherer Schub: 5
Maximaler Schub: 8

Tonnage: 100
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab (6) (12) (20) (25)

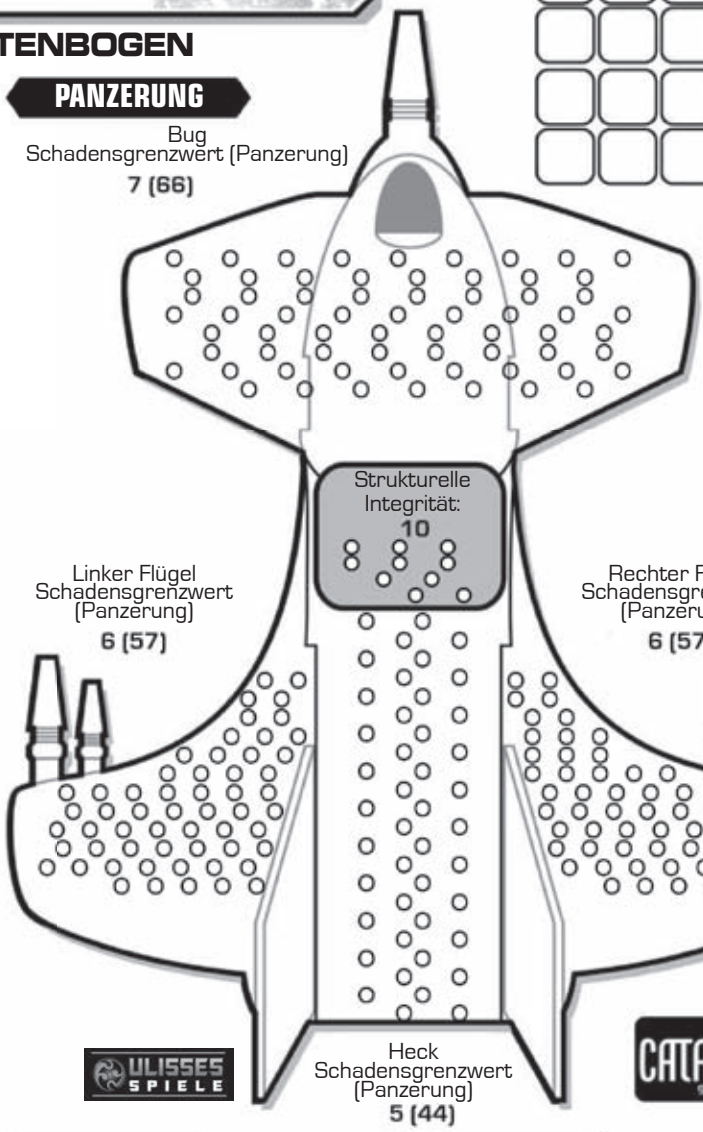
Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
1	Autokanone/20 (DB,S)	Bug	7	20	–	–	–
1	LSR-10 (M,C,S)	Bug	4	6	6	6	–
1	Autokanone/5 (DB,S)	LF	1	5	–	–	–
1	Autokanone/5 (DB,S)	RF	1	5	–	–	–

Munition: (Autokanone/20) 10
(LSR-10) 24
(Autokanone/5) 40

Treibstoff: 400 Punkte

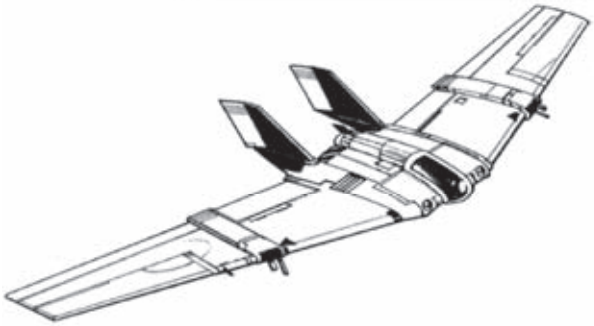
KW: 1.262 **Gesamtpanzerung:** 224 **Waffenhitze:** 13
Ableitung: 28

PANZERUNG



AUSSENLASTEN / BOMBEN

Legende
HE – Hochexplosiv
LG – Lasergeführt
C – Streubombe
RL – Raketenwerfer



Wärmeskala

Überhitzung
30* 29 28* 27* 26* 25* 24* 23* 22* 21* 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens-erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitze-level	Auswirkungen	Wärmetauscher 28 (28) Einfach
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○ ○
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	○ ○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○ ○
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	○ ○ ○
24	Waffen +4	○ ○ ○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○ ○ ○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○ ○ ○
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	○ ○ ○
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	○ ○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○ ○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	
8	Waffen +1	
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: F-700 Riever

Schub:
Sicherer Schub: 6
Maximaler Schub: 9

Tonnage: 100
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Clan-Invasion

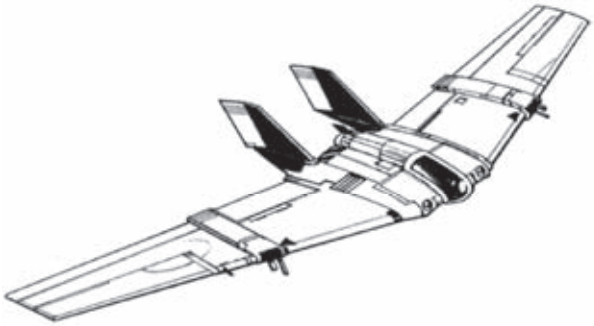
Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab				(6)	(12)	(20)	(25)
Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
1	Autokanone/20 (DB,S)	Bug	7	20	–	–	–
1	LSR-10 (M,C,S)	Bug	4	6	6	6	–
2	KSR-6 (M,C,S)	LF	4	8	–	–	–
2	KSR-6 (M,C,S)	RF	4	8	–	–	–

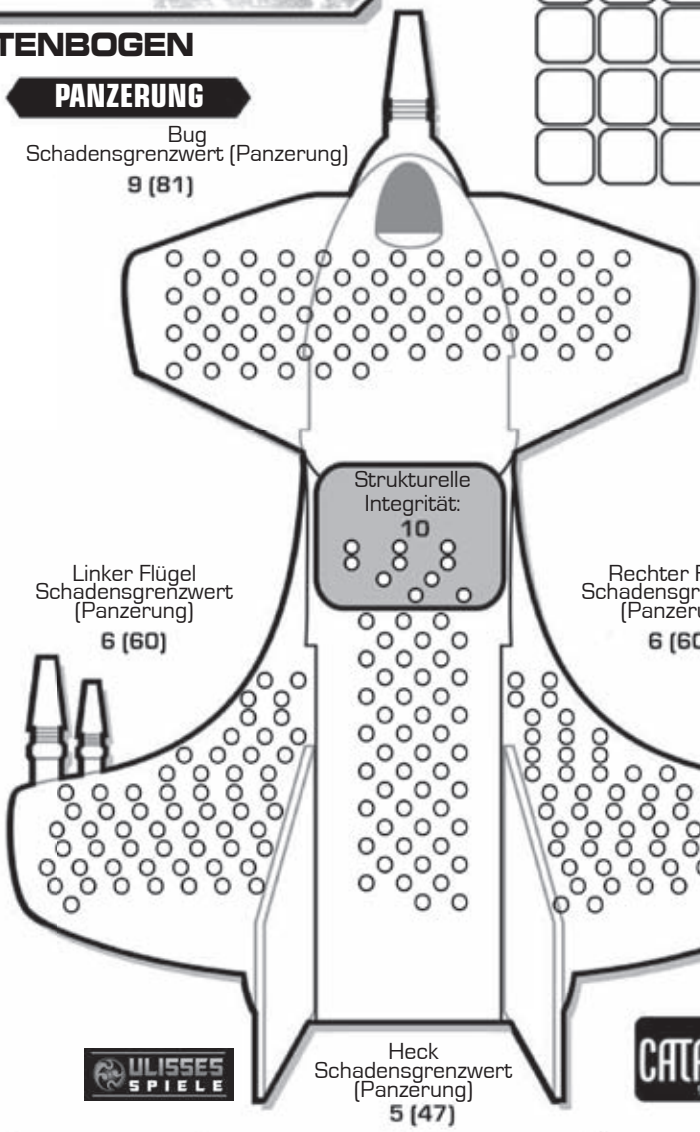
Munition: (Autokanone/20) 15
(LSR-10) 24
(KSR-6) 60

Treibstoff: 400 Punkte

KW: 1.626 **Gesamtpanzerung:** 248 **Waffenhitze:** 27
Ableitung: 28



PANZERUNG



AUSSENLASTEN / BOMBEN

Legende
HE – Hochexplosiv
LG – Lasergeführt
C – Streubombe
RL – Raketenwerfer

Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27*
26*
25*
24*
23*
22*
21*
20*
19*
18*
17*
16
15*
14*
13*
12
11
10*
9
8*
7
6
5*
4
3
2
1
0

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens-erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 20 (40) Doppel
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	○ ○
24	Waffen +4	○ ○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○ ○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○ ○
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	○ ○
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	○ ○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○ ○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	
8	Waffen +1	
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: F-700a Riever

Schub:
Sicherer Schub: 5
Maximaler Schub: 8

Tonnage: 100
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Clan-Invasion

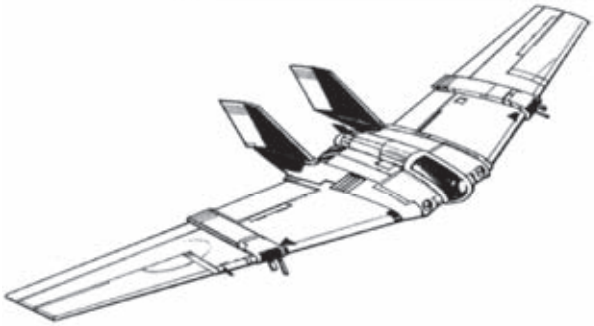
Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab				(6)	(12)	(20)	(25)
Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
2	LB-X-Autokanonen/10 (DB,C,F,S)	Bug	2	10	10	–	–
2	KSR-6 (M,C,S)	Bug	4	8	–	–	–
3	KSR-6 (M,C,S)	LF	4	8	–	–	–
3	KSR-6 (M,C,S)	RF	4	8	–	–	–

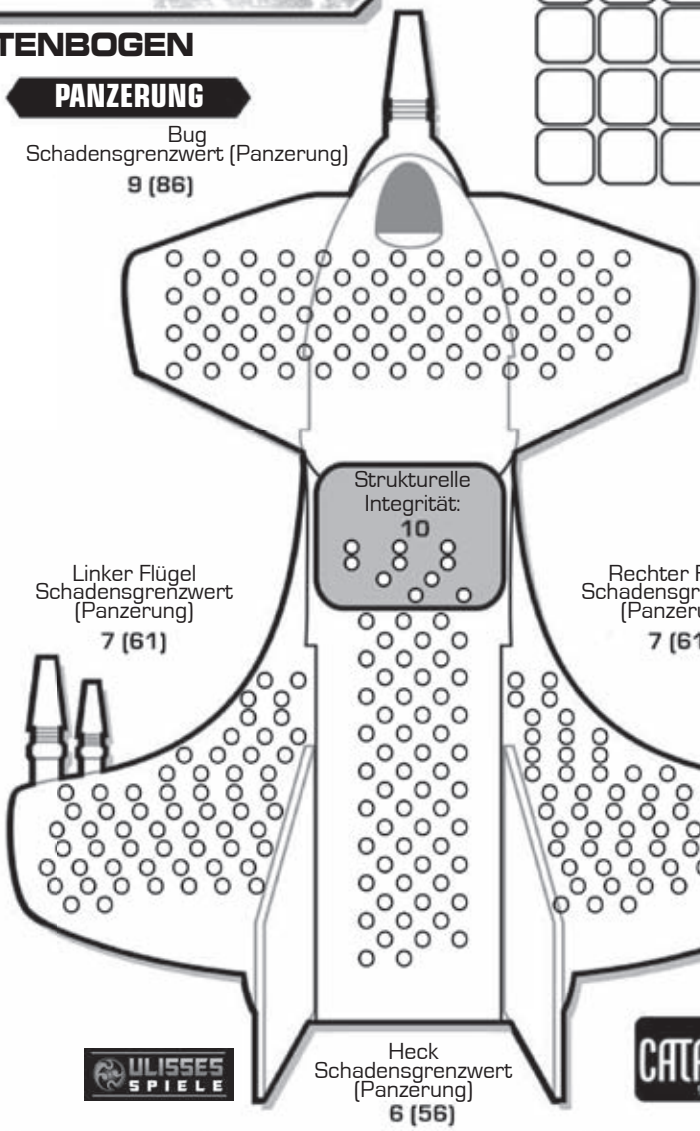
Munition: (LB-X-Autokanone/10 Bündelmunition) 20
(LB-X-Autokanone/10) 20
(KSR-6) 90

Treibstoff: 400 Punkte

KW: 1.994 **Gesamtpanzerung:** 264 **Waffenhitze:** 36
Ableitung: 40



PANZERUNG



AUSSENLASTEN / BOMBEN

Legende
HE – Hochexplosiv
LG – Lasergeführt
C – Streubombe
RL – Raketenwerfer

Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27*
26*
25*
24*
23*
22*
21*
20*
19*
18*
17*
16
15*
14*
13*
12
11
10*
9
8*
7
6
5*
4
3
2
1
0

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens-erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 20 (40) Doppel
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	○ ○
24	Waffen +4	○ ○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○ ○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○ ○
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	○ ○
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	○ ○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○ ○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	
8	Waffen +1	
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: F-700b Riever

Schub:
Sicherer Schub: 5
Maximaler Schub: 8

Tonnage: 100
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Jihad

Bewaffnung & Ausrüstung

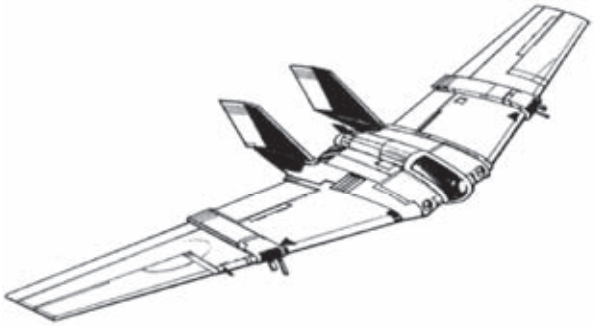
Standardmaßstab (6) (12) (20) (25)

Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
1	LSR-10 (M,C,S)	Bug	4	6	6	6	–
1	Ultra-Autokanone/20 (DB,R,C)	Bug	8	30	30	–	–
3	Blitz-KSR-6 (M,C)	LF	4	12	–	–	–
3	Blitz-KSR-6 (M,C)	RF	4	12	–	–	–

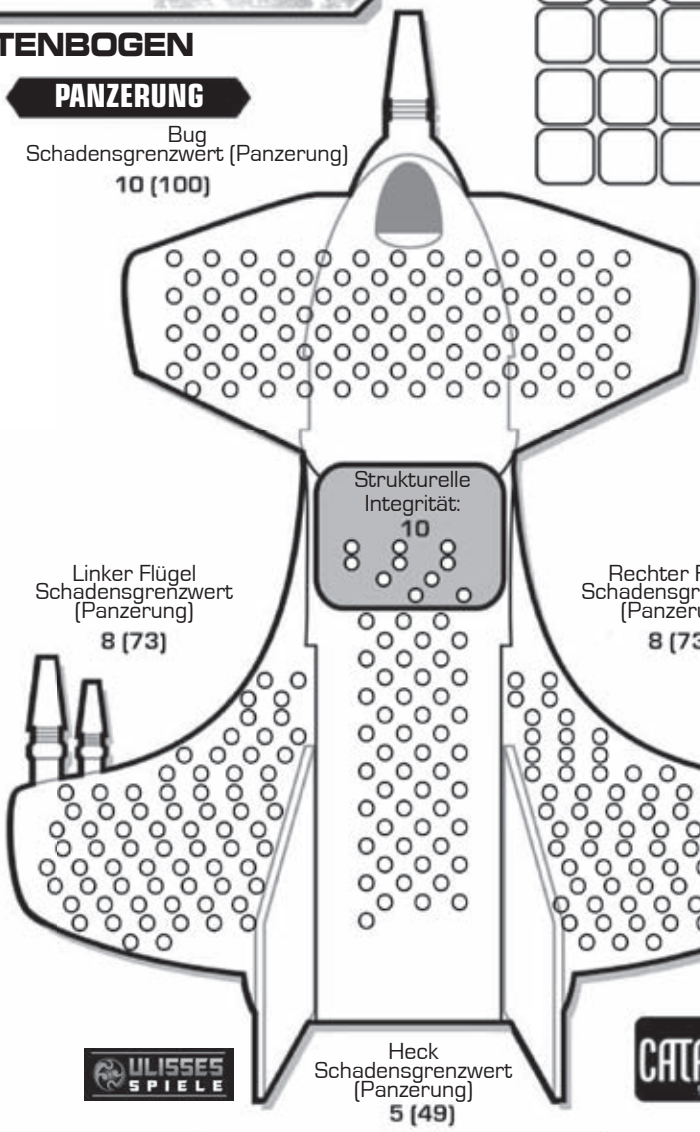
Munition: (Ultra-AK/20) 20
(LSR-10) 24
(Blitz-KSR-6) 60

Treibstoff: 400 Punkte

KW: 2.377 **Gesamtpanzerung:** 295 **Waffenhitze:** 36
Ableitung: 38



PANZERUNG



AUSSENLASTEN / BOMBEN

Legende
HE – Hochexplosiv
LG – Lasergeführt
C – Streubombe
RL – Raketenwerfer

Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27*
26*
25*
24*
23*
22*
21*
20*
19*
18*
17*
16
15*
14*
13*
12
11
10*
9
8*
7
6
5*
4
3
2
1
0

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens-erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
		19 (38) Doppel
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	○ ○
24	Waffen +4	○ ○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○ ○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○ ○
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	○ ○
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	○ ○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	
8	Waffen +1	
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: STU-D6 Stuka

Schub:
Sicherer Schub: 5
Maximaler Schub: 8

Tonnage: 100
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Clan-Invasion

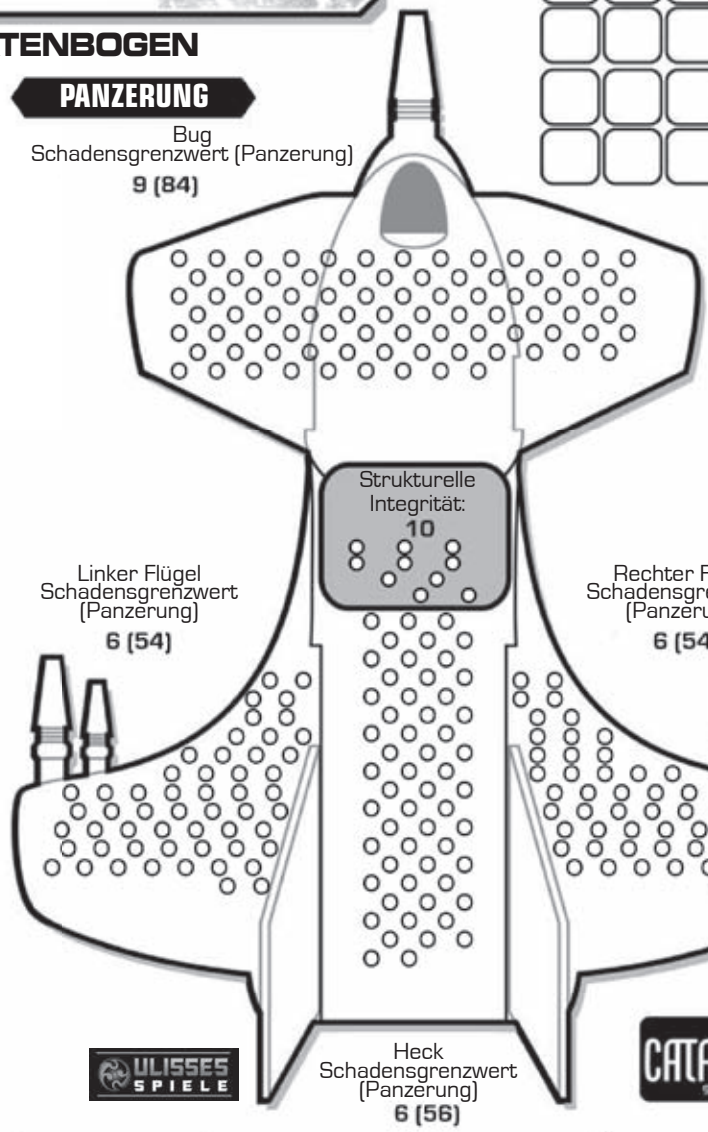
Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab				(6)	(12)	(20)	(25)
Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
1	Mittelschwerer Laser (DE)	Bug	3	5	–	–	–
2	KSR-6 (M,C,S)	Bug	4	8	–	–	–
2	Schwere Laser (DE)	LF	8	8	8	–	–
1	LSR-20 (M,C,S)	LF	6	12	12	12	–
2	Schwere Laser (DE)	RF	8	8	8	–	–
1	LSR-20 (M,C,S)	RF	6	12	12	12	–
2	Mittelschwere Laser (DE)	Heck	3	5	–	–	–

Munition: (LSR-20) 24
(KSR-6) 60
Treibstoff: 400 Punkte

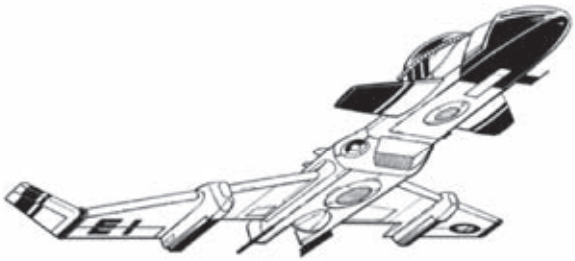
KW: 2.251 **Gesamtpanzerung:** 248 **Waffenhitze:** 61
Ableitung: 40

PANZERUNG



Legende
HE – Hochexplosiv
LG – Lasergeführt
C – Streubombe
RL – Raketenwerfer

AUSSENLASTEN / BOMBEN



Wärmeskala

Überhitzung
30* 29 28* 27* 26* 25* 24* 23* 22* 21* 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens-erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusst-seinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitze-level	Auswirkungen	Wärme-tauscher 20 (40) Doppel
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	○ ○
24	Waffen +4	○ ○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○ ○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○ ○
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	○ ○
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	○ ○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○ ○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	
8	Waffen +1	
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: STU-D7 Stuka

Schub:
Sicherer Schub: 5
Maximaler Schub: 8

Tonnage: 100
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Jihad

Bewaffnung & Ausrüstung

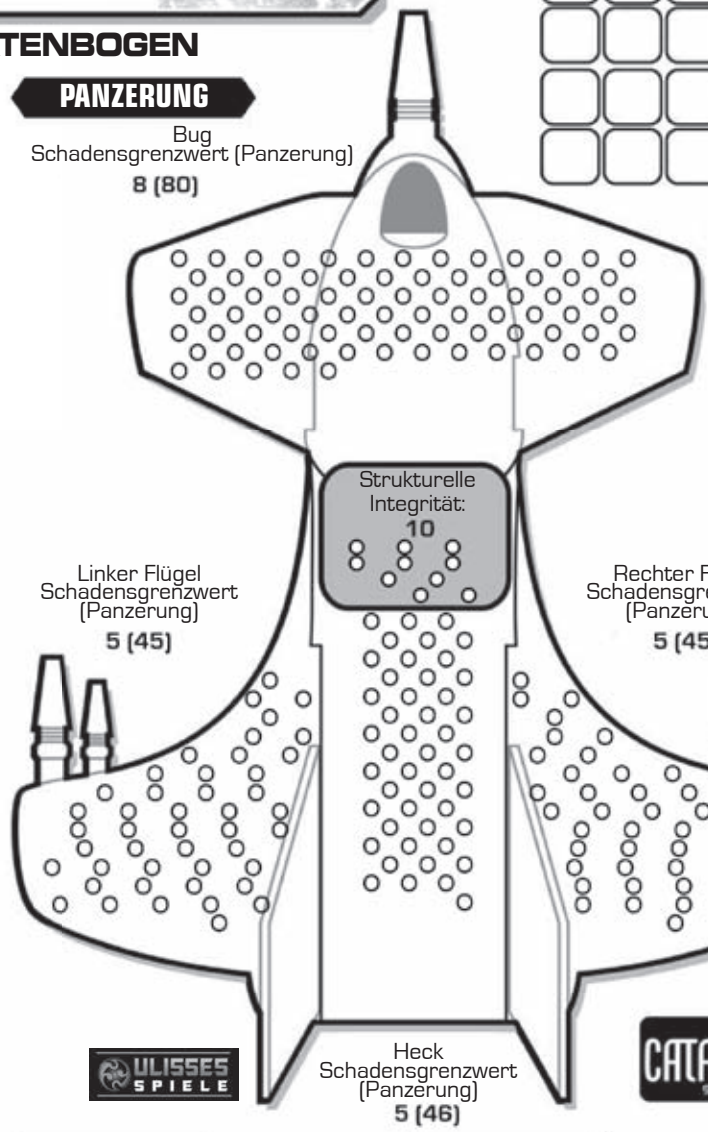
Standardmaßstab

Anz.	Typ	Zone	Wärme	(6) K.	(12) M.	(20) W.	(25) E.
1	Mittelschwerer ER-Laser (DE)	Bug	5	5	5	–	–
1	LSR-20 (M,C,S) mit Artemis-IV-FLS	Bug	6	12	12	12	–
2	KSR-6 (M,C,S) mit Artemis-IV-FLS	Bug	4	8	–	–	–
3	Mittelschwere ER-Laser (DE)	LF	5	5	5	–	–
1	Multi-AK/5 (DB,R,C)	LF	1	20	20	–	–
3	Mittelschwere ER-Laser (DE)	RF	5	5	5	–	–
1	Multi-AK/5 (DB,R,C)	RF	1	20	20	–	–
2	Mittelschwere ER-Laser (DE)	Heck	5	5	5	–	–

Munition: (LSR-20 mit Artemis-IV) 18
(KSR-6 mit Artemis-IV) 45
(Multi-AK/5) 80
Treibstoff: 400 Punkte

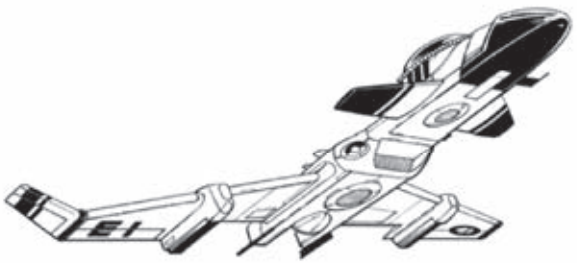
KW: 2.596 **Gesamtpanzerung:** 216 **Waffenhitze:** 61
Ableitung: 42

PANZERUNG



AUSSENLASTEN / BOMBEN

Legende
HE – Hochexplosiv
LG – Lasergeführt
C – Streubombe
RL – Raketenwerfer



ULISSES SPIELE

CATALYST game labs

Wärmeskala

Überhitzung	
30*	
29	
28*	
27*	
26*	
25*	
24*	
23*	
22*	
21*	
20*	
19*	
18*	
17*	
16	
15*	
14*	
13*	
12	
11	
10*	
9	
8*	
7	
6	
5*	
4	
3	
2	
1	
0	

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens-erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusst-seinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitze-level	Auswirkungen	Wärme-tauscher
		21 (42) Doppel
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○ ○
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	○ ○
24	Waffen +4	○ ○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○ ○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○ ○
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	○ ○
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	○ ○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○ ○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	
8	Waffen +1	
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: STU-K5 Stuka

Schub:
Sicherer Schub: 5
Maximaler Schub: 8

Tonnage: 100
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

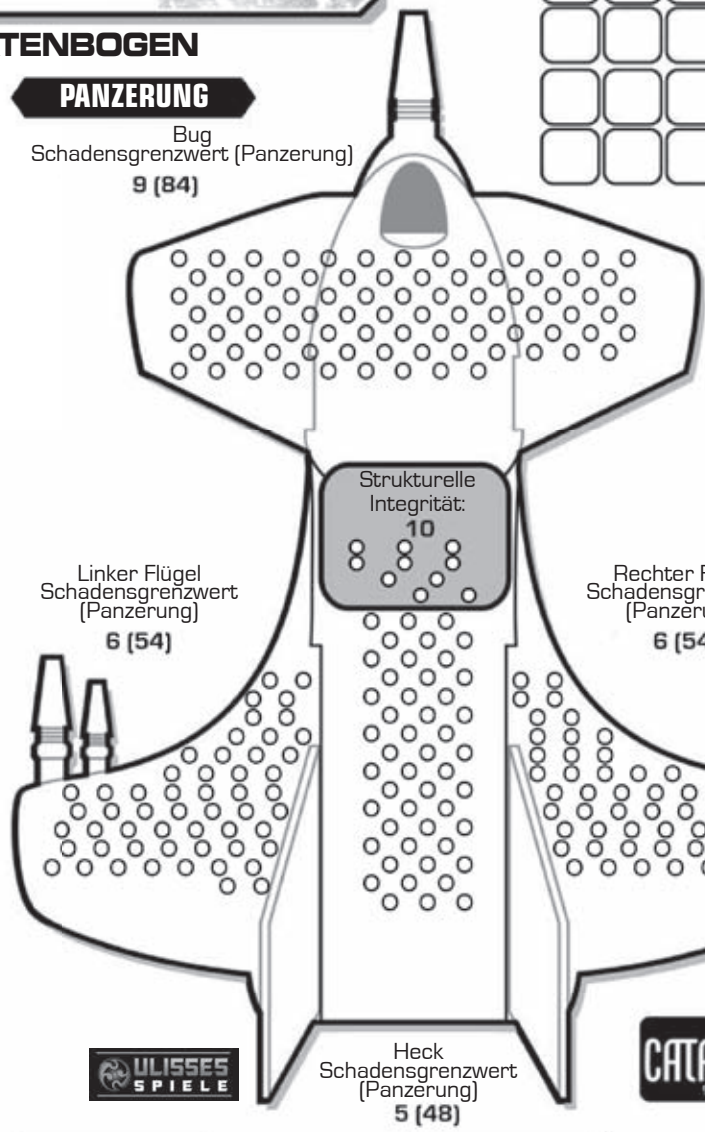
Standardmaßstab (6) (12) (20) (25)

Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
1	LSR-20 (M,C,S)	Bug	6	12	12	12	–
1	Mittelschwerer Laser (DE)	Bug	3	5	–	–	–
1	KSR-4 (M,C,S)	Bug	3	4	–	–	–
2	Schwere Laser (DE)	LF	8	8	8	–	–
2	Schwere Laser (DE)	RF	8	8	8	–	–
2	Mittelschwere Laser (DE)	Heck	3	5	–	–	–

Munition: (LSR-20) 12
(KSR-4) 25
Treibstoff: 400 Punkte

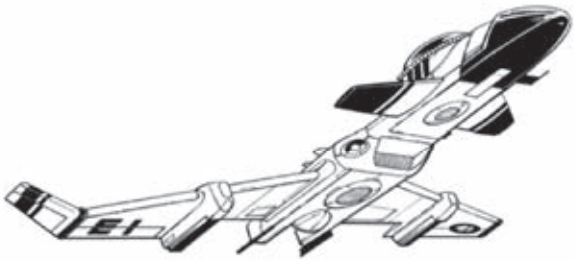
KW: 1.790 **Gesamtpanzerung:** 240 **Waffenhitze:** 50
Ableitung: 30

PANZERUNG



AUSSENLASTEN / BOMBEN

Legende
HE – Hochexplosiv
LG – Lasergeführt
C – Streubombe
RL – Raketenwerfer



Wärmeskala

Überhitzung
30* 29 28* 27* 26* 25* 24* 23* 22* 21* 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebenserhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 30 (30) Einfach
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○ ○
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	○ ○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○ ○
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	○ ○ ○
24	Waffen +4	○ ○ ○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○ ○ ○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○ ○ ○
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	○ ○ ○
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	○ ○ ○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○ ○ ○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	
8	Waffen +1	
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: STU-K10 Stuka

Schub:
Sicherer Schub: 5
Maximaler Schub: 8

Tonnage: 100
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

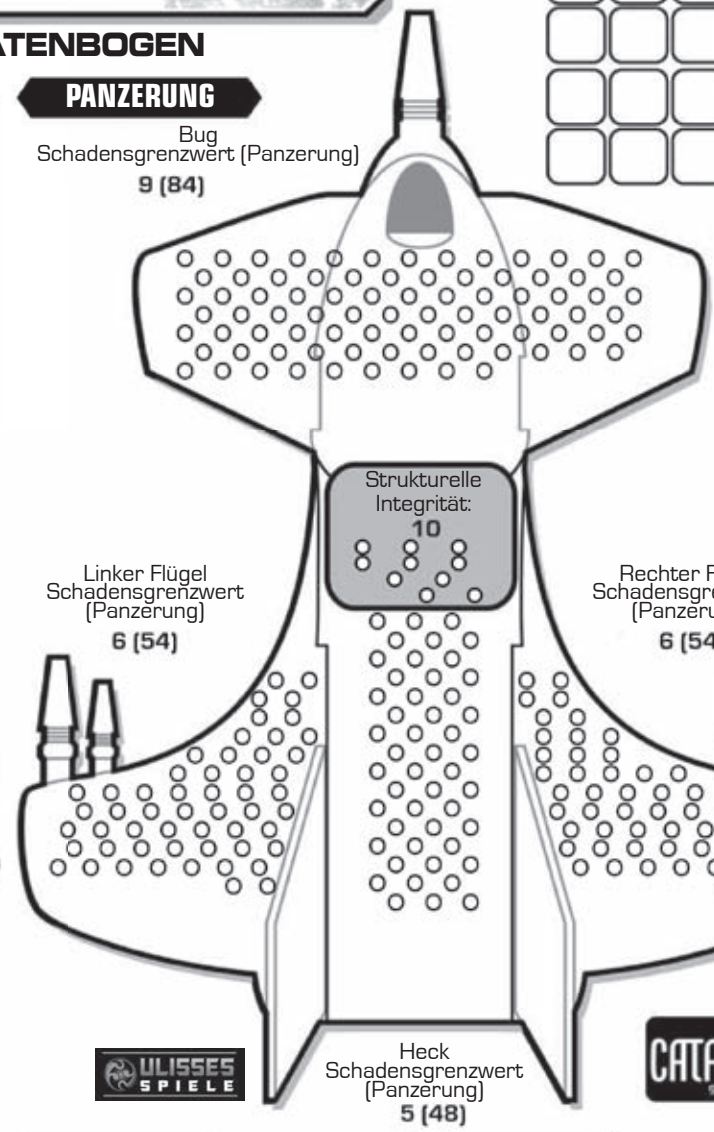
Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab				(6)	(12)	(20)	(25)
Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
1	LSR-20 (M,C,S)	Bug	6	12	12	12	–
4	Leichte Laser (DE)	Bug	1	3	–	–	–
2	Schwere Laser (DE)	LF	8	8	8	–	–
2	Schwere Laser (DE)	RF	8	8	8	–	–
2	Mittelschwere Laser (DE)	Heck	3	5	–	–	–

Munition: (LSR-20) 12
Treibstoff: 400 Punkte

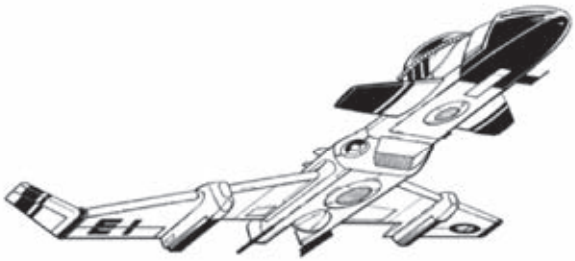
KW: 1.767 **Gesamtpanzerung:** 240 **Waffenhitze:** 48
Ableitung: 32

PANZERUNG



AUSSENLASTEN / BOMBEN

Legende
HE – Hochexplosiv
LG – Lasergeführt
C – Streubombe
RL – Raketenwerfer



ULISSES SPIELE

CATALYST game labs

Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27* 26* 25* 24* 23* 22* 21* 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebenserhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
		32 (32) Einfach
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○ ○ ○
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	○ ○ ○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○ ○
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	○ ○ ○
24	Waffen +4	○ ○ ○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○ ○ ○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○ ○ ○
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	○ ○ ○
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	○ ○ ○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○ ○ ○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	
8	Waffen +1	
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: STU-K15 Stuka

Schub:
Sicherer Schub: 5
Maximaler Schub: 8

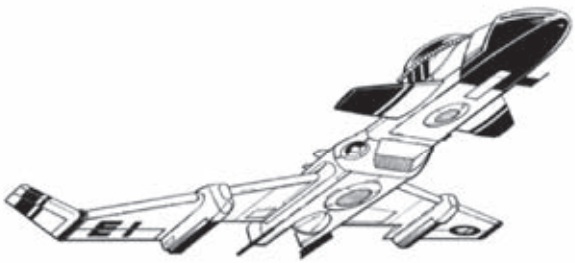
Tonnage: 100
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

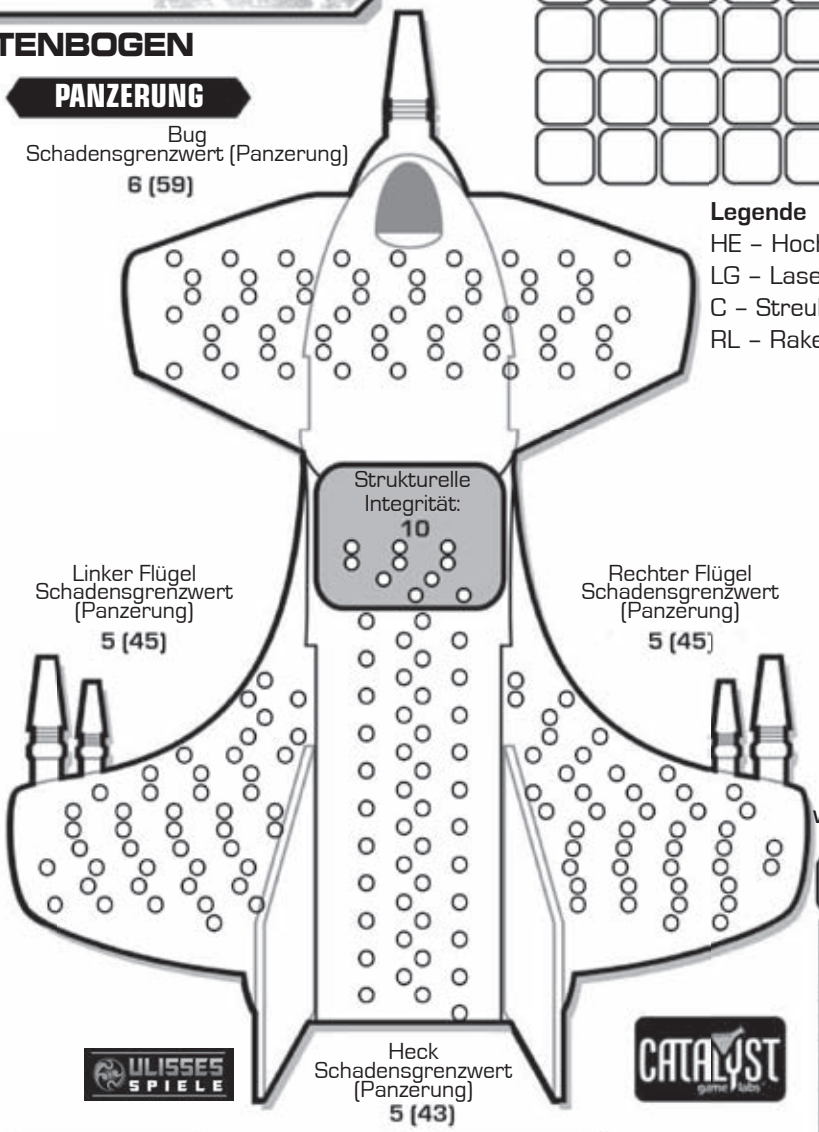
Standardmaßstab				(6)	(12)	(20)	(25)
Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
1	LSR-20 (M,C,S)	Bug	6	12	12	12	–
1	Mittelschwerer Laser (DE)	Bug	3	5	–	–	–
1	KSR-4 (M,C,S)	Bug	3	4	–	–	–
2	Schwere Laser (DE)	LF	8	8	8	–	–
3	Leichte Laser (DE)	LF	1	3	–	–	–
2	Schwere Laser (DE)	RF	8	8	8	–	–
3	Leichte Laser (DE)	RF	1	3	–	–	–
2	Mittelschwere Laser (DE)	Heck	3	5	–	–	–

Munition: (LSR-20) 12
(KSR-4) 25
Treibstoff: 400 Punkte

KW: 1.683 **Gesamtpanzerung:** 192 **Waffenhitze:** 56
Ableitung: 30

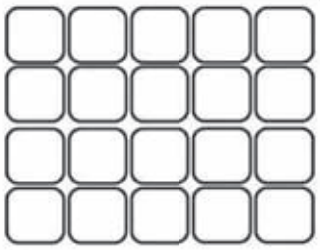


PANZERUNG



Legende
HE – Hochexplosiv
LG – Lasergeführt
C – Streubombe
RL – Raketenwerfer

AUSSENLASTEN / BOMBEN



Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27*
26*
25*
24*
23*
22*
21*
20*
19*
18*
17*
16
15*
14*
13*
12
11
10*
9
8*
7
6
5*
4
3
2
1
0

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebenserhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

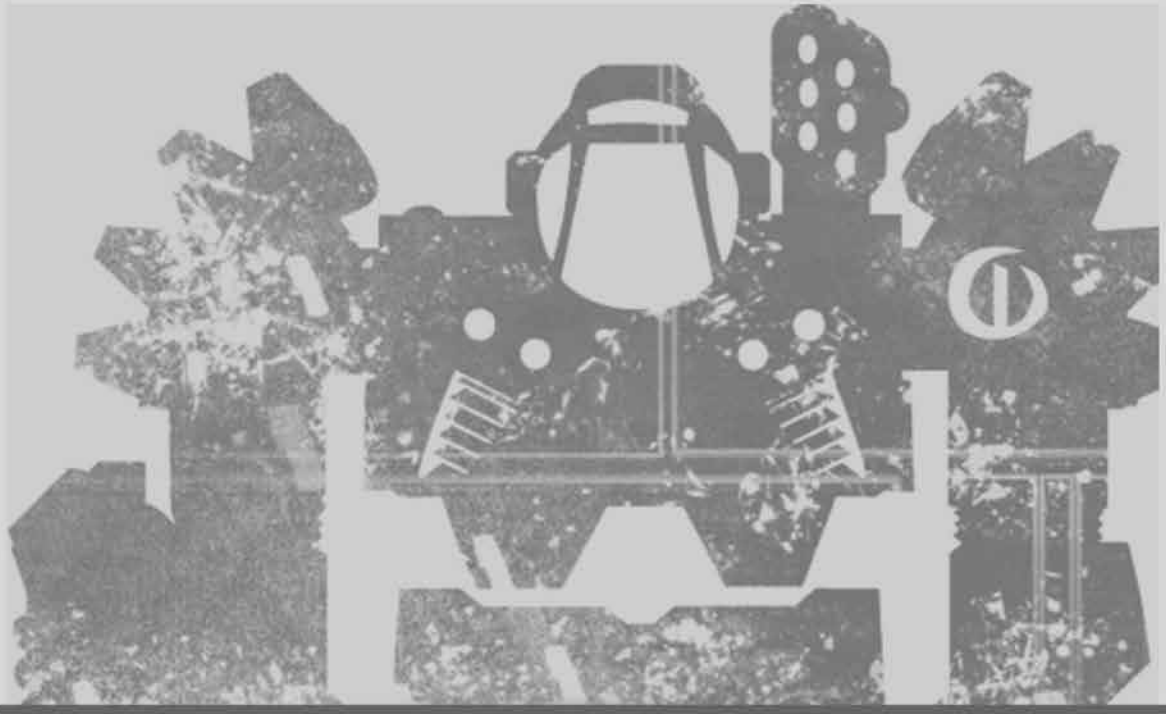
Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 30 (30) Einfach
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○ ○
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	○ ○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○ ○
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	○ ○ ○
24	Waffen +4	○ ○ ○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○ ○ ○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○ ○ ○
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	○ ○ ○
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	○ ○ ○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○ ○ ○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	
8	Waffen +1	
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.



DIE ERSTEN SEIT JAHRUNDERTEN ...

BATTLETECH

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: RVN-1X Raven

Bewegungspunkte:
Gehen: 5
Rennen: 8
Springen: 0

Tonnage: 35
Technologie: Innere Sphäre (Experimentel)
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	KSR-6	RT	4	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9
1	Elektronische Kriegsführungsausrüstung	LT	–	(E)	–	–	–	6
2	Mittelschwere Laser	RA	3	5 (DE)	–	3	6	9

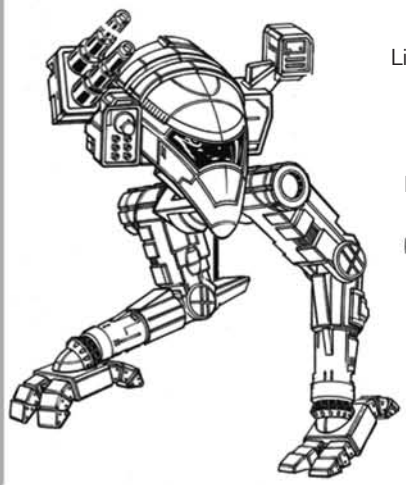
KW: 639 **Gesamtpanzerung:** 64 **Waffenhitze:** 10
Ableitung: 12

KRIEGERDATEN

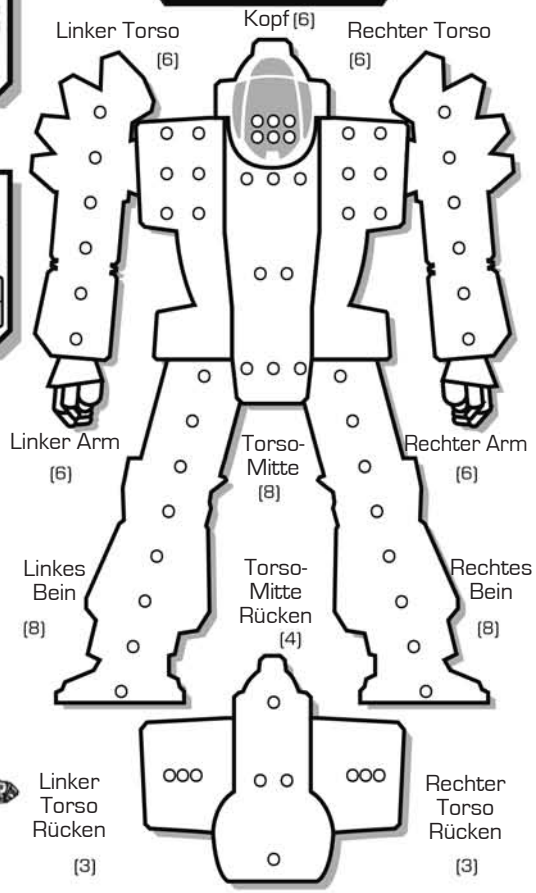
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	Munition (KSR-6) 15
	2.	Elektronische Kriegsführungsausrüstung
1-3	3.	Elektronische Kriegsführungsausrüstung
	4.	Elektronische Kriegsführungsausrüstung
	5.	Elektronische Kriegsführungsausrüstung
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Wärmetauscher
	6.	Wärmetauscher

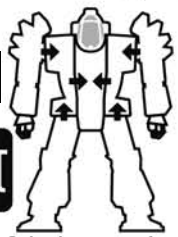
Kopf

	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	Wärmetauscher
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Mittelschwerer Laser
	4.	Mittelschwerer Laser
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

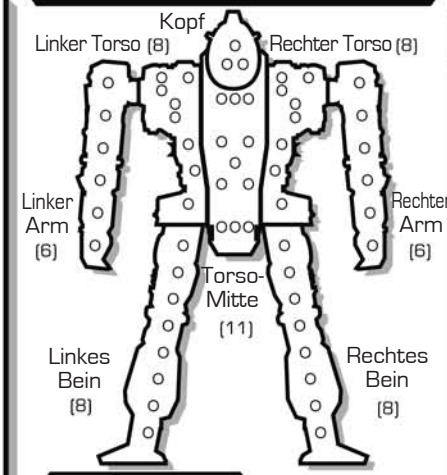
Rechter Torso

	1.	KSR-6
	2.	KSR-6
1-3	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Wärmetauscher
	6.	Wärmetauscher

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 12 (12)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○
25	–5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: RVN-2X Raven

Bewegungspunkte:
Gehen: 5
Rennen: 8
Springen: 0

Tonnage: 35
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
1	KSR-6	RT	4	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9
1	Schwerer Laser	LT	8	8 (DE)	–	5	10	15
2	Mittelschwere Laser	RA	3	5 (DE)	–	3	6	9

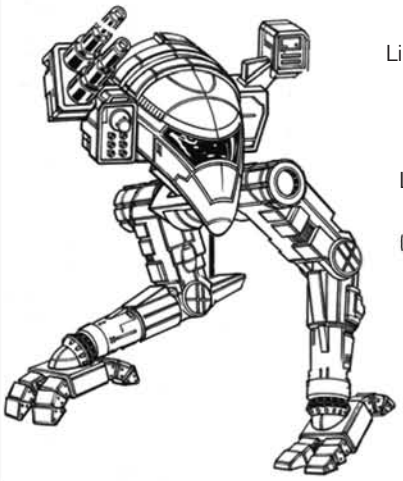
KW: 887 **Gesamtpanzerung:** 104 **Waffenhitze:** 18
Ableitung: 12

KRIEGERDATEN

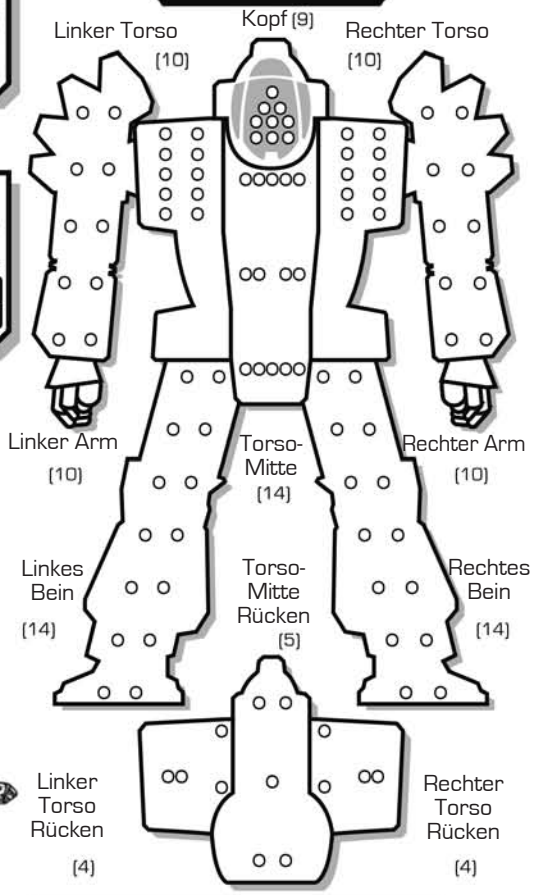
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	Schwerer Laser
	2.	Schwerer Laser
1-3	3.	Munition (KSR-6) 15
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Wärmetauscher
	6.	Wärmetauscher

Kopf

	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	Wärmetauscher
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

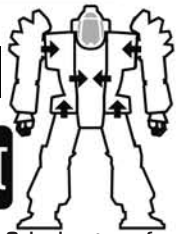
Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○

ULISSES SPIELE

CATALYST game labs



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Mittelschwerer Laser
	4.	Mittelschwerer Laser
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

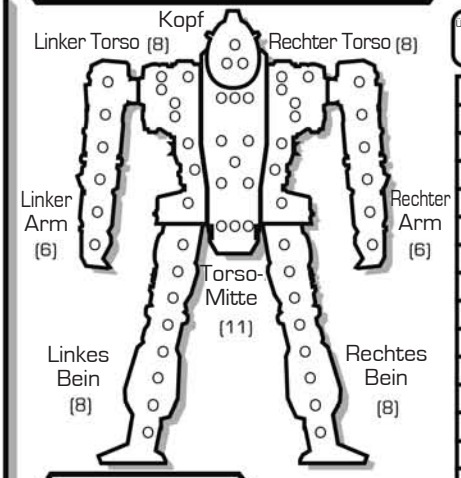
Rechter Torso

	1.	KSR-6
	2.	KSR-6
1-3	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Wärmetauscher
	6.	Wärmetauscher

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 12 (12)
30	Stilllegung	○ ○
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	–5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: RVN-3X Raven

Bewegungspunkte:
Gehen: 5 (6)
Rennen: 8 (9)
Springen: 0

Tonnage: 35
Technologie: Innere Sphäre (Experimentell)
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	KSR-6	RT	4	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9
1	Elektronische Kriegsführungsausrüstung	LT	–	(E)	–	–	–	6
2	Mittelschwere Laser	RA	3	5 (DE)	–	3	6	9

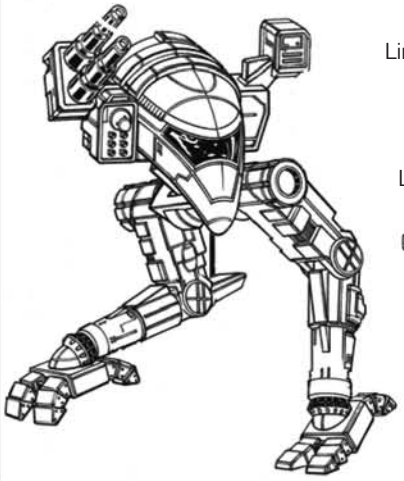
KW: 691 **Gesamtpanzerung:** 64 **Waffenhitze:** 10
Ableitung: 12

KRIEGERDATEN

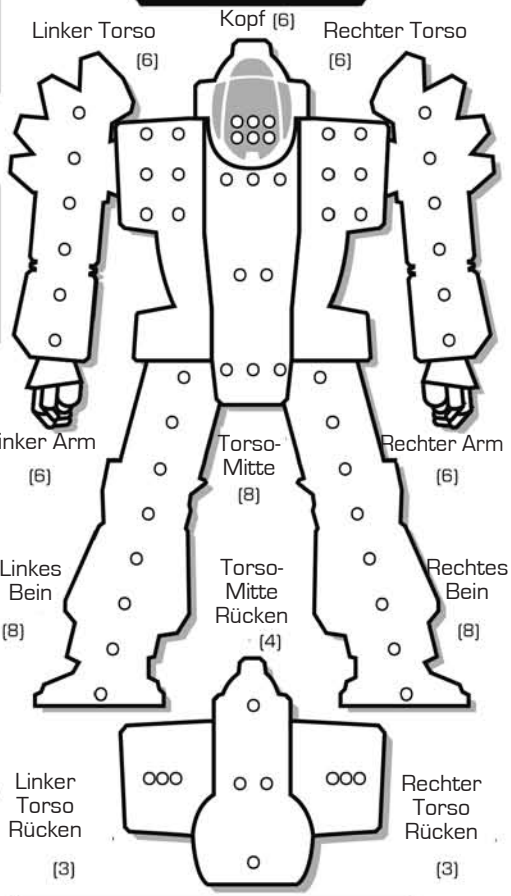
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	Munition (KSR-6) 15
	2.	Elektronische Kriegsführungsausrüstung
1-3	3.	Elektronische Kriegsführungsausrüstung
	4.	Elektronische Kriegsführungsausrüstung
	5.	Elektronische Kriegsführungsausrüstung
	6.	Dreifachmyomer
	1.	Dreifachmyomer
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Wärmetauscher
	6.	Wärmetauscher

Kopf

	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	Wärmetauscher
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

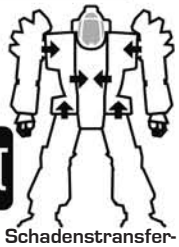
Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	Dreifachmyomer
	6.	Dreifachmyomer

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○

ULISSES SPIELE

CATALYST game labs



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Mittelschwerer Laser
	4.	Mittelschwerer Laser
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

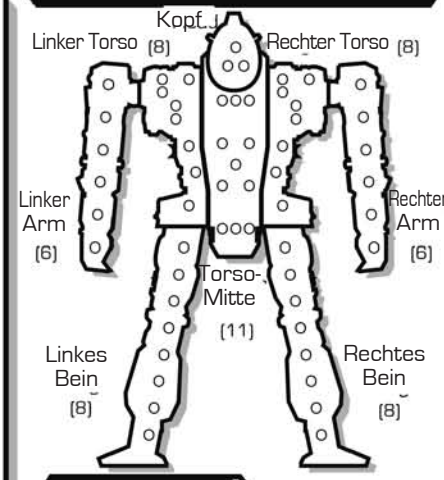
Rechter Torso

	1.	KSR-6
	2.	KSR-6
1-3	3.	Dreifachmyomer
	4.	Dreifachmyomer
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Wärmetauscher
	6.	Wärmetauscher

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala
Überhitzung

30*	
29	
28*	
27	
26*	
25*	
24*	
23*	
22*	
21	
20*	
19*	
18*	
17*	
16	
15*	
14*	
13*	
12	
11	
10*	
9	
8*	
7	
6	
5*	
4	
3	
2	
1	
0	

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 12 (12)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○
25	–5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: RVN-4X Raven

Bewegungspunkte:
Gehen: 5
Rennen: 8
Springen: 5

Tonnage: 35
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
1	KSR-6	RT	4	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9
2	Mittelschwere Laser	RA	3	5 (DE)	–	3	6	9
2	Maschinengewehr	LA	0	2 (DB,AI)	–	1	2	3

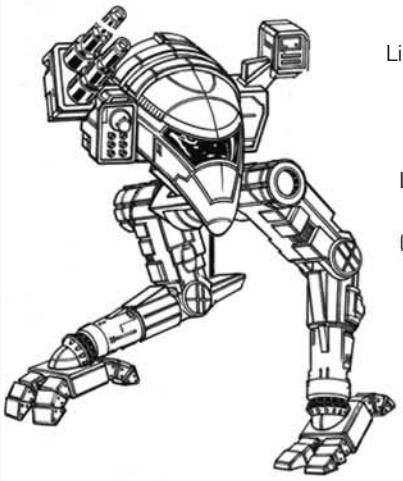
KW: 820 **Gesamtpanzerung:** 112 **Waffenhitze:** 10
Ableitung: 12

KRIEGERDATEN

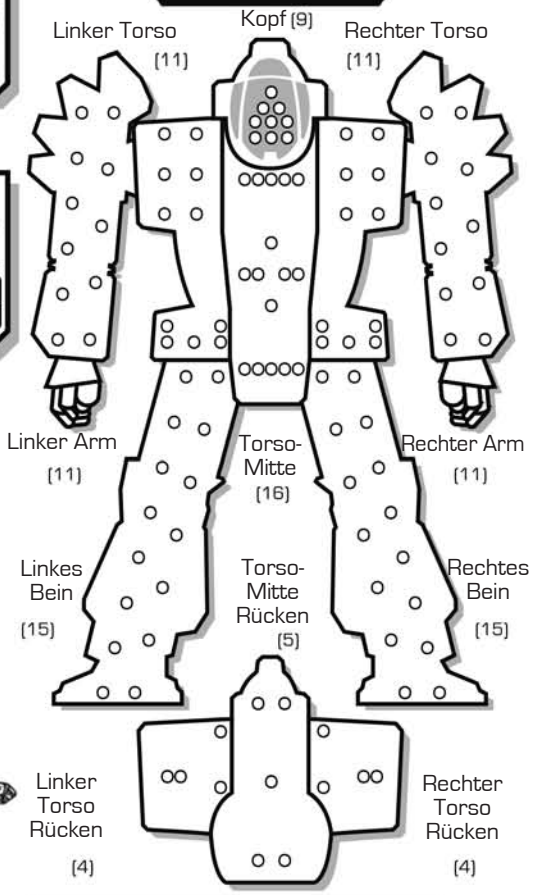
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Maschinengewehr
1-3	4.	Maschinengewehr
	5.	Munition (MG) 200
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	Sprungdüse
	2.	Sprungdüse
1-3	3.	Munition (KSR-6) 15
1-3	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Wärmetauscher
	6.	Wärmetauscher

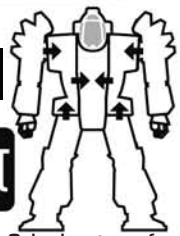
Kopf

	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	Wärmetauscher
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
1-3	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
4-6	4.	Reaktor
	5.	Sprungdüse
	6.	neu würfeln

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Mittelschwerer Laser
1-3	4.	Mittelschwerer Laser
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

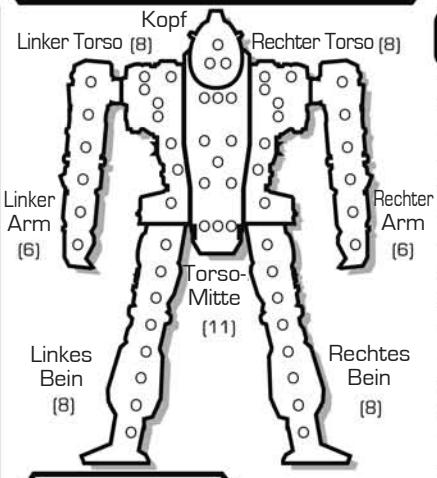
Rechter Torso

	1.	Sprungdüse
	2.	Sprungdüse
1-3	3.	KSR-6
1-3	4.	KSR-6
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Wärmetauscher
	6.	Wärmetauscher

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 12 (12)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○
25	–5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: WLF-1 Wolfhound

Bewegungspunkte:
Gehen: 6
Rennen: 9
Springen: 0

Tonnage: 35
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	Mittelschwerer Laser	TM	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	TM(R)	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	RT	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LT	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Schwerer Laser	RA	8	8 (DE)	–	5	10	15

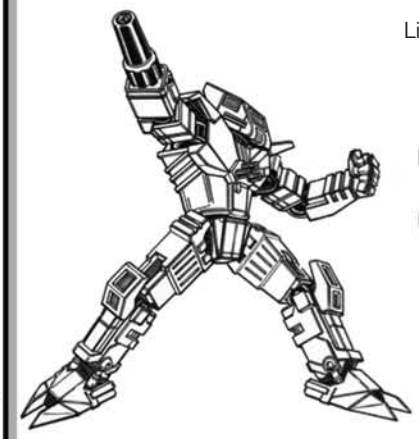
KW: 949 **Gesamtpanzerung:** 119 **Waffenhitze:** 20
Ableitung: 10

KRIEGERDATEN

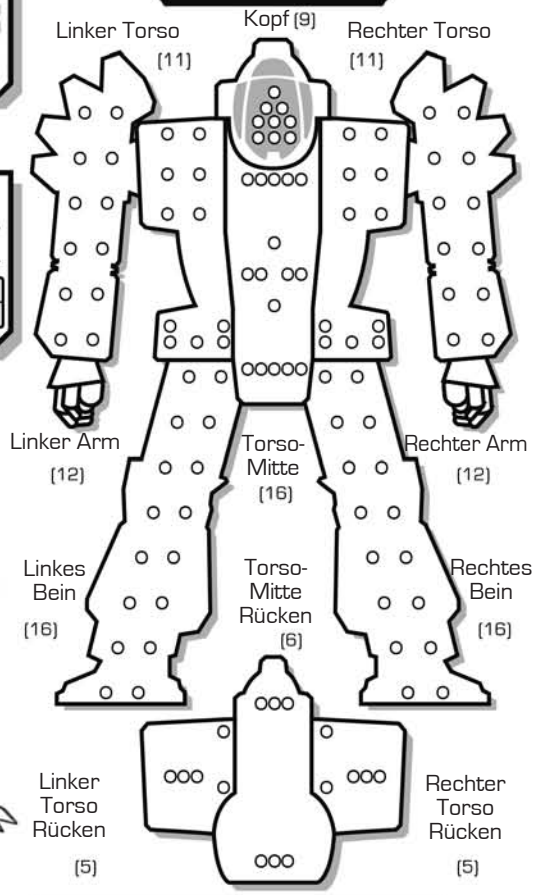
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	Mittelschwerer Laser
	2.	neu würfeln
1-3	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Wärmetauscher
	6.	neu würfeln

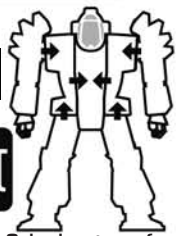
Kopf

	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	neu würfeln
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	Mittelschwerer Laser (R)
	6.	Mittelschwerer Laser

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
	4.	Schwerer Laser
	5.	Schwerer Laser
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

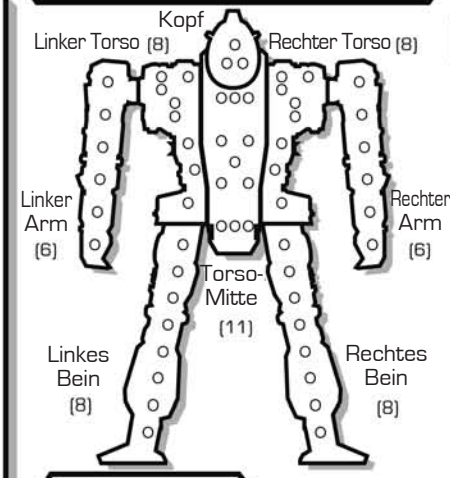
Rechter Torso

	1.	Mittelschwerer Laser
	2.	neu würfeln
1-3	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Wärmetauscher
	6.	neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen
30	Stilllegung
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+
25	–5 Bewegungspunkte
24	Waffen +4
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+
20	–4 Bewegungspunkte
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+
17	Waffen +3
15	–3 Bewegungspunkte
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+
13	Waffen +2
10	–2 Bewegungspunkte
8	Waffen +1
5	–1 Bewegungspunkt

Wärmetauscher 10 (10) ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: WLF-1A Wolfhound

Bewegungspunkte:
Gehen: 6
Rennen: 9
Springen: 0

Tonnage: 35
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	Mittelschwerer Laser	TM	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	RT	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LT	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Schwerer Laser	RA	8	8 (DE)	–	5	10	15

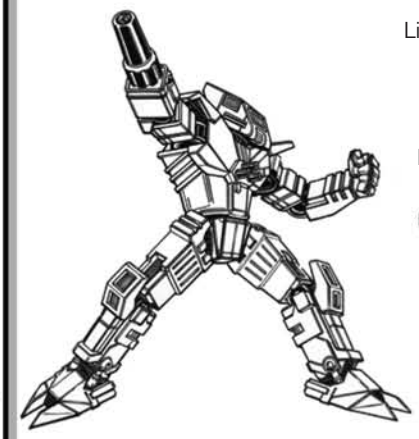
KW: 967 **Gesamtpanzerung:** 119 **Waffenhitze:** 17
Ableitung: 11

KRIEGERDATEN

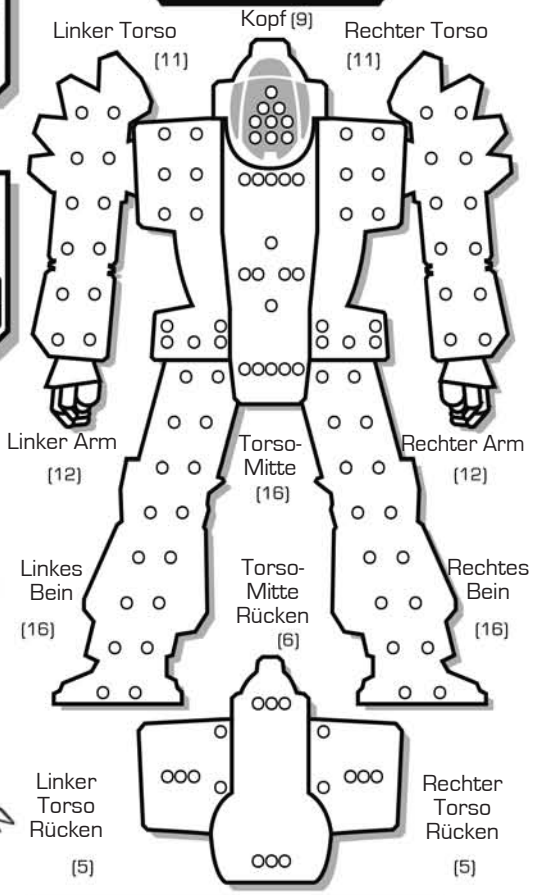
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	Mittelschwerer Laser
	2.	neu würfeln
1-3	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Wärmetauscher
	6.	neu würfeln

Kopf

	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	neu würfeln
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

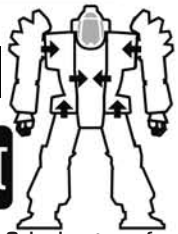
Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	Wärmetauscher
	6.	Mittelschwerer Laser

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○

ULISSES SPIELE

CATALYST game labs



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
	4.	Schwerer Laser
	5.	Schwerer Laser
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

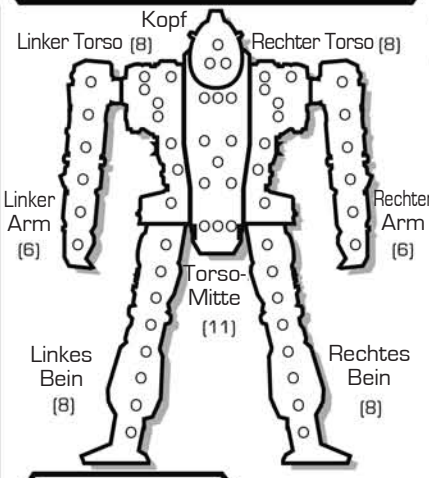
Rechter Torso

	1.	Mittelschwerer Laser
	2.	neu würfeln
1-3	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Wärmetauscher
	6.	neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 11 (11)
30	Stilllegung	○ ○
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	–5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: WLF-1B Wolfhound

Bewegungspunkte:
Gehen: 6
Rennen: 9
Springen: 0

Tonnage: 35
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
2	Mittelschwere Laser	TM	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	RT	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LT	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Schwerer Laser	RA	8	8 (DE)	–	5	10	15

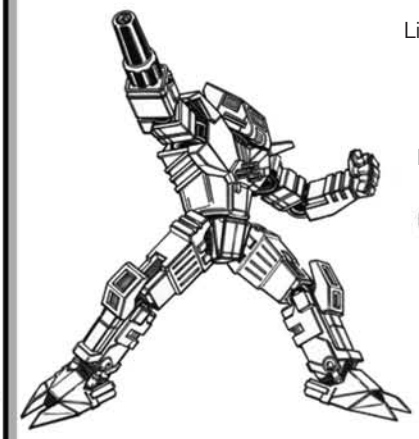
KW: 967 **Gesamtpanzerung:** 119 **Waffenhitze:** 20
Ableitung: 10

KRIEGERDATEN

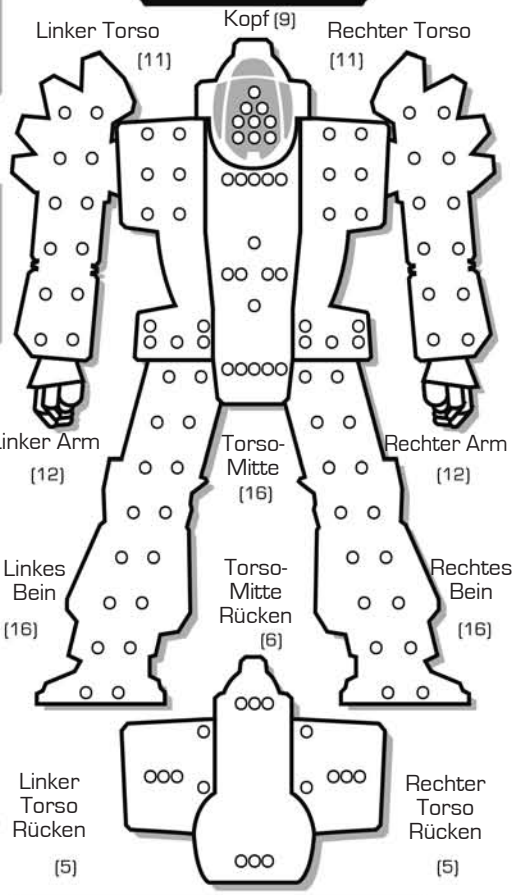
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	Mittelschwerer Laser
	2.	neu würfeln
1-3	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Wärmetauscher
	6.	neu würfeln

Kopf

	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	neu würfeln
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

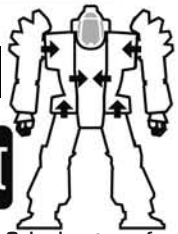
Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	Mittelschwerer Laser
	6.	Mittelschwerer Laser

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○

ULISSES SPIELE

CATALYST game labs



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
	4.	Schwerer Laser
	5.	Schwerer Laser
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

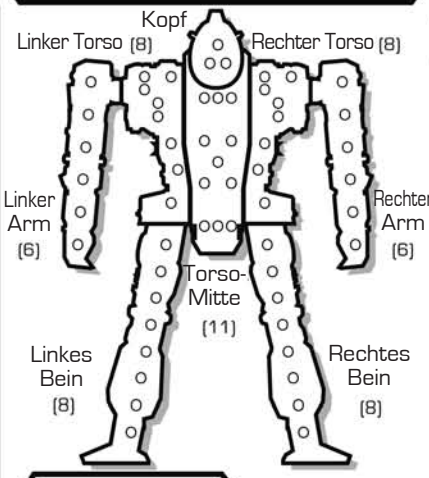
Rechter Torso

	1.	Mittelschwerer Laser
	2.	neu würfeln
1-3	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Wärmetauscher
	6.	neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 10 (10)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	–5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: HCT-3F Hatchetman

Bewegungspunkte:
Gehen: 4
Rennen: 6
Springen: 4

Tonnage: 45
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
1	Autokanone/10	RT	3	10 (DB,S)	–	5	10	15
1	Beil	RA	–	9	–	–	–	–
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	–	3	6	9

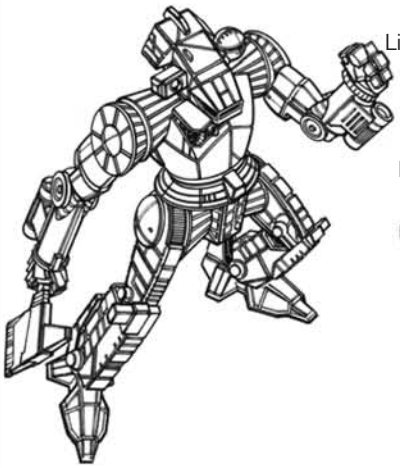
KW: 854 **Gesamtpanzerung:** 104 **Waffenhitze:** 9
Ableitung: 11

KRIEGERDATEN

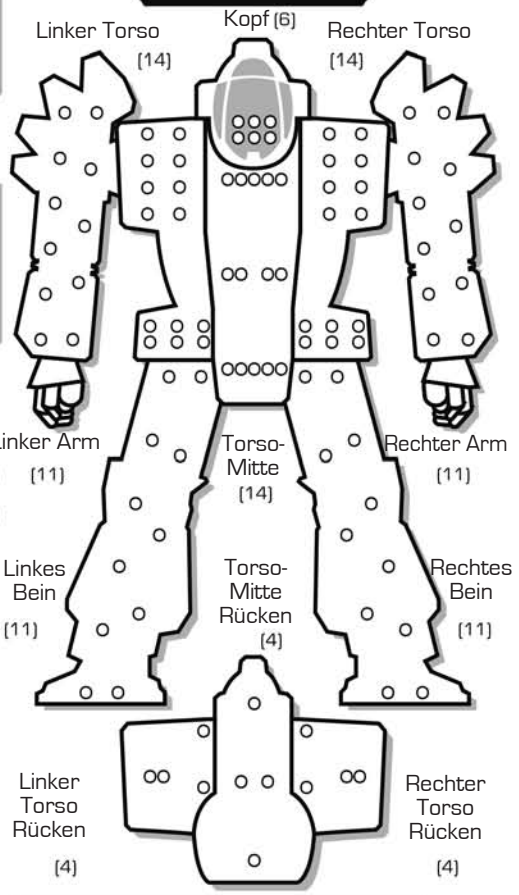
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	Mittelschwerer Laser
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
1-3	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Sprungdüse
	6.	Sprungdüse

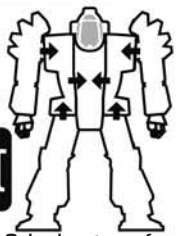
Kopf

	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	neu würfeln
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	Munition (AK/10) 10
	6.	Munition (AK/10) 10

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	Beil
	6.	Beil
	1.	Beil
	2.	Mittelschwerer Laser
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

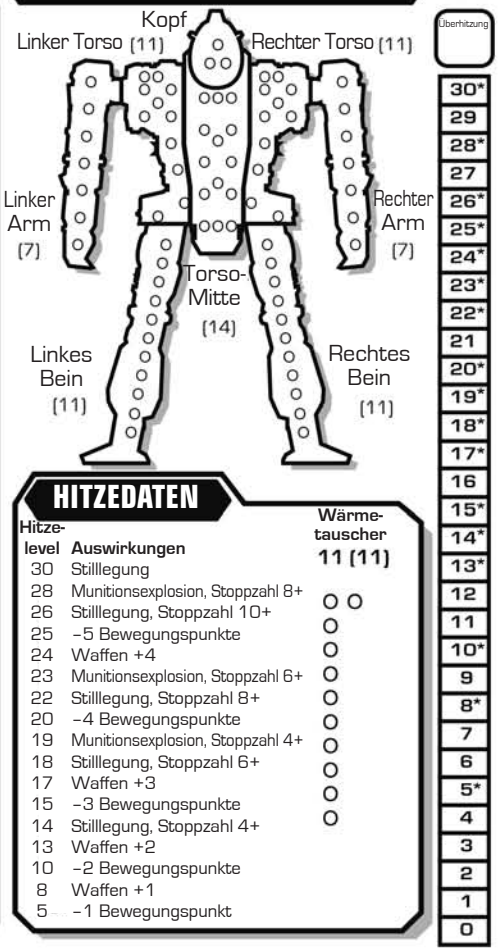
Rechter Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
1-3	3.	Autokanone/10
	4.	Autokanone/10
	5.	Autokanone/10
	6.	Autokanone/10
	1.	Autokanone/10
	2.	Autokanone/10
4-6	3.	Autokanone/10
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Sprungdüse
	6.	Sprungdüse

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 11 (11)
30	Stilllegung	○ ○
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	–5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: CTF-1X Cataphract

Bewegungspunkte:
Gehen: 4
Rennen: 6
Springen: 0

Tonnage: 70
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	Autokanone/10	RT	3	10 (DB,S)	–	5	10	15
1	Mittelschwerer Laser	RT(R)	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LT(R)	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	PPK	RA	10	10 (DE,X)	3	6	12	18
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	–	3	6	9

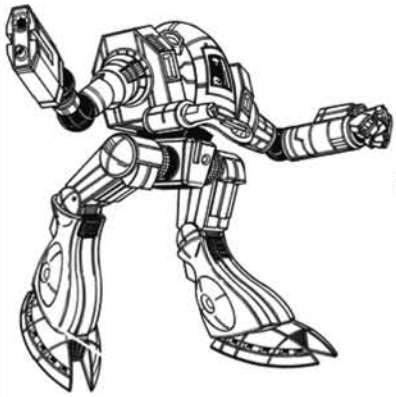
KW: 1.316 **Gesamtpanzerung:** 176 **Waffenhitze:** 25
Ableitung: 16

KRIEGERDATEN

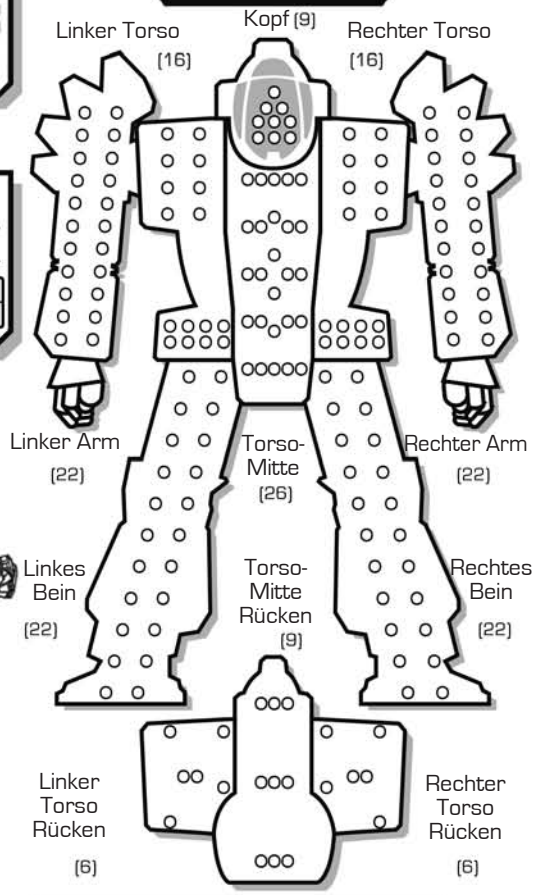
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

1-3	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	Mittelschwerer Laser
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

1-3	1.	Mittelschwerer Laser (R)
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

1.	Hüftgelenk
2.	Oberschenkelaktivator
3.	Unterschenkelaktivator
4.	Fußaktivator
5.	Wärmetauscher
6.	Wärmetauscher

Kopf

1.	Lebenserhaltung
2.	Sensoren
3.	Cockpit
4.	Wärmetauscher
5.	Sensoren
6.	Lebenserhaltung

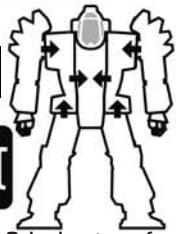
Torso Mitte

1-3	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
4-6	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Reaktortreffer	○○○
Gyroskoptreffer	○○
Sensorentreffer	○○
Lebenserhaltung	○

ULISSES SPIELE

CATALYST game labs



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

1-3	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	Unterarmaktivator
	4.	PPK
	5.	PPK
	6.	PPK
4-6	1.	Mittelschwerer Laser
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

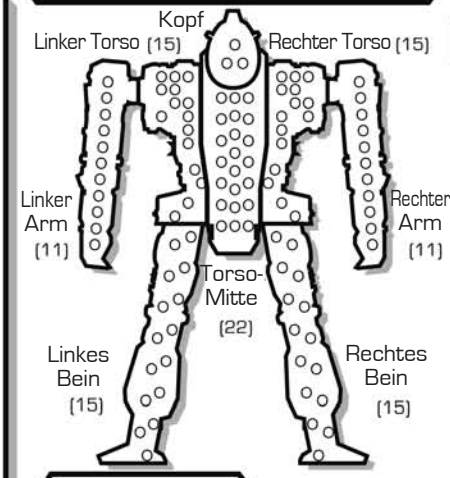
Rechter Torso

1-3	1.	Autokanone/10
	2.	Autokanone/10
	3.	Autokanone/10
	4.	Autokanone/10
	5.	Autokanone/10
	6.	Autokanone/10
4-6	1.	Autokanone/10
	2.	Mittelschwerer Laser (R)
	3.	Munition (AK/10) 10
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

1.	Hüftgelenk
2.	Oberschenkelaktivator
3.	Unterschenkelaktivator
4.	Fußaktivator
5.	Wärmetauscher
6.	Wärmetauscher

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 16 (16)
30	Stilllegung	○ ○
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○
25	–5 Bewegungspunkte	○ ○
24	Waffen +4	○ ○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○ ○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○ ○
20	–4 Bewegungspunkte	○ ○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: CTF-2X Cataphract

Bewegungspunkte:
Gehen: 4
Rennen: 6
Springen: 0

Tonnage: 70
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	Autokanone/10	RT	3	10 (DB,S)	–	5	10	15
1	Mittelschwerer Laser	RT	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LT	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Schwerer Laser	RA	8	8 (DE)	–	5	10	15
1	KSR-4	LA	3	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9

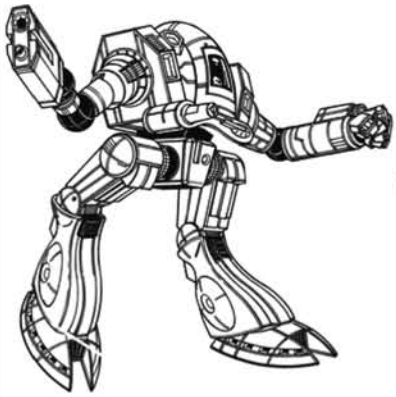
KW: 1.344 **Gesamtpanzerung:** 208 **Waffenhitze:** 20
Ableitung: 14

KRIEGERDATEN

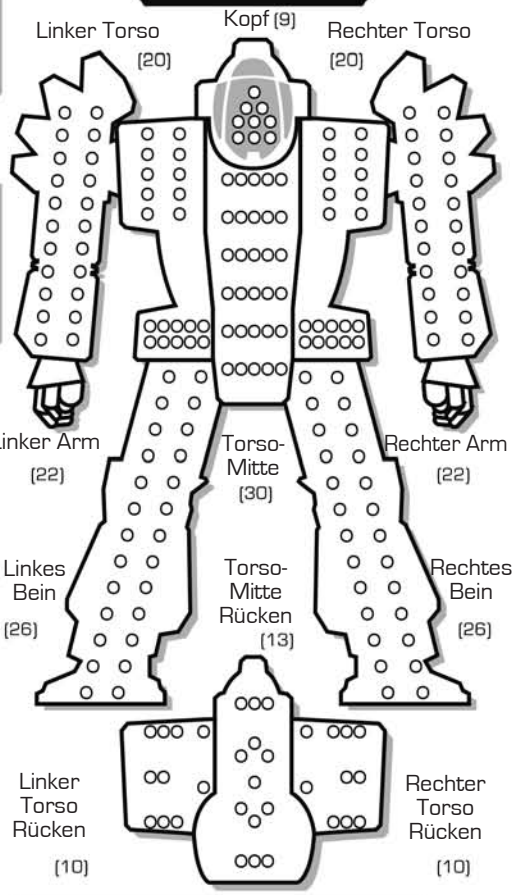
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	KSR-4
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	Mittelschwerer Laser
	2.	Munition (AK/10) 10
1-3	3.	Munition (AK/10) 10
	4.	Munition (KSR-4) 25
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Wärmetauscher
	6.	neu würfeln

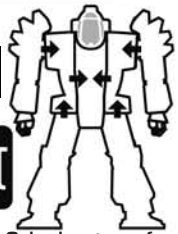
Kopf

	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	neu würfeln
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
	4.	Schwerer Laser
	5.	Schwerer Laser
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

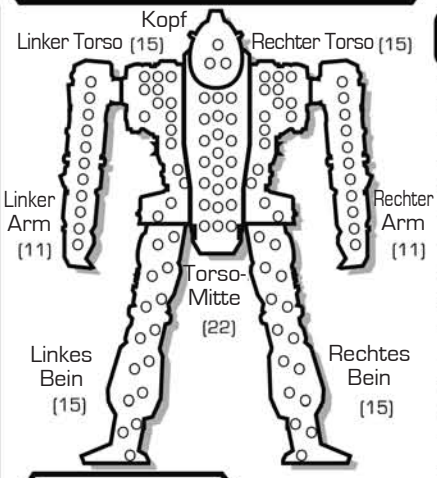
Rechter Torso

	1.	Autokanone/10
	2.	Autokanone/10
1-3	3.	Autokanone/10
	4.	Autokanone/10
	5.	Autokanone/10
	6.	Autokanone/10
	1.	Autokanone/10
	2.	Mittelschwerer Laser
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Wärmetauscher
	6.	Wärmetauscher

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 14 (14)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○
25	–5 Bewegungspunkte	○ ○
24	Waffen +4	○ ○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○ ○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: HTM-26T Hatamoto-Chi

Bewegungspunkte: **Tonnage:** 80
Gehen: 4 **Technologie:**
Rennen: 6 Innere Sphäre
Springen: 0 **Epoche:** Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
1	KSR-6	RT	4	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9
1	KSR-6	LT	4	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9
1	PPK	RA	10	10 (DE,X)	3	6	12	18
1	PPK	RA	10	10 (DE,X)	3	6	12	18

KW: 1.536 **Gesamtpanzerung:** 232 **Waffenhitze:** 28
Ableitung: 17

KRIEGERDATEN

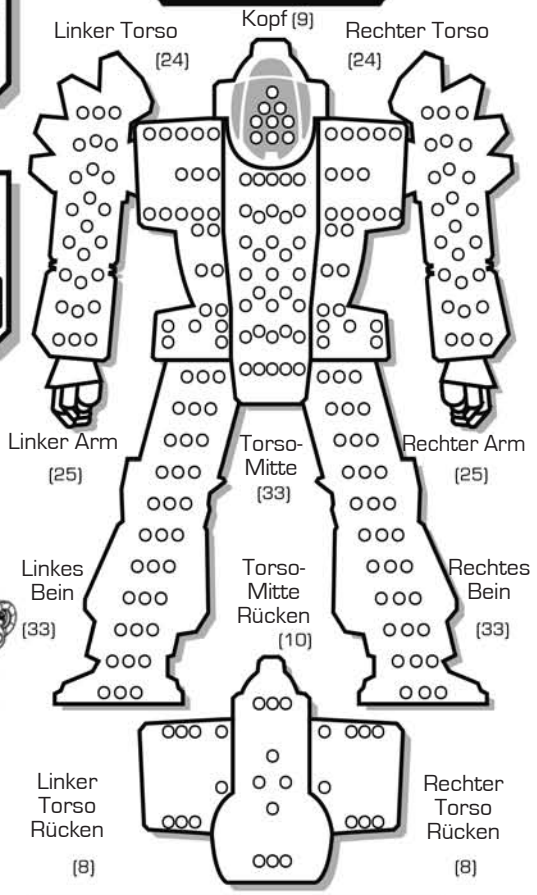
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
1-3	4.	PPK
1-3	5.	PPK
1-3	6.	PPK
4-6	1.	neu würfeln
4-6	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
4-6	5.	neu würfeln
4-6	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	KSR-6
1-3	3.	KSR-6
1-3	4.	neu würfeln
1-3	5.	neu würfeln
1-3	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
4-6	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
4-6	5.	neu würfeln
4-6	6.	neu würfeln

Linkes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Wärmetauscher
	6.	neu würfeln

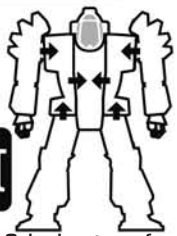
Kopf

	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	Wärmetauscher
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
1-3	4.	Gyroskop
1-3	5.	Gyroskop
1-3	6.	Gyroskop
4-6	1.	Gyroskop
4-6	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
4-6	4.	Reaktor
4-6	5.	neu würfeln
4-6	6.	neu würfeln

Reaktortreffer	○○○
Gyroskoptreffer	○○
Sensorentreffer	○○
Lebenserhaltung	○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
1-3	4.	PPK
1-3	5.	PPK
1-3	6.	PPK
4-6	1.	neu würfeln
4-6	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
4-6	5.	neu würfeln
4-6	6.	neu würfeln

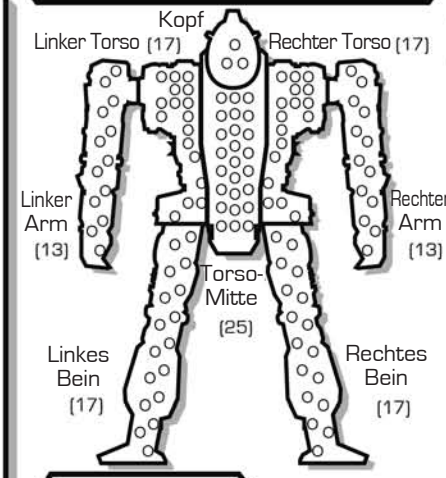
Rechter Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	KSR-6
1-3	3.	KSR-6
1-3	4.	Munition (KSR-6) 15
1-3	5.	neu würfeln
1-3	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
4-6	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
4-6	5.	neu würfeln
4-6	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Wärmetauscher
	6.	neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 17 (17)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○
25	–5 Bewegungspunkte	○ ○
24	Waffen +4	○ ○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○ ○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○ ○
20	–4 Bewegungspunkte	○ ○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○ ○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27
26*
25*
24*
23*
22*
21
20*
19*
18*
17*
16
15*
14*
13*
12
11
10*
9
8*
7
6
5*
4
3
2
1
0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: DCMS-MX90D Daboku

Bewegungspunkte:
Gehen: 3
Rennen: 5
Springen: 0

Tonnage: 90
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	(Hexe) W.
2	Autokanonen/2	RT	1	2 (DB,S)	4	8	16	24
1	LSR-10	RT	4	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
2	Autokanonen/2	LT	1	2 (DB,S)	4	8	16	24
1	LSR-10	RT	4	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
1	Schwerer Laser	RA	8	8 (DE)	–	5	10	15
1	Schwerer Laser	RA	8	8 (DE)	–	5	10	15

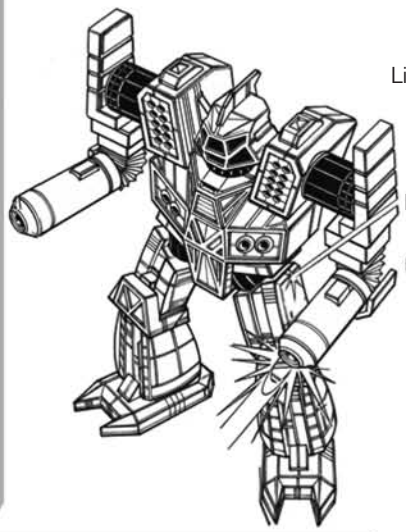
KW: 1.290 **Gesamtpanzerung:** 152 **Waffenhitze:** 28
Ableitung: 12

KRIEGERDATEN

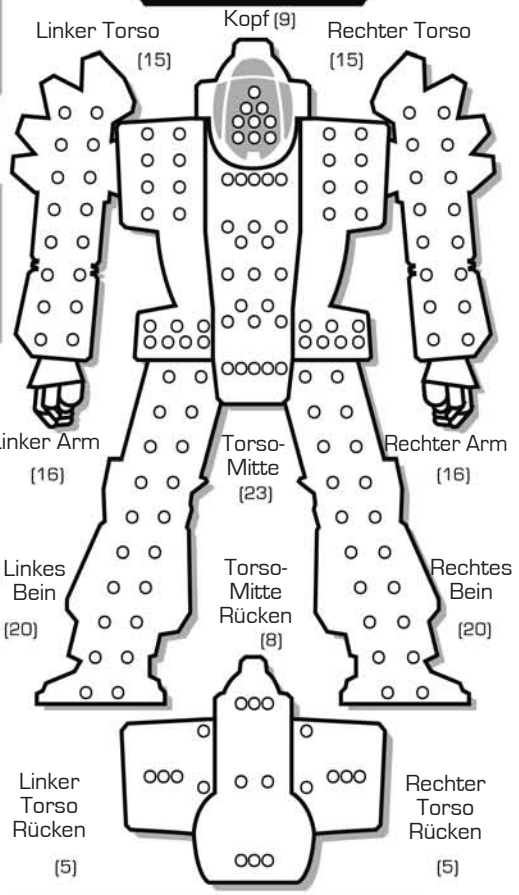
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
1-3	4.	Schwerer Laser
1-3	5.	Schwerer Laser
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	LSR-10
1-3	3.	LSR-10
1-3	4.	Autokanone/2
1-3	5.	Autokanone/2
1-3	6.	Munition (AK/2) 45
	1.	Munition (LSR-10) 12
	2.	CASE
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

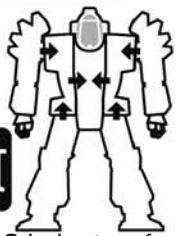
Kopf

	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	neu würfeln
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
1-3	4.	Gyroskop
1-3	5.	Gyroskop
1-3	6.	Gyroskop
	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Reaktortreffer	○○○
Gyroskoptreffer	○○
Sensorentreffer	○○
Lebenserhaltung	○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
1-3	4.	Schwerer Laser
1-3	5.	Schwerer Laser
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

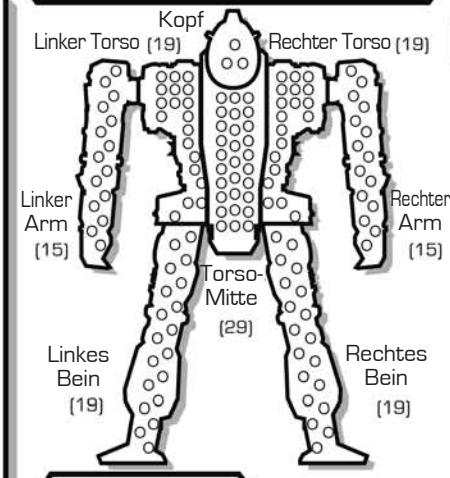
Rechter Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	LSR-10
1-3	3.	LSR-10
1-3	4.	Autokanone/2
1-3	5.	Autokanone/2
1-3	6.	Munition (AK/2) 45
	1.	Munition (LSR-10) 12
	2.	CASE
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 12 (12)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○○
25	–5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: S-3 Sai

Schub:
Sicherer Schub: 8
Maximaler Schub: 12

Tonnage: 40
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

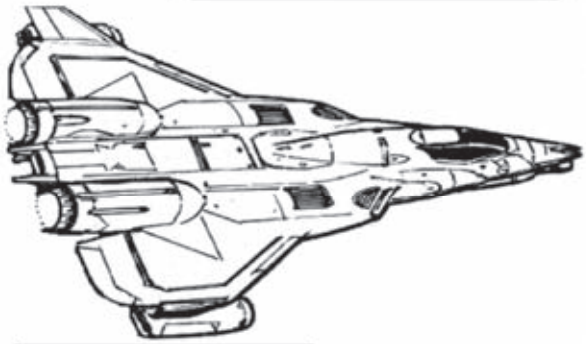
Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab (6) (12) (20) (25)

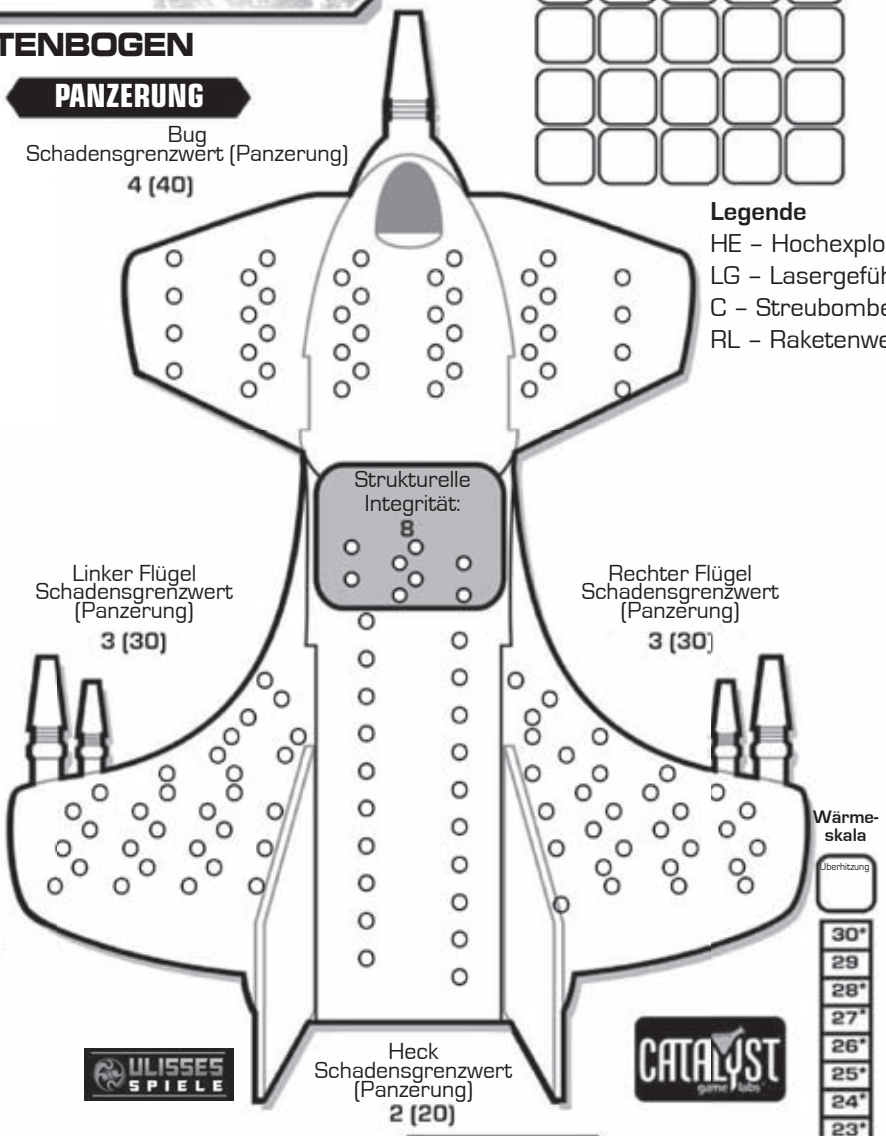
Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
1	Schwerer Laser (DE)	Bug	8	8	8	–	–
2	Mittelschwere Laser (DE)	LF	3	5	–	–	–
2	Mittelschwere Laser (DE)	RF	3	5	–	–	–

Treibstoff: 400 Punkte

KW: 959 **Gesamtpanzerung:** 120 **Waffenhitze:** 20
Ableitung: 14



PANZERUNG



Legende
HE – Hochexplosiv
LG – Lasergeführt
C – Streubombe
RL – Raketenwerfer

AUSSENLASTEN / BOMBEN

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens-erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusst-seinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitze-level	Auswirkungen	Wärme-tauscher 14 (14)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	○ ○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	○
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	
8	Waffen +1	
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	

Wärme-skala

Überhitzung

30* 29 28* 27* 26* 25* 24* 23* 22* 21* 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: S-4 Sai

Schub:
Sicherer Schub: 8
Maximaler Schub: 12

Tonnage: 40
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Bürgerkrieg

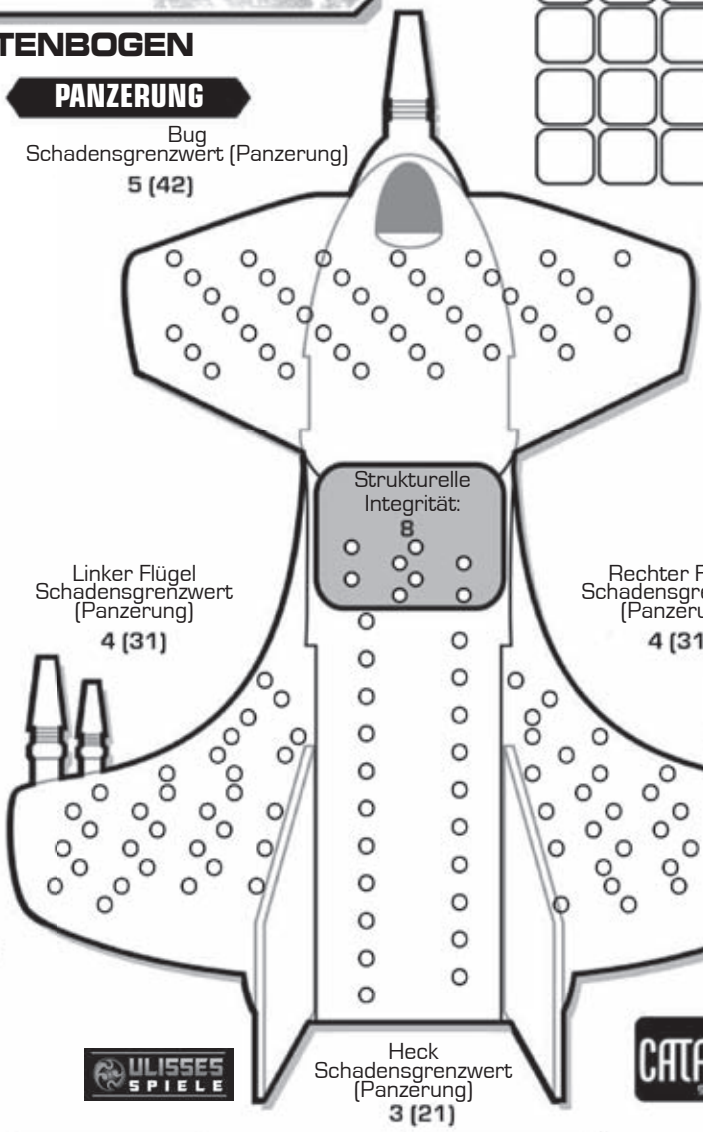
Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab			(6)	(12)	(20)	(25)
Anz.	Typ	Zone Wärme	K.	M.	W.	E.
1	ER-PPK (DE,X)	Bug 15	10	10	10	–
1	KSR-4 (M,C) mit Artemis-IV-FLS	LF 3	4	–	–	–
1	KSR-4 (M,C) mit Artemis-IV-FLS	RF 3	4	–	–	–

Munition: (KSR-4 mit Artemis-IV-FLS) 50
Treibstoff: 400 Punkte

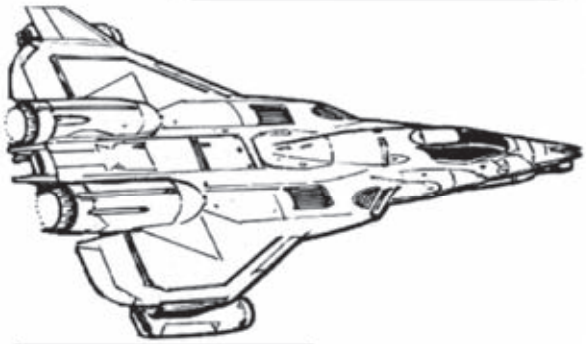
KW: 1.005 **Gesamtpanzerung:** 125 **Waffenhitze:** 21
Ableitung: 28

PANZERUNG



AUSSENLASTEN / BOMBEN

Legende
HE – Hochexplosiv
LG – Lasergeführt
C – Streubombe
RL – Raketenwerfer



Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27*
26*
25*
24*
23*
22*
21*
20*
19*
18*
17*
16
15*
14*
13*
12
11
10*
9
8*
7
6
5*
4
3
2
1
0

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens-erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 14 (28)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	○ ○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	○
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	
8	Waffen +1	
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: S-4C Sai

Schub:
Sicherer Schub: 8
Maximaler Schub: 12

Tonnage: 40
Technologie: Clan
Epoche: Clan-Invasion

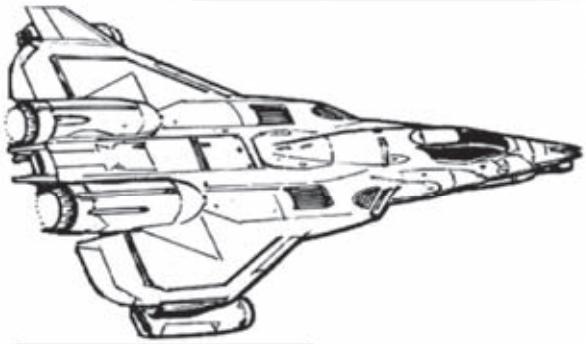
Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab

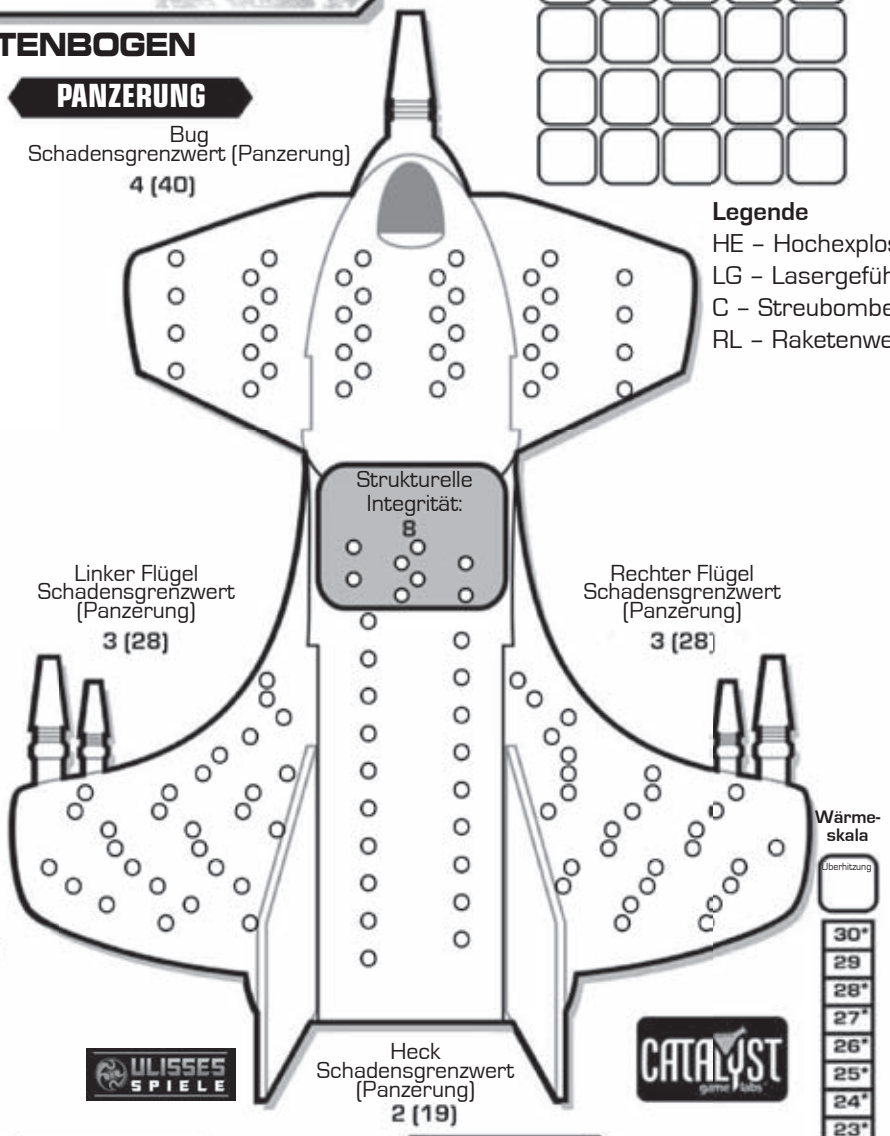
Anz.	Typ	Zone	Wärme	(6) K.	(12) M.	(20) W.	(25) E.
1	ER-PPK (DE)	Bug	15	15	15	15	–
2	Blitz-KSR-4 (M,C)	LF	3	8	8	–	–
2	Blitz-KSR-4 (M,C)	RF	3	8	8	–	–

Munition: (CASE) (Blitz-KSR-4) 50
Treibstoff: 400 Punkte

KW: 1.778 **Gesamtpanzerung:** 115 **Waffenhitze:** 27
Ableitung: 28



PANZERUNG



Legende
HE – Hochexplosiv
LG – Lasergeführt
C – Streubombe
RL – Raketenwerfer

AUSSENLASTEN / BOMBEN

Wärmeskala

Überhitzung
30* 29 28* 27* 26* 25* 24* 23* 22* 21* 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebenserhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 14 (28)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	○ ○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	○
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	
8	Waffen +1	
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: S-4X Sai

Schub:
Sicherer Schub: 8
Maximaler Schub: 12

Tonnage: 40
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

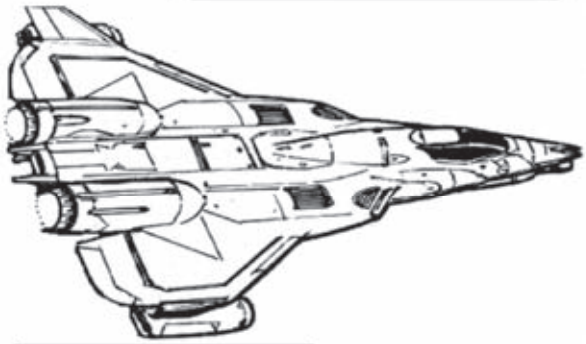
Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab (6) (12) (20) (25)

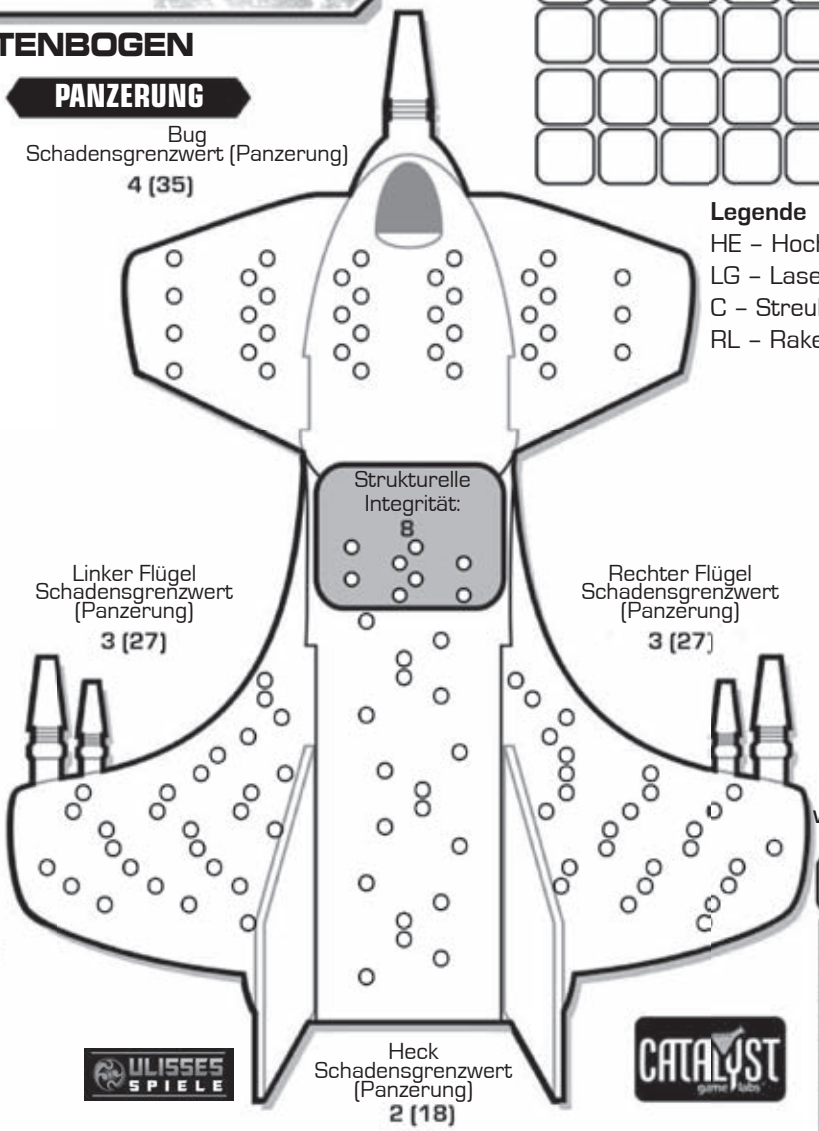
Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
1	Schwerer ER-Laser (DE)	Bug	12	8	8	8	–
1	Mittelschwerer Impulslaser	LF	4	6	–	–	–
1	Mittelschwerer Impulslaser	RF	4	6	–	–	–

Treibstoff: 400 Punkte

KW: 830 **Gesamtpanzerung:** 107 **Waffenhitze:** 20
Ableitung: 21



PANZERUNG



Legende
HE – Hochexplosiv
LG – Lasergeführt
C – Streubombe
RL – Raketenwerfer

AUSSENLASTEN / BOMBEN

Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27*
26*
25*
24*
23*
22*
21*
20*
19*
18*
17*
16
15*
14*
13*
12
11
10*
9
8*
7
6
5*
4
3
2
1
0

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens-erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 21 (21)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○ ○
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	○ ○
24	Waffen +4	○ ○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○ ○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○ ○
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	○ ○
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	○ ○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○ ○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	
8	Waffen +1	
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: S-7 Sai

Schub:
Sicherer Schub: 8
Maximaler Schub: 12

Tonnage: 40
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Bürgerkrieg

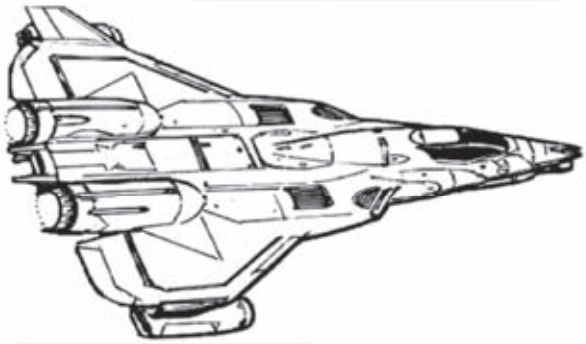
Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab (6) (12) (20) (25)

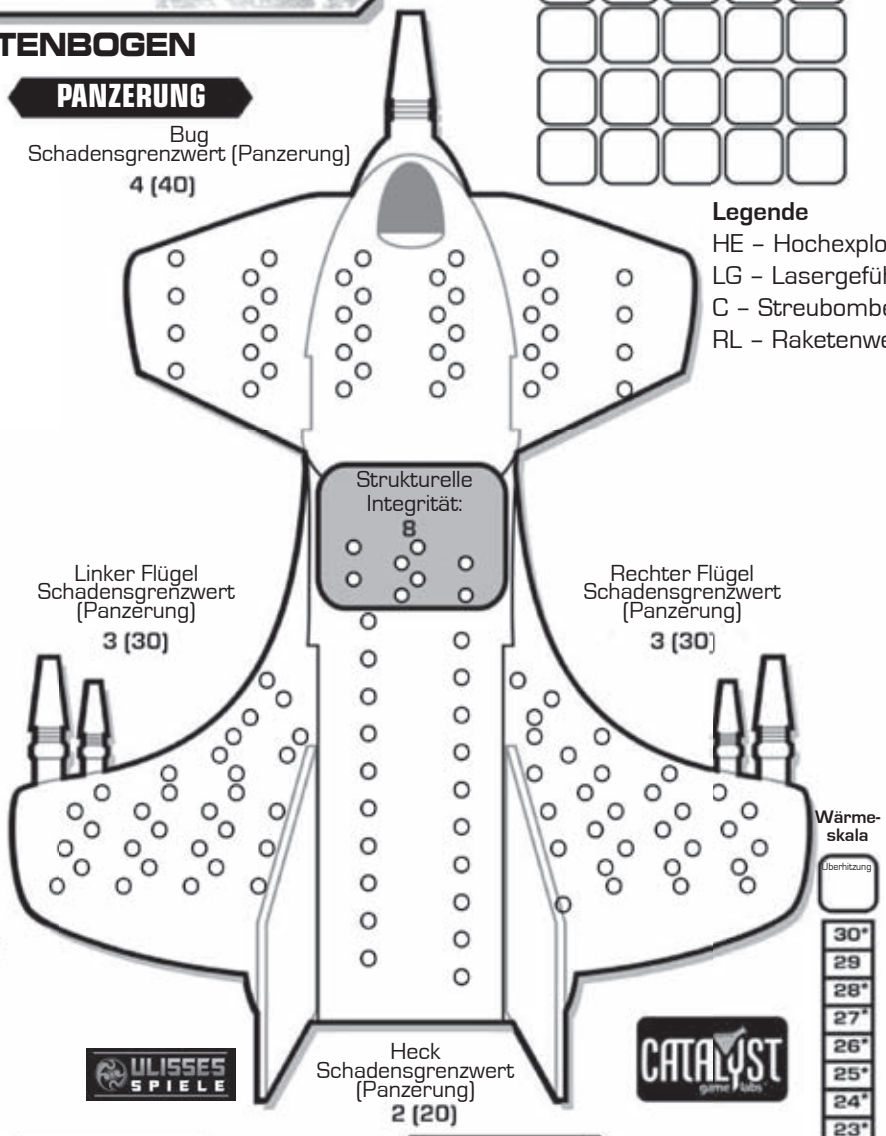
Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
2	Mittelschwere ER-Laser (DE)	Bug	5	5	5	–	–
1	MSR-10 (M,C)	LF	4	6	6	–	–
1	MSR-10 (M,C)	RF	4	6	6	–	–

Munition: (MSR-10) 48
Treibstoff: 480 Punkte

KW: 834 **Gesamtpanzerung:** 120 **Waffenhitze:** 18
Ableitung: 24



PANZERUNG



Legende
HE – Hochexplosiv
LG – Lasergeführt
C – Streubombe
RL – Raketenwerfer

AUSSENLASTEN / BOMBEN

Wärmeskala

Überhitzung
30* 29 28* 27* 26* 25* 24* 23* 22* 21* 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens-erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusst-seinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitze-level	Auswirkungen	Wärme-tauscher 12 (24)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	○
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	
8	Waffen +1	
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: S-8 Sai

Schub:
Sicherer Schub: 8
Maximaler Schub: 12

Tonnage: 40
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Jihad

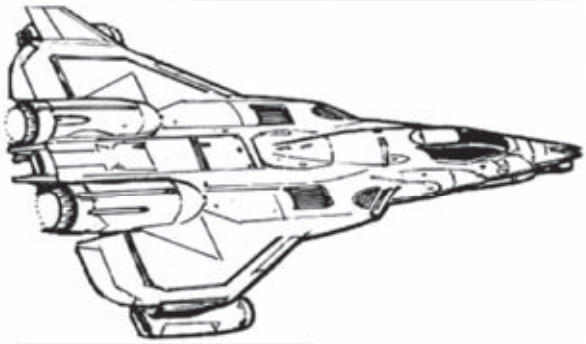
Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab

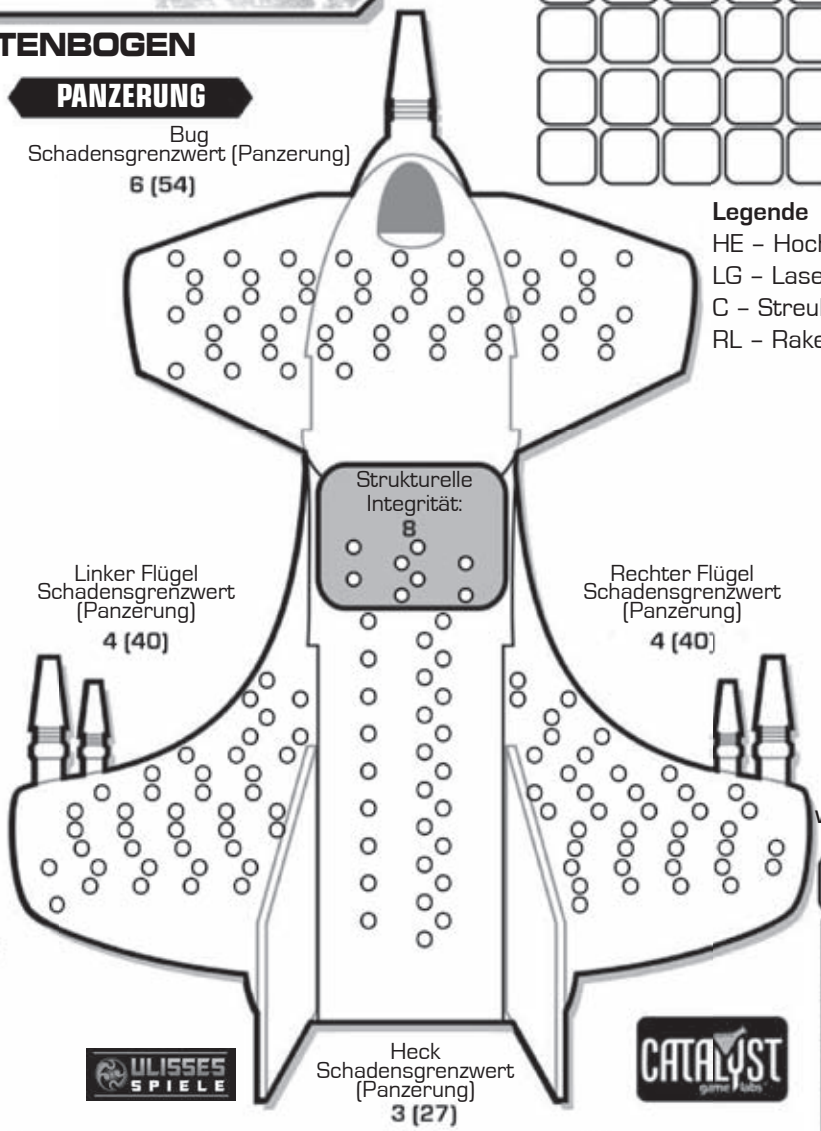
Anz.	Typ	Zone	Wärme	(6) K.	(12) M.	(20) W.	(25) E.
2	Leichte PPK (DE,X)	Bug	5	5	5	–	–
2	Mittelschwere ER-Laser (DE)	LF	5	5	5	–	–
2	Mittelschwere ER-Laser (DE)	RF	5	5	5	–	–

Treibstoff: 480 Punkte

KW: 1.304 **Gesamtpanzerung:** 161 **Waffenhitze:** 30
Ableitung: 32



PANZERUNG



AUSSENLASTEN / BOMBEN

Legende
HE – Hochexplosiv
LG – Lasergeführt
C – Streubombe
RL – Raketenwerfer

Wärmeskala

Überhitzung	
30*	
29	
28*	
27*	
26*	
25*	
24*	
23*	
22*	
21*	
20*	
19*	
18*	
17*	
16	
15*	
14*	
13*	
12	
11	
10*	
9	
8*	
7	
6	
5*	
4	
3	
2	
1	
0	

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens-erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusst-seinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

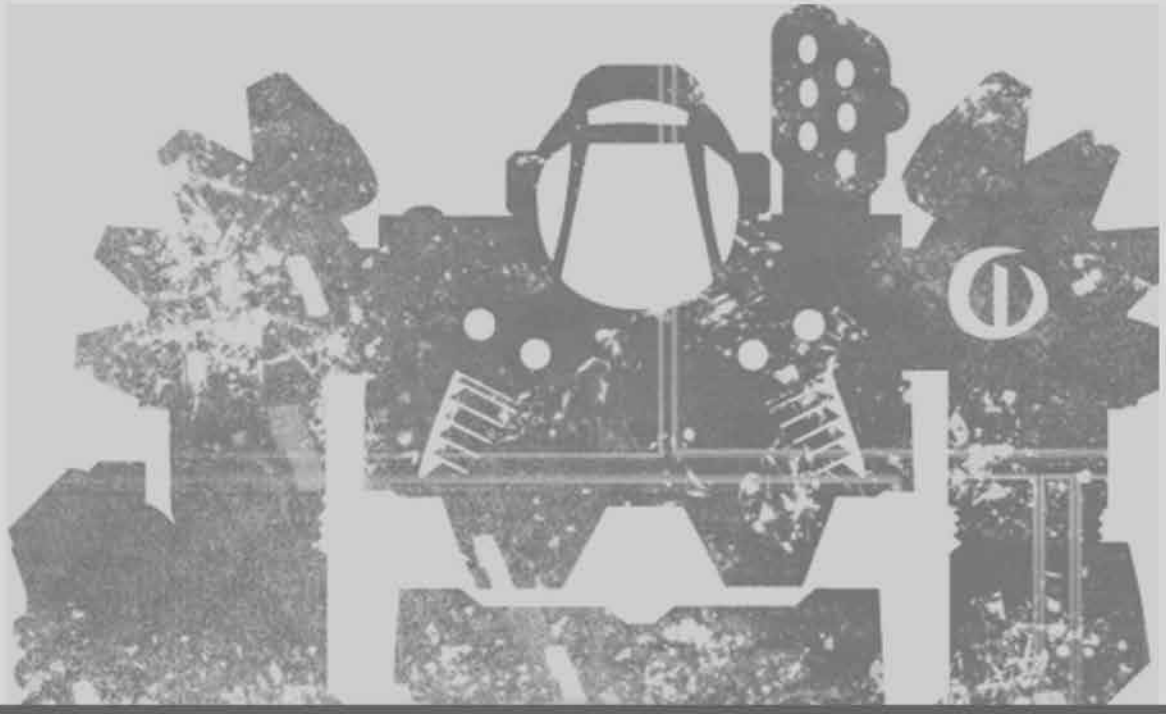
Hitze-level	Auswirkungen	Wärme-tauscher 16 (32)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	○ ○
24	Waffen +4	○ ○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○ ○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	○
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	
8	Waffen +1	
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.



STERNENBUND

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: THE-S Thorn

Bewegungspunkte:
Gehen: 6
Rennen: 9
Springen: 0

Tonnage: 20
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	Mittelschwerer Laser	K	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	LSR-5	RA	2	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	–	3	6	9

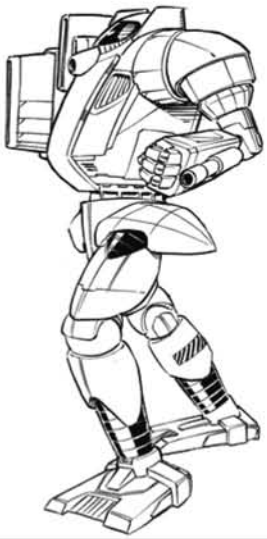
KW: 510 **Gesamtpanzerung:** 64 **Waffenhitze:** 8
Ableitung: 10

KRIEGERDATEN

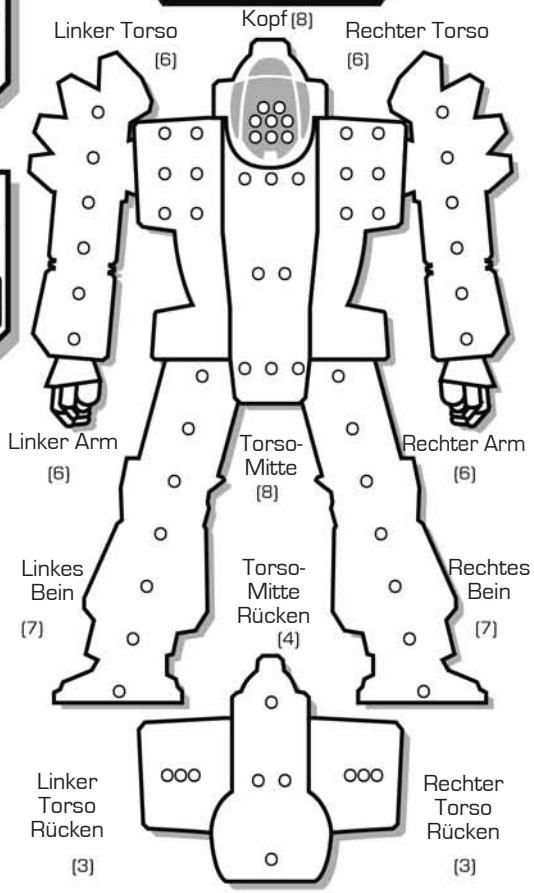
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

1-3	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	Mittelschwerer Laser
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

1-3	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Wärmetauscher
6. Wärmetauscher

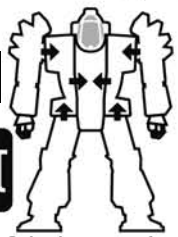
Kopf

1. Lebenserhaltung
2. Sensoren
3. Cockpit
4. Mittelschwerer Laser
5. Sensoren
6. Lebenserhaltung

Torso Mitte

1-3	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
4-6	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	Wärmetauscher
	6.	Wärmetauscher

Reaktortreffer	○○○
Gyroskoptreffer	○○
Sensorentreffer	○○
Lebenserhaltung	○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

1-3	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	LSR-5
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

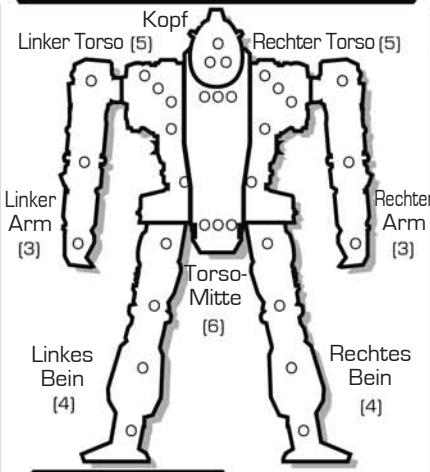
Rechter Torso

1-3	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
	3.	Munition (LSR-5) 24
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Wärmetauscher
6. Wärmetauscher

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 10 (10)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	–5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: THE-T Thorn

Bewegungspunkte:
Gehen: 6
Rennen: 9
Springen: 0

Tonnage: 20
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	Mittelschwerer Laser	K	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	KSR-4	RA	3	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	–	3	6	9

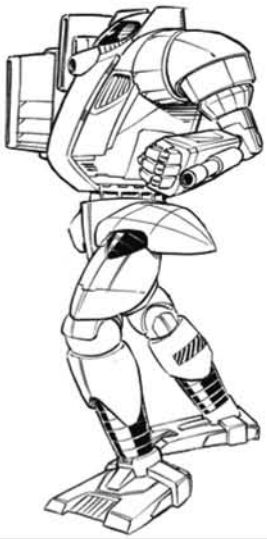
KW: 500 **Gesamtpanzerung:** 64 **Waffenhitze:** 9
Ableitung: 10

KRIEGERDATEN

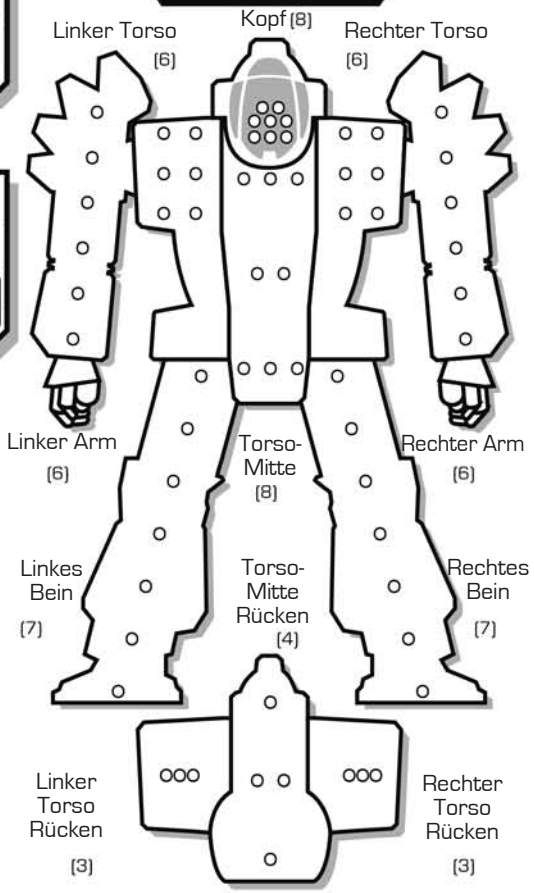
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	Mittelschwerer Laser
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
1-3	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Wärmetauscher
	6.	Wärmetauscher

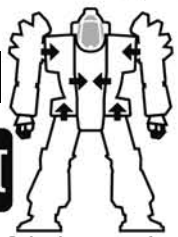
Kopf

	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	Mittelschwerer Laser
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	Wärmetauscher
	6.	Wärmetauscher

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	KSR-4
	4.	Munition (KSR-4) 25
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

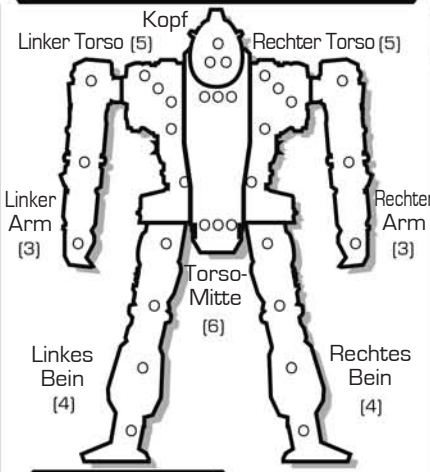
Rechter Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
1-3	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Wärmetauscher
	6.	Wärmetauscher

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 10 (10)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	–5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: FLE-4 Flea

Bewegungspunkte:
Gehen: 6
Rennen: 9
Springen: 0

Tonnage: 20
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	Flammer	TM (R)	3	2 (DE,H,AI)	–	1	2	3
1	Schwerer Laser	RA	8	8 (DE)	–	5	10	15
2	Leichter Laser	LA	1	3 (DE)	–	1	2	3

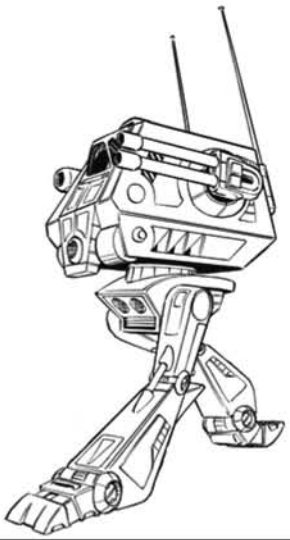
KW: 432 **Gesamtpanzerung:** 64 **Waffenhitze:** 8
Ableitung: 10

KRIEGERDATEN

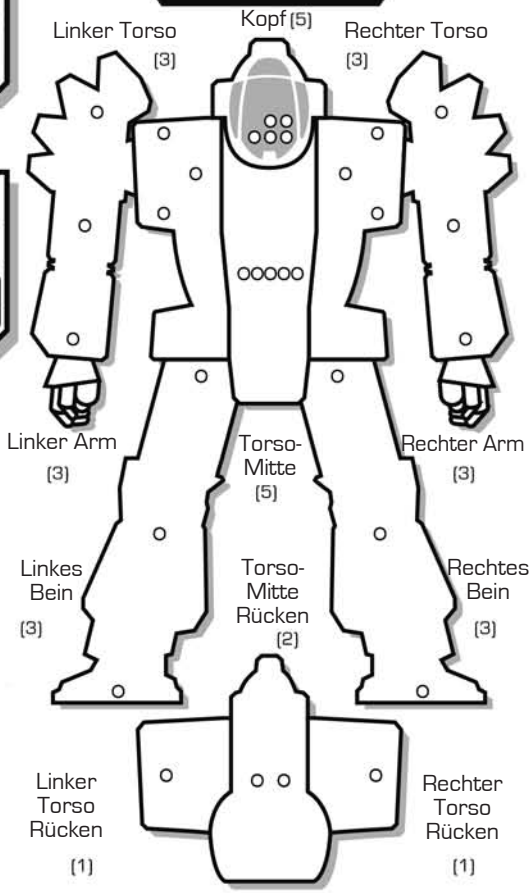
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Leichter Laser
1-3	4.	Leichter Laser
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
1-3	3.	neu würfeln
1-3	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Wärmetauscher
	6.	neu würfeln

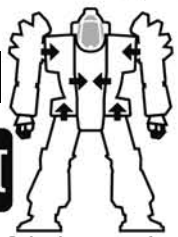
Kopf

	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	neu würfeln
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
1-3	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
4-6	4.	Reaktor
	5.	Flammer (R)
	6.	neu würfeln

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Schwerer Laser
1-3	4.	Schwerer Laser
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

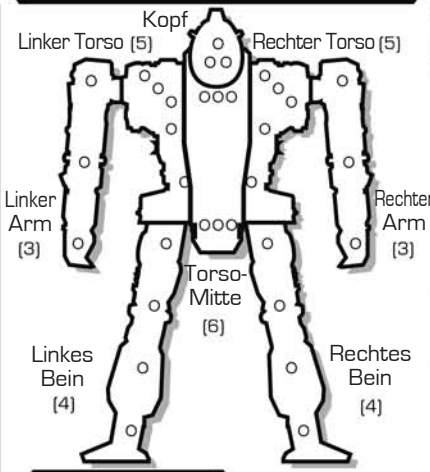
Rechter Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
1-3	3.	neu würfeln
1-3	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Wärmetauscher
	6.	neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 10 (10)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	–5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: FLE-15 Flea

Bewegungspunkte:
Gehen: 6
Rennen: 9
Springen: 0

Tonnage: 20
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
1	Flammer	TM	3	2 (DE,H,AI)	–	1	2	3
1	Leichter Laser	RT (R)	1	3 (DE)	–	1	2	3
1	Leichter Laser	LT (R)	1	3 (DE)	–	1	2	3
1	Maschinengewehr	RA	0	2	–	1	2	3
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Maschinengewehr	RA	0	2	–	1	2	3
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	–	3	6	9

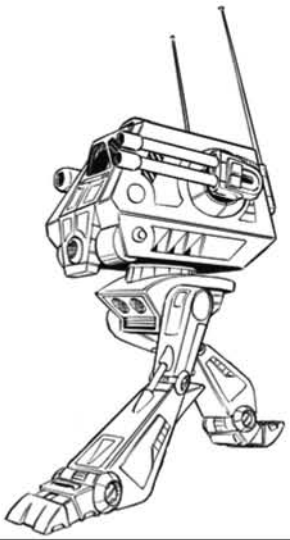
KW: 430 **Gesamtpanzerung:** 64 **Waffenhitze:** 9
Ableitung: 10

KRIEGERDATEN

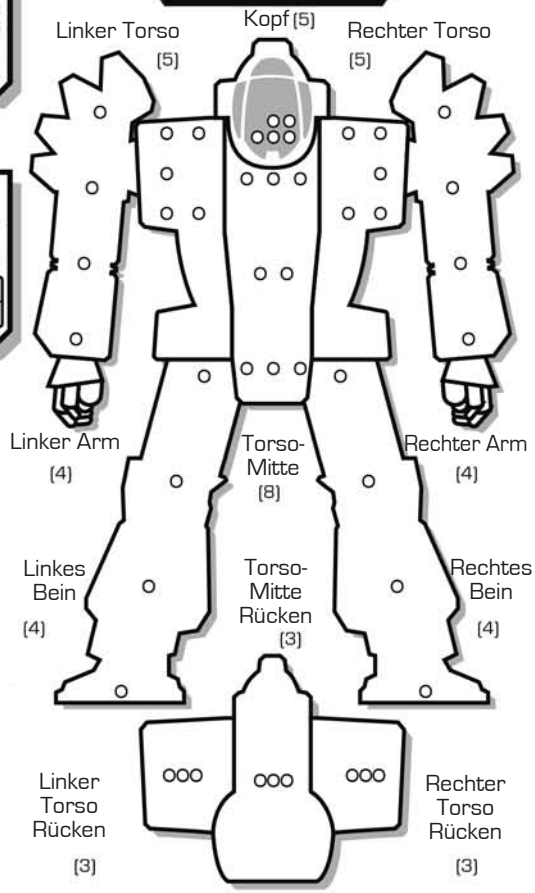
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Mittelschwerer Laser
1-3	4.	Maschinengewehr
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
1-3	3.	Leichter Laser (R)
1-3	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Wärmetauscher
	6.	neu würfeln

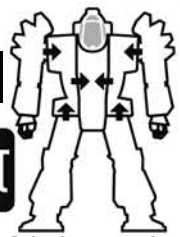
Kopf

	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	neu würfeln
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
1-3	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
4-6	4.	Reaktor
	5.	Flammer
	6.	Munition (MG) 200

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Mittelschwerer Laser
1-3	4.	Maschinengewehr
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

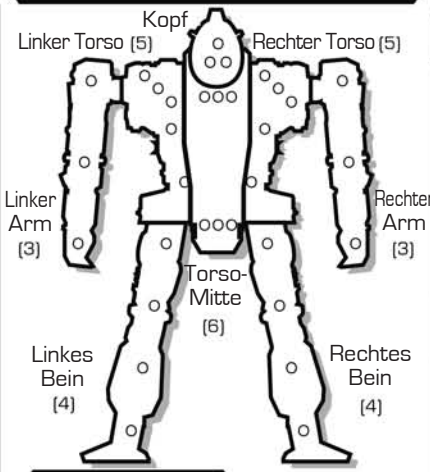
Rechter Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
1-3	3.	Leichter Laser (R)
1-3	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Wärmetauscher
	6.	neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 10 (10)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	–5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: HNT-151 Hornet

Bewegungspunkte:
Gehen: 5
Rennen: 8
Springen: 5

Tonnage: 20
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N. (Hexe)	M. (Hexe)	W. (Hexe)
1	LSR-5	RT	2	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Leichter Laser	LA	1	3 (DE)	–	1	2	3

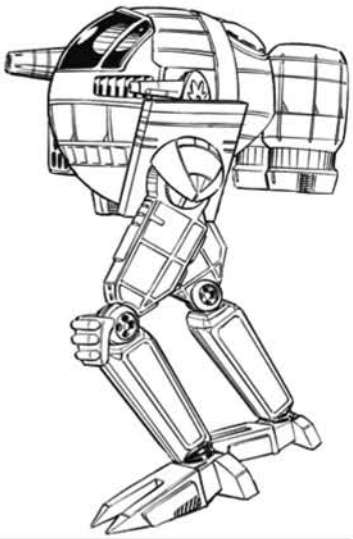
KW: 488 **Gesamtpanzerung:** 64 **Waffenhitze:** 6
Ableitung: 10

KRIEGERDATEN

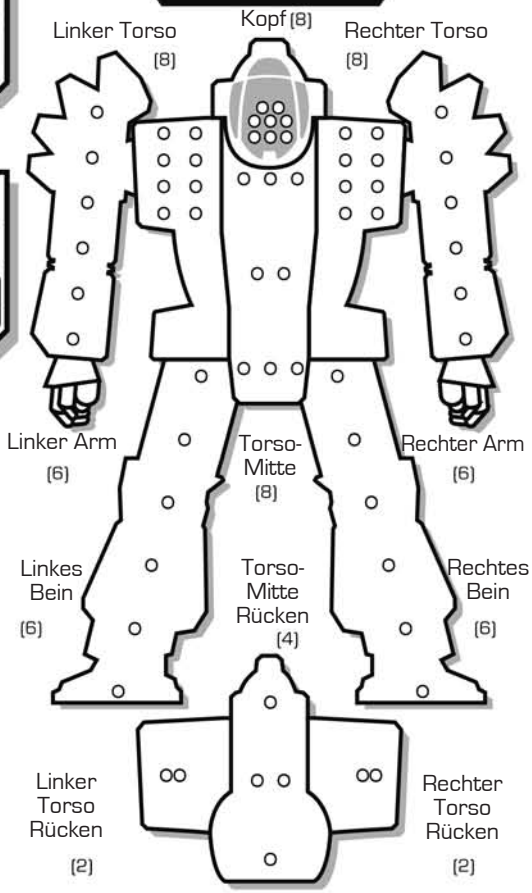
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1. Schulter
	2. Oberarmaktivator
1-3	3. Leichter Laser
	4. neu würfeln
	5. neu würfeln
	6. neu würfeln
	1. neu würfeln
	2. neu würfeln
4-6	3. neu würfeln
	4. neu würfeln
	5. neu würfeln
	6. neu würfeln

Linker Torso

	1. Wärmetauscher
	2. Wärmetauscher
1-3	3. Wärmetauscher
	4. Munition (LSR-5) 24
	5. neu würfeln
	6. neu würfeln
	1. neu würfeln
	2. neu würfeln
4-6	3. neu würfeln
	4. neu würfeln
	5. neu würfeln
	6. neu würfeln

Linkes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Sprungdüse
6. Sprungdüse

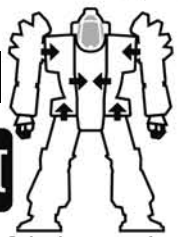
Kopf

1. Lebenserhaltung
2. Sensoren
3. Cockpit
4. neu würfeln
5. Sensoren
6. Lebenserhaltung

Torso Mitte

	1. Reaktor
	2. Reaktor
1-3	3. Reaktor
	4. Gyroskop
	5. Gyroskop
	6. Gyroskop
	1. Gyroskop
	2. Reaktor
4-6	3. Reaktor
	4. Reaktor
	5. Sprungdüse
	6. neu würfeln

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1. Schulter
	2. Oberarmaktivator
1-3	3. Mittelschwerer Laser
	4. neu würfeln
	5. neu würfeln
	6. neu würfeln
	1. neu würfeln
	2. neu würfeln
4-6	3. neu würfeln
	4. neu würfeln
	5. neu würfeln
	6. neu würfeln

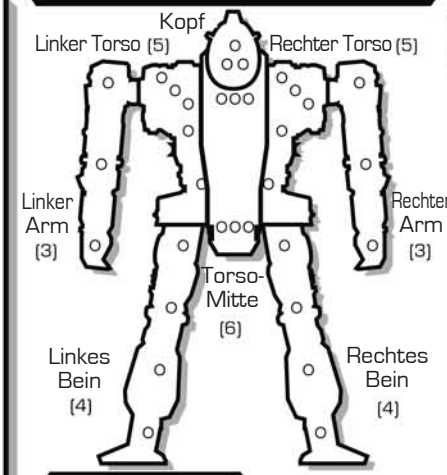
Rechter Torso

	1. Wärmetauscher
	2. Wärmetauscher
1-3	3. Wärmetauscher
	4. LSR-5
	5. neu würfeln
	6. neu würfeln
	1. neu würfeln
	2. neu würfeln
4-6	3. neu würfeln
	4. neu würfeln
	5. neu würfeln
	6. neu würfeln

Rechtes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Sprungdüse
6. Sprungdüse

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

	Überhitzung
	30*
	29
	28*
	27
	26*
	25*
	24*
	23*
	22*
	21
	20*
	19*
	18*
	17*
	16
	15*
	14*
	13*
	12
	11
	10*
	9
	8*
	7
	6
	5*
	4
	3
	2
	1
	0

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 10 (10)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	–5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: HNT-152 Hornet

Bewegungspunkte:
Gehen: 5
Rennen: 8
Springen: 5

Tonnage: 20
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	KSR-4	RT	3	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Leichter Laser	LA	1	3 (DE)	–	1	2	3

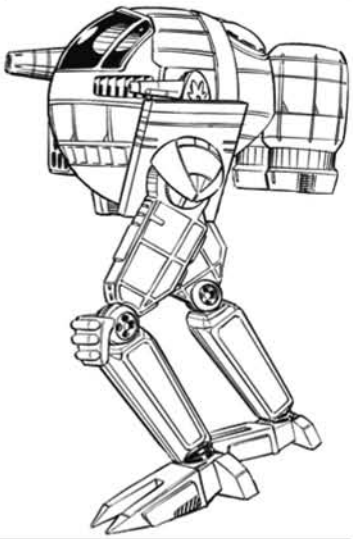
KW: 475 **Gesamtpanzerung:** 64 **Waffenhitze:** 7
Ableitung: 10

KRIEGERDATEN

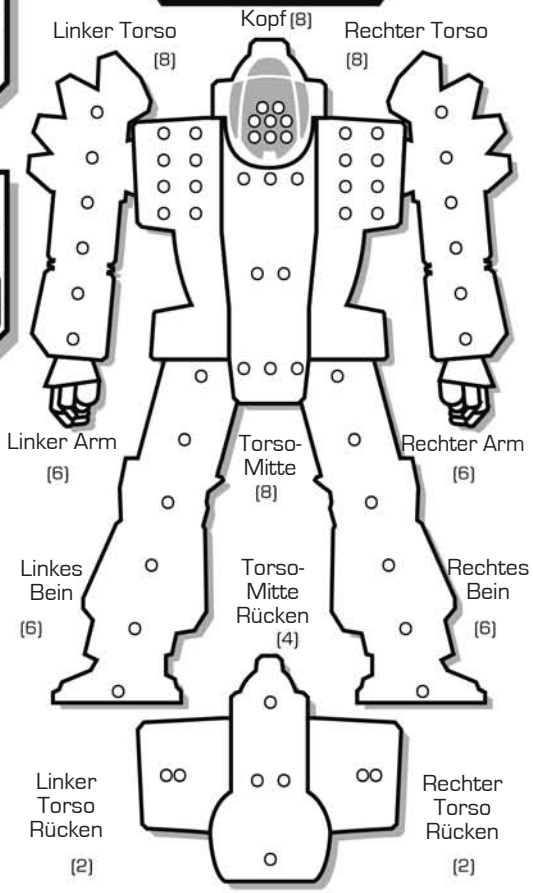
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1. Schulter
	2. Oberarmaktivator
1-3	3. Leichter Laser
	4. neu würfeln
	5. neu würfeln
	6. neu würfeln
	1. neu würfeln
	2. neu würfeln
4-6	3. neu würfeln
	4. neu würfeln
	5. neu würfeln
	6. neu würfeln

Linker Torso

	1. Wärmetauscher
	2. Wärmetauscher
1-3	3. Wärmetauscher
	4. Munition (KSR-4) 25
	5. neu würfeln
	6. neu würfeln
	1. neu würfeln
	2. neu würfeln
4-6	3. neu würfeln
	4. neu würfeln
	5. neu würfeln
	6. neu würfeln

Linkes Bein

1.	Hüftgelenk
2.	Oberschenkelaktivator
3.	Unterschenkelaktivator
4.	Fußaktivator
5.	Sprungdüse
6.	Sprungdüse

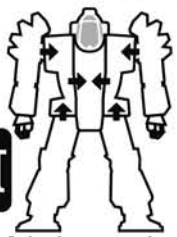
Kopf

1.	Lebenserhaltung
2.	Sensoren
3.	Cockpit
4.	neu würfeln
5.	Sensoren
6.	Lebenserhaltung

Torso Mitte

	1. Reaktor
	2. Reaktor
1-3	3. Reaktor
	4. Gyroskop
	5. Gyroskop
	6. Gyroskop
	1. Gyroskop
	2. Reaktor
4-6	3. Reaktor
	4. Reaktor
	5. Sprungdüse
	6. neu würfeln

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1. Schulter
	2. Oberarmaktivator
1-3	3. Mittelschwerer Laser
	4. neu würfeln
	5. neu würfeln
	6. neu würfeln
	1. neu würfeln
	2. neu würfeln
4-6	3. neu würfeln
	4. neu würfeln
	5. neu würfeln
	6. neu würfeln

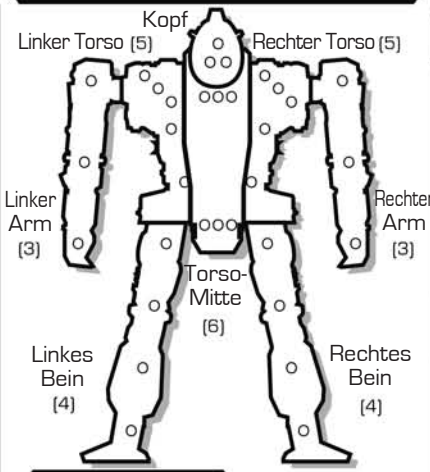
Rechter Torso

	1. Wärmetauscher
	2. Wärmetauscher
1-3	3. Wärmetauscher
	4. KSR-4
	5. neu würfeln
	6. neu würfeln
	1. neu würfeln
	2. neu würfeln
4-6	3. neu würfeln
	4. neu würfeln
	5. neu würfeln
	6. neu würfeln

Rechtes Bein

1.	Hüftgelenk
2.	Oberschenkelaktivator
3.	Unterschenkelaktivator
4.	Fußaktivator
5.	Sprungdüse
6.	Sprungdüse

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

Überhitzung	
30*	
29	
28*	
27	
26*	
25*	
24*	
23*	
22*	
21	
20*	
19*	
18*	
17*	
16	
15*	
14*	
13*	
12	
11	
10*	
9	
8*	
7	
6	
5*	
4	
3	
2	
1	
0	

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 10 (10)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	–5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: MON-67 Mongoose

Bewegungspunkte:
Gehen: 8
Rennen: 12
Springen: 0

Tonnage: 25
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
1	Leichter Laser	K	1	3 (DE)	–	1	2	3
1	Mittelschwerer Laser	TM	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	–	3	6	9

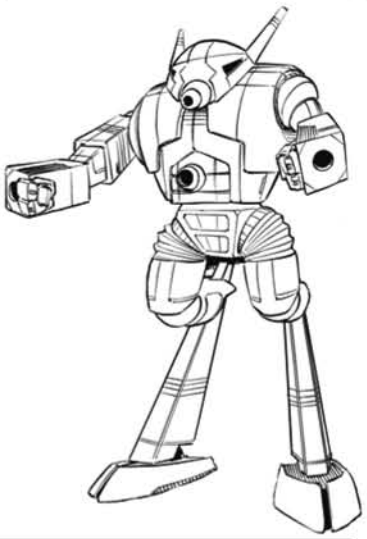
KW: 741 **Gesamtpanzerung:** 88 **Waffenhitze:** 10
Ableitung: 10

KRIEGERDATEN

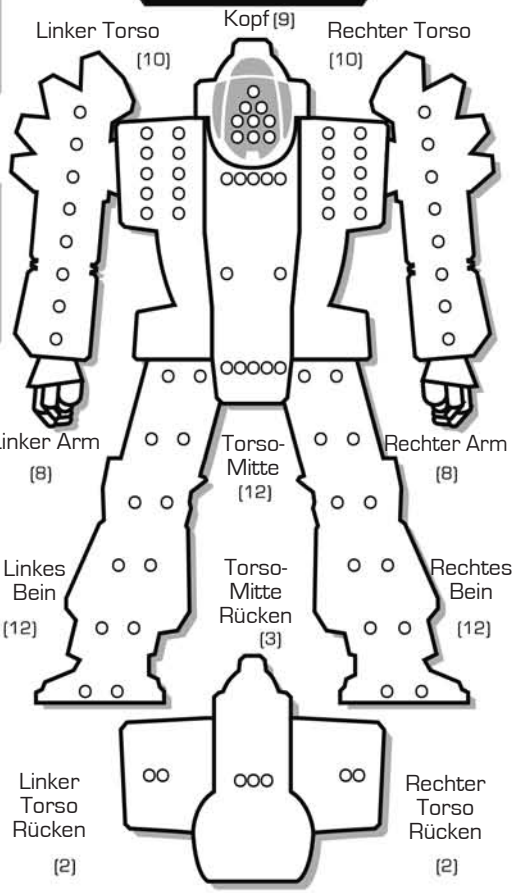
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	Mittelschwerer Laser
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
1-3	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Wärmetauscher
	6.	neu würfeln

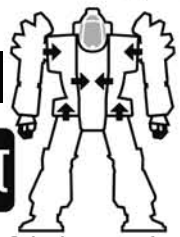
Kopf

	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	Leichter Laser
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	Mittelschwerer Laser
	6.	neu würfeln

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	Mittelschwerer Laser
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

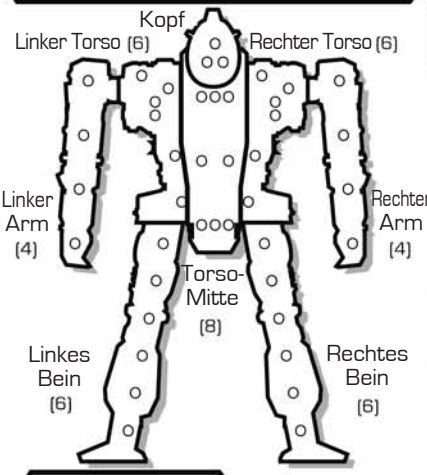
Rechter Torso

	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
1-3	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Wärmetauscher
	6.	neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitze-level	Auswirkungen	Wärmetauscher 10 (10)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	–5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: MON-68 Mongoose

Bewegungspunkte:
Gehen: 7
Rennen: 11
Springen: 0

Tonnage: 25
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	Schwerer Laser	RA	8	8 (DE)	–	5	10	15

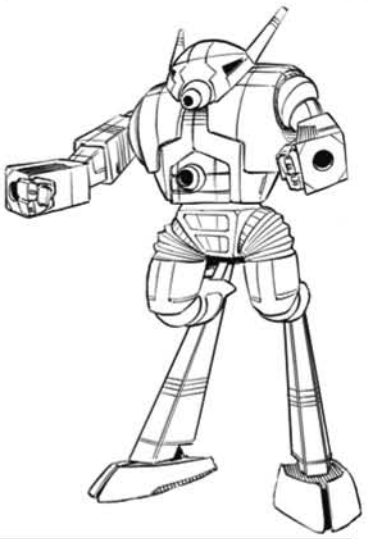
KW: 676 **Gesamtpanzerung:** 88 **Waffenhitze:** 8
Ableitung: 10

KRIEGERDATEN

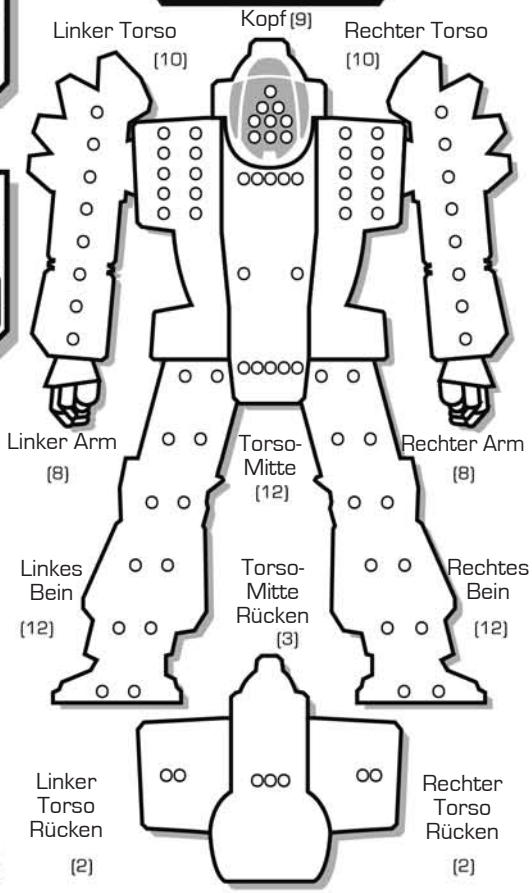
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
1-3	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Wärmetauscher
6. neu würfeln

Kopf

1. Lebenserhaltung
2. Sensoren
3. Cockpit
4. neu würfeln
5. Sensoren
6. Lebenserhaltung

Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	Wärmetauscher
	6.	neu würfeln

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○

Rechter Arm

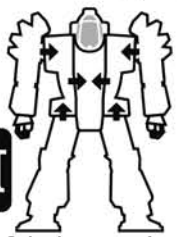
	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	Schwerer Laser
	6.	Schwerer Laser
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechter Torso

	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
1-3	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

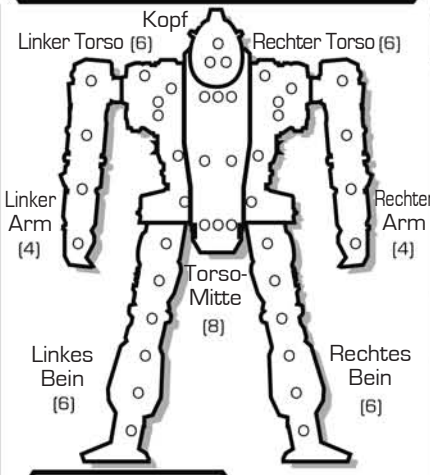
Rechtes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Wärmetauscher
6. neu würfeln



Schadenstransfer-diagramm

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 10 (10)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	–5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: FLC-4N Falcon

Bewegungspunkte:
Gehen: 6
Rennen: 9
Springen: 6

Tonnage: 30
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	Maschinengewehr	RT(R)	0	2 (DB,AI)	–	1	2	3
1	Maschinengewehr	LT(R)	0	2 (DB,AI)	–	1	2	3
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Leichter Laser	RA	1	3 (DE)	–	1	2	3
1	Leichter Laser	LA	1	3 (DE)	–	1	2	3

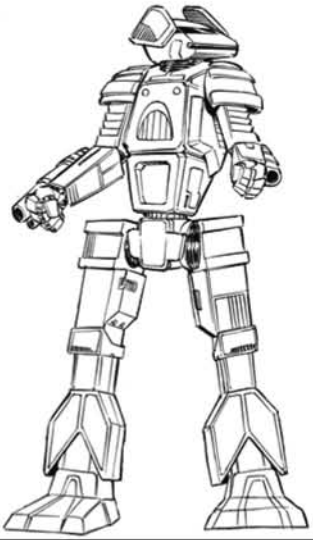
KW: 610 **Gesamtpanzerung:** 96 **Waffenhitze:** 9
Ableitung: 12

KRIEGERDATEN

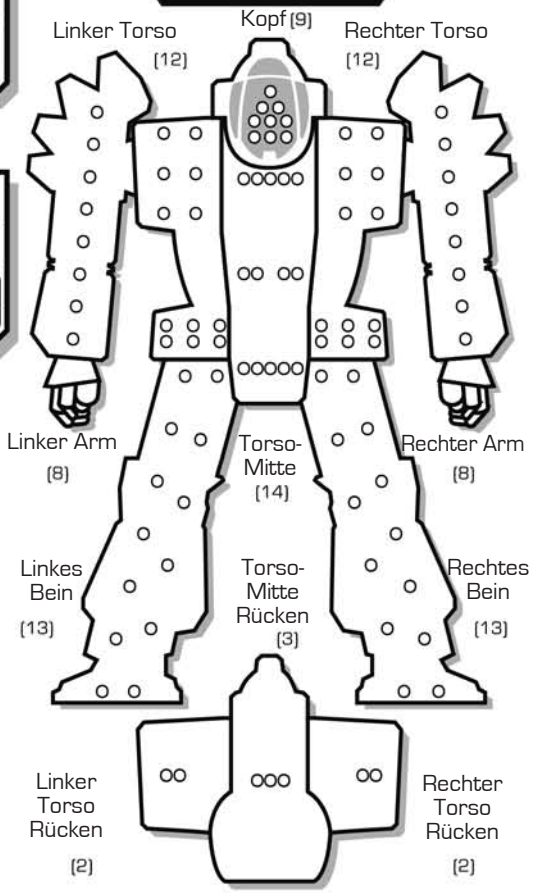
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	Leichter Laser
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	Sprungdüse
	2.	Sprungdüse
1-3	3.	Sprungdüse
	4.	Maschinengewehr (R)
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Wärmetauscher
	6.	Wärmetauscher

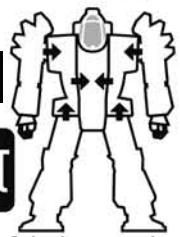
Kopf

	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	neu würfeln
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	Wärmetauscher
	6.	Munition (MG) 200

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	Unterarmaktivator
1-3	4.	Handaktivator
	5.	Mittelschwerer Laser
	6.	Leichter Laser
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

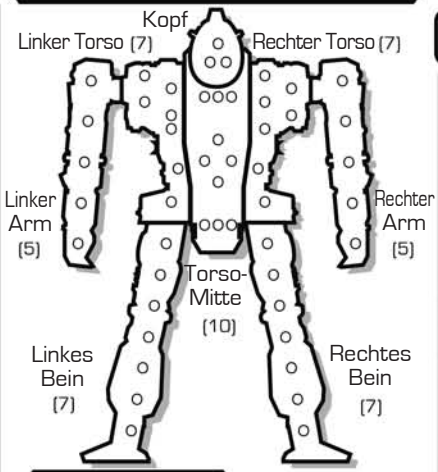
Rechter Torso

	1.	Sprungdüse
	2.	Sprungdüse
1-3	3.	Sprungdüse
	4.	Maschinengewehr (R)
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Wärmetauscher
	6.	Wärmetauscher

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 12 (12)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○
25	–5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: HER-1A Hermes

Bewegungspunkte:
Gehen: 9
Rennen: 14
Springen: 0

Tonnage: 30
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
1	Mittelschwerer Laser	TM	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Flammer	LA	3	2 (DE,H,AI)	–	1	2	3

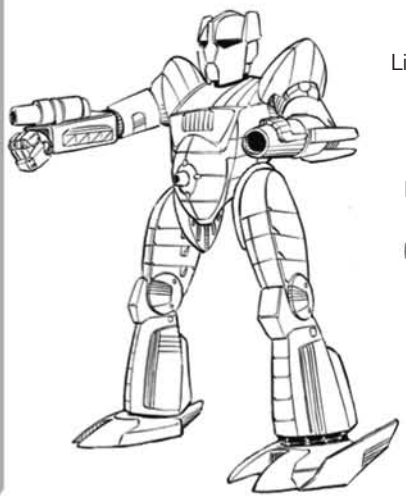
KW: 601 **Gesamtpanzerung:** 56 **Waffenhitze:** 9
Ableitung: 10

KRIEGERDATEN

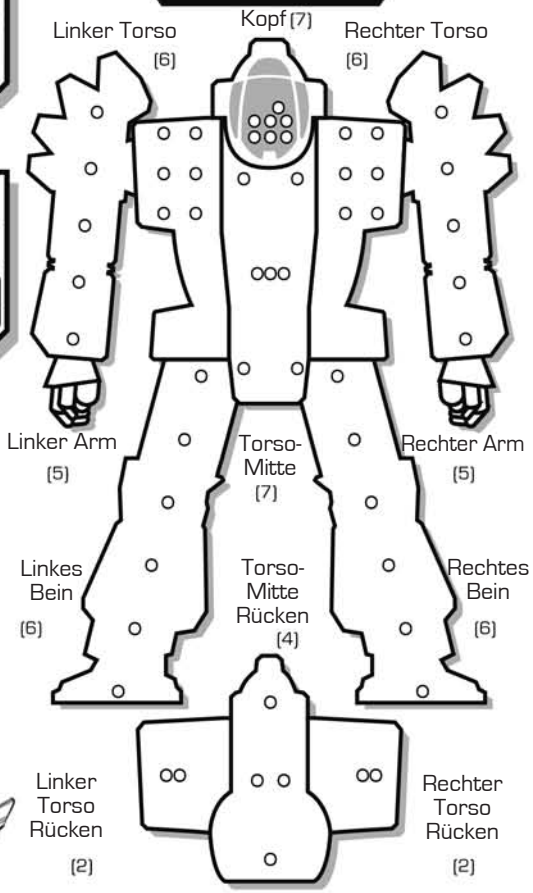
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
	4.	Flammer
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
1-3	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

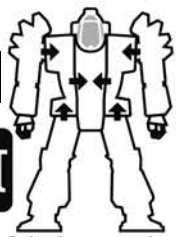
Kopf

	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	neu würfeln
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	Mittelschwerer Laser
	6.	neu würfeln

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	Mittelschwerer Laser
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

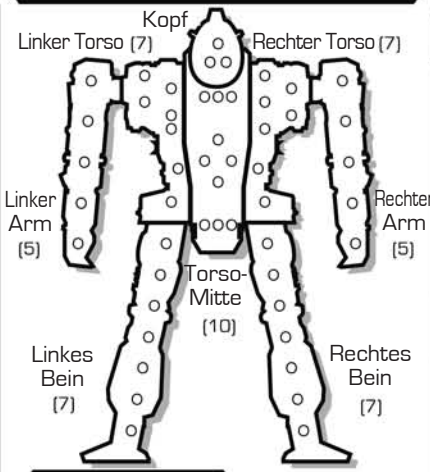
Rechter Torso

	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
1-3	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 10 (10)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	–5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: HER-1B Hermes

Bewegungspunkte:
Gehen: 9
Rennen: 14
Springen: 0

Tonnage: 30
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
1	Mittelschwerer Laser	TM	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	–	3	6	9

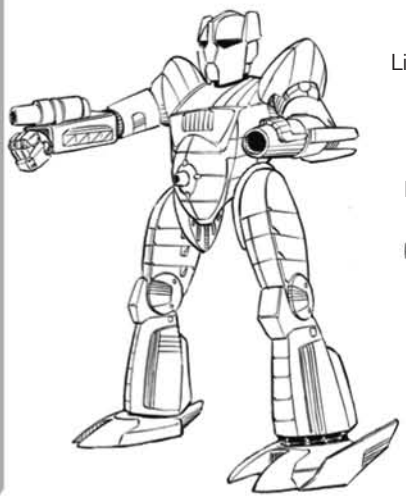
KW: 687 **Gesamtpanzerung:** 56 **Waffenhitze:** 9
Ableitung: 10

KRIEGERDATEN

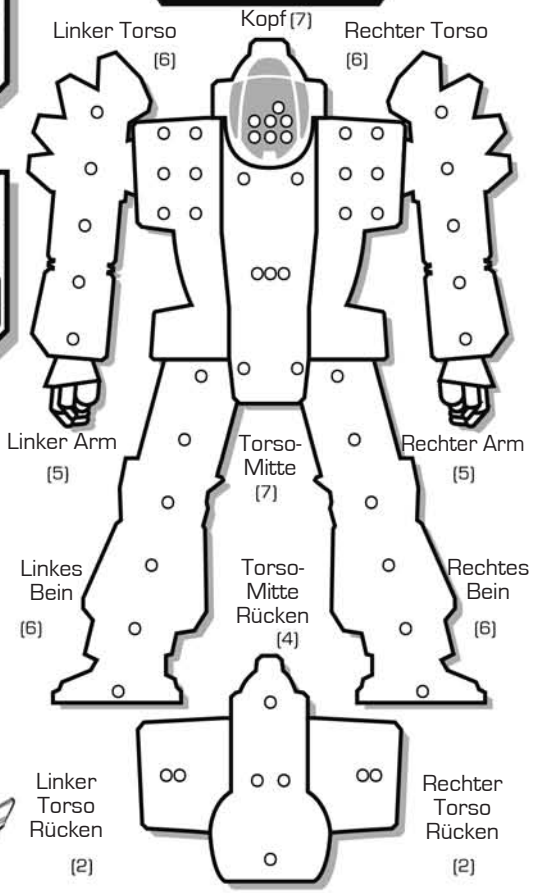
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
	4.	Mittelschwerer Laser
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
1-3	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

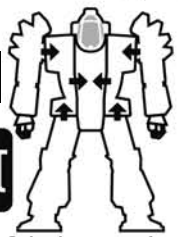
Kopf

	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	neu würfeln
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	Mittelschwerer Laser
	6.	neu würfeln

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	Mittelschwerer Laser
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

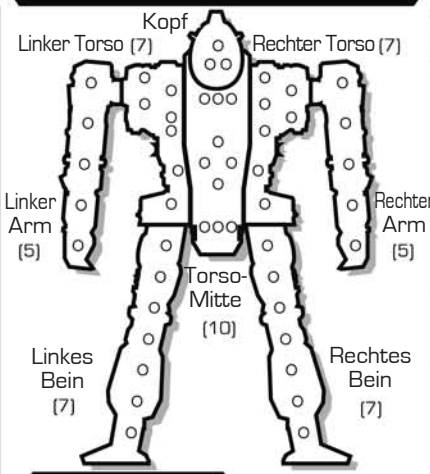
Rechter Torso

	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
1-3	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 10 (10)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	–5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: HSR-300-D Hussar

Bewegungspunkte:
Gehen: 9
Rennen: 14
Springen: 0

Tonnage: 30
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	Schwerer Laser	TM	8	8 (DE)	–	5	10	15

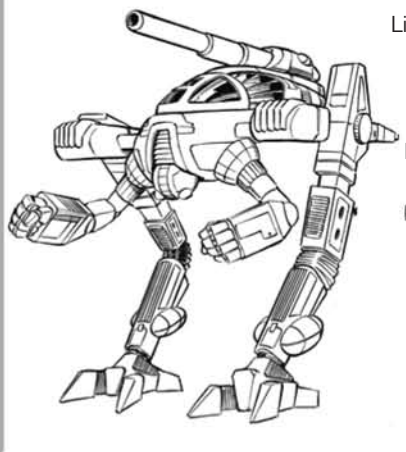
KW: 543 **Gesamtpanzerung:** 24 **Waffenhitze:** 8
Ableitung: 10

KRIEGERDATEN

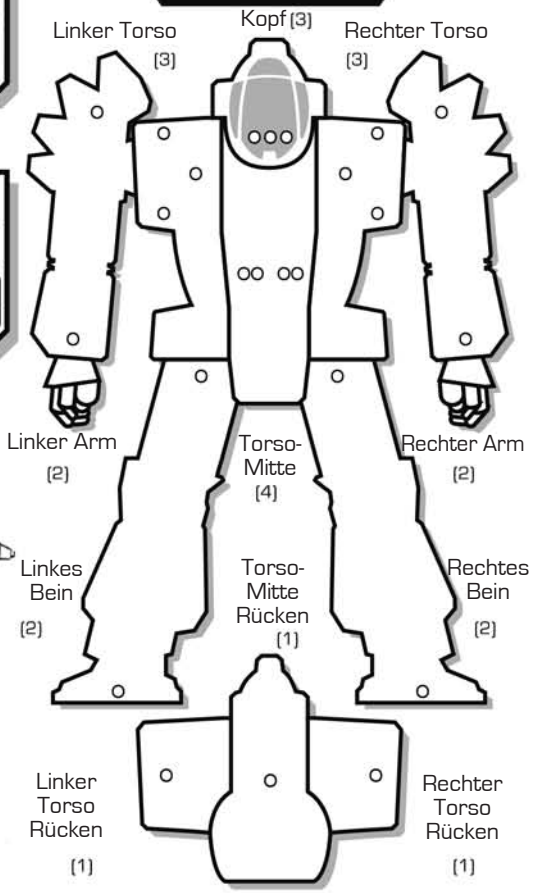
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
1-3	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Kopf

	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	neu würfeln
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

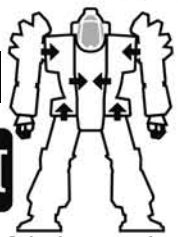
Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	Schwerer Laser
	6.	Schwerer Laser

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○

ULISSES SPIELE

CATALYST game labs



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

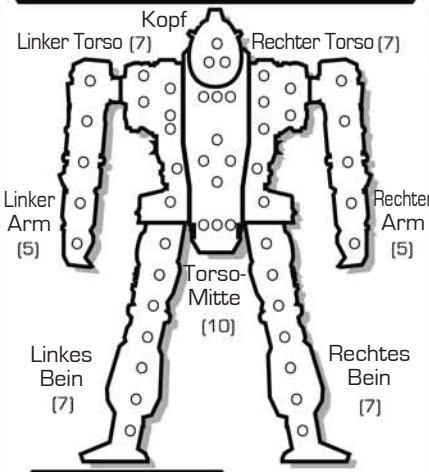
Rechter Torso

	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
1-3	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 10 (10)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	–5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: HSR-350-D Hussar

Bewegungspunkte:
Gehen: 8
Rennen: 12
Springen: 0

Tonnage: 30
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
1	Schwerer Laser	TM	8	8 (DE)	–	5	10	15
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	–	3	6	9

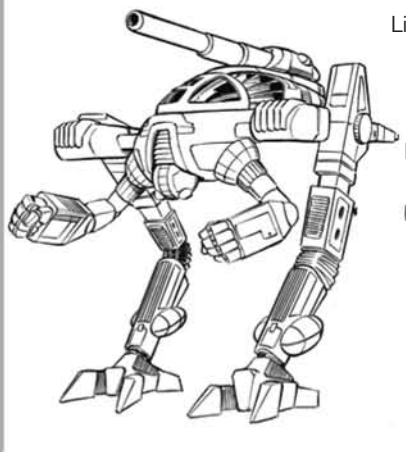
KW: 731 **Gesamtpanzerung:** 40 **Waffenhitze:** 14
Ableitung: 10

KRIEGERDATEN

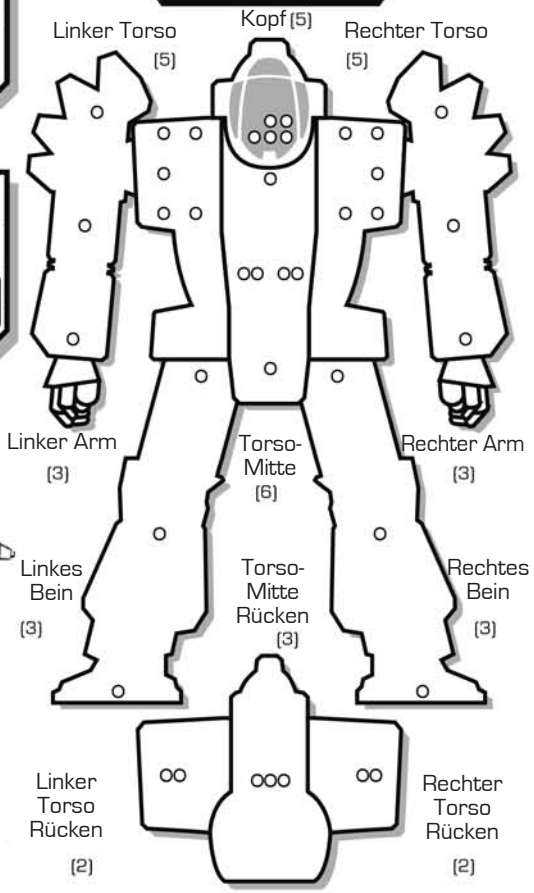
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

1.	Schulter
2.	Oberarmaktivator
3.	Unterarmaktivator
4.	Handaktivator
5.	Mittelschwerer Laser
6.	neu würfeln

1.	neu würfeln
2.	neu würfeln
3.	neu würfeln
4.	neu würfeln
5.	neu würfeln
6.	neu würfeln

Linker Torso

1.	neu würfeln
2.	neu würfeln
3.	neu würfeln
4.	neu würfeln
5.	neu würfeln
6.	neu würfeln

1.	neu würfeln
2.	neu würfeln
3.	neu würfeln
4.	neu würfeln
5.	neu würfeln
6.	neu würfeln

Linkes Bein

1.	Hüftgelenk
2.	Oberschenkelaktivator
3.	Unterschenkelaktivator
4.	Fußaktivator
5.	neu würfeln
6.	neu würfeln

Kopf

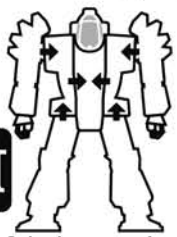
1.	Lebenserhaltung
2.	Sensoren
3.	Cockpit
4.	Wärmetauscher
5.	Sensoren
6.	Lebenserhaltung

Torso Mitte

1.	Reaktor
2.	Reaktor
3.	Reaktor
4.	Gyroskop
5.	Gyroskop
6.	Gyroskop

1.	Gyroskop
2.	Reaktor
3.	Reaktor
4.	Reaktor
5.	Schwerer Laser
6.	Schwerer Laser

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

1.	Schulter
2.	Oberarmaktivator
3.	Unterarmaktivator
4.	Handaktivator
5.	Mittelschwerer Laser
6.	neu würfeln

1.	neu würfeln
2.	neu würfeln
3.	neu würfeln
4.	neu würfeln
5.	neu würfeln
6.	neu würfeln

Rechter Torso

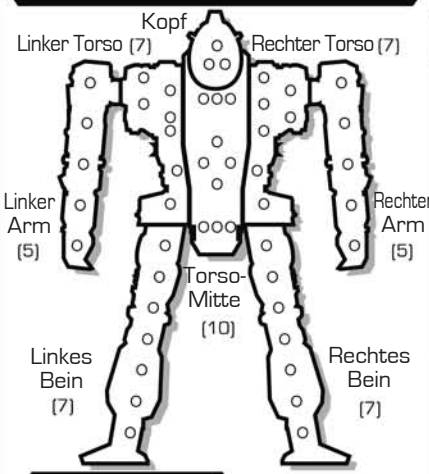
1.	neu würfeln
2.	neu würfeln
3.	neu würfeln
4.	neu würfeln
5.	neu würfeln
6.	neu würfeln

1.	neu würfeln
2.	neu würfeln
3.	neu würfeln
4.	neu würfeln
5.	neu würfeln
6.	neu würfeln

Rechtes Bein

1.	Hüftgelenk
2.	Oberschenkelaktivator
3.	Unterschenkelaktivator
4.	Fußaktivator
5.	neu würfeln
6.	neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 10 (10)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	–5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: STN-1S Sentinel

Bewegungspunkte:
Gehen: 6
Rennen: 9
Springen: 0

Tonnage: 40
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	Leichter Laser	RT	1	3 (DE)	–	1	2	3
1	KSR-4	RT	3	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9
1	Autokanone/2	LA	1	2 (DB,S)	4	8	16	24

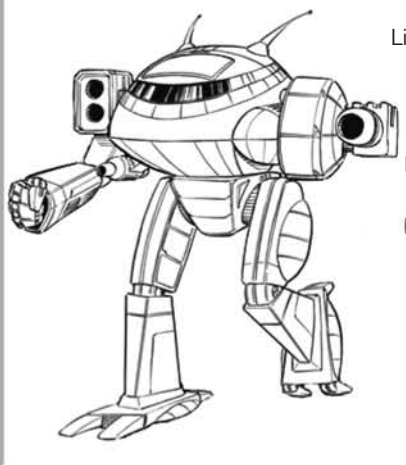
KW: 632 **Gesamtpanzerung:** 96 **Waffenhitze:** 5
Ableitung: 12

KRIEGERDATEN

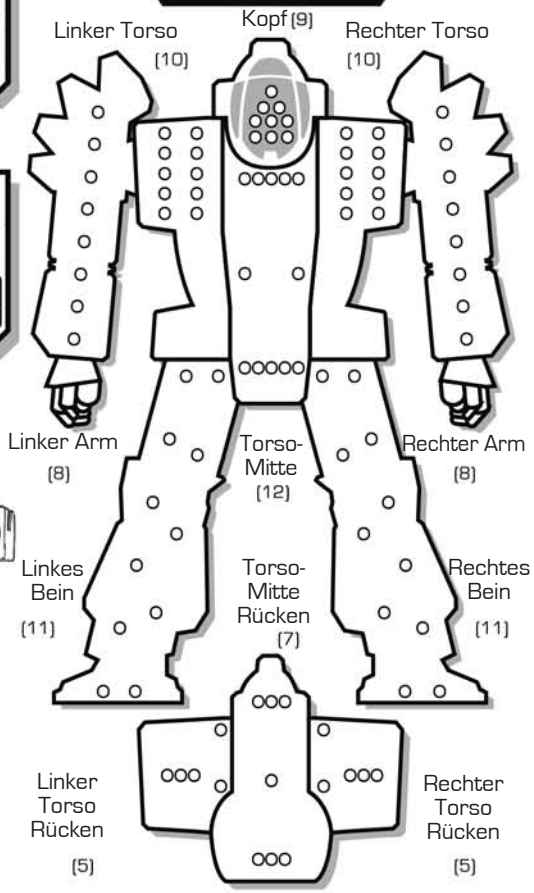
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Autokanone/2
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	Munition (AK/2) 45
1-3	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Wärmetauscher
	6.	neu würfeln

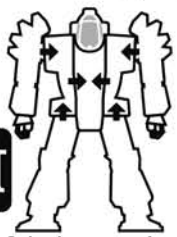
Kopf

	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	neu würfeln
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	Unterarmaktivator
1-3	4.	Handaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

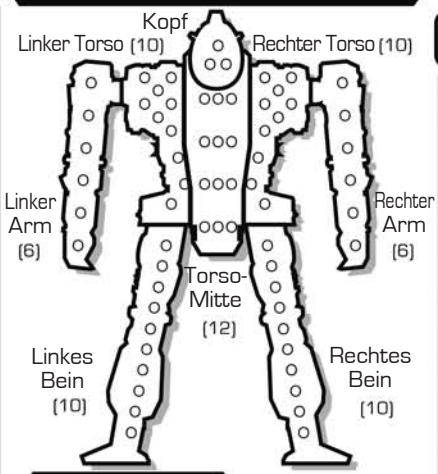
Rechter Torso

	1.	KSR-4
	2.	Leichter Laser
1-3	3.	Munition (KSR-4) 25
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Wärmetauscher
	6.	neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 12 (12)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○○
25	–5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: STN-3K Sentinel

Bewegungspunkte:
Gehen: 6
Rennen: 9
Springen: 0

Tonnage: 40
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N. (Hexe)	M. (Hexe)	W. (Hexe)
1	Leichter Laser	RT	1	3 (DE)	–	1	2	3
1	KSR-2	RT	2	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9
1	Autokanone/5	LA	1	5 (DB,S)	3	6	12	18

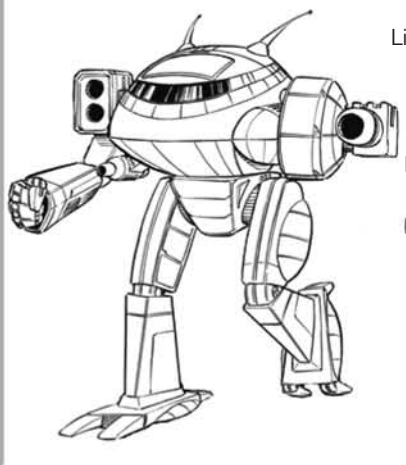
KW: 652 **Gesamtpanzerung:** 96 **Waffenhitze:** 4
Ableitung: 10

KRIEGERDATEN

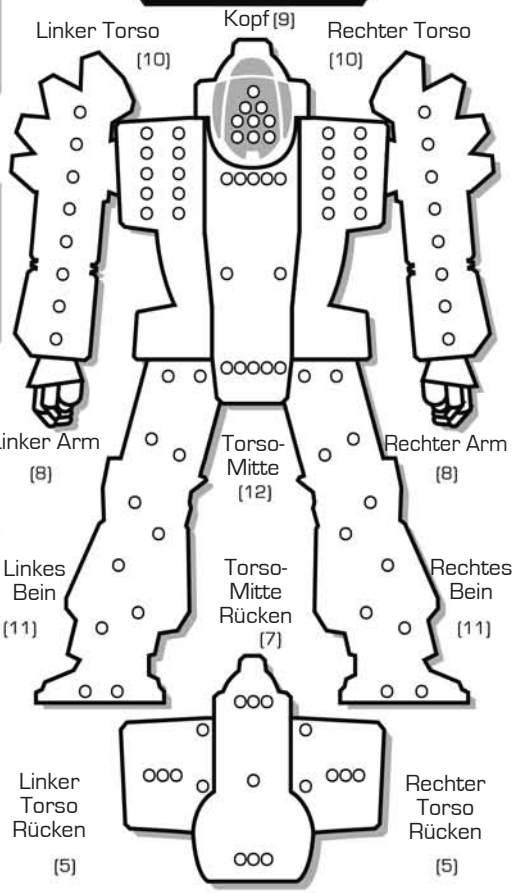
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Autokanone/5
1-3	4.	Autokanone/5
1-3	5.	Autokanone/5
1-3	6.	Autokanone/5
4-6	1.	neu würfeln
4-6	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
4-6	5.	neu würfeln
4-6	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	Munition (AK/5) 20
1-3	3.	Munition (AK/5) 20
1-3	4.	neu würfeln
1-3	5.	neu würfeln
1-3	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
4-6	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
4-6	5.	neu würfeln
4-6	6.	neu würfeln

Linkes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

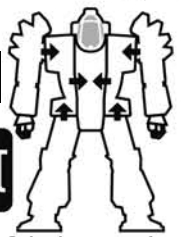
Kopf

	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	neu würfeln
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
1-3	4.	Gyroskop
1-3	5.	Gyroskop
1-3	6.	Gyroskop
4-6	1.	Gyroskop
4-6	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
4-6	4.	Reaktor
4-6	5.	neu würfeln
4-6	6.	neu würfeln

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	Unterarmaktivator
1-3	4.	Handaktivator
1-3	5.	neu würfeln
1-3	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
4-6	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
4-6	5.	neu würfeln
4-6	6.	neu würfeln

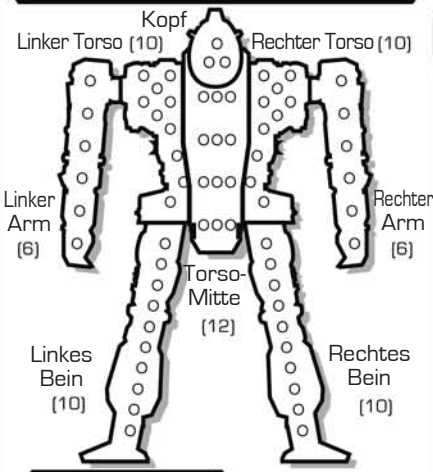
Rechter Torso

	1.	Leichter Laser
	2.	KSR-2
	3.	Munition (KSR-2) 50
1-3	4.	neu würfeln
1-3	5.	neu würfeln
1-3	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
4-6	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
4-6	5.	neu würfeln
4-6	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 10 (10)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	–5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: STN-3KA Sentinel

Bewegungspunkte:
Gehen: 6
Rennen: 9
Springen: 0

Tonnage: 40
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	Leichter Laser	RT	1	3 (DE)	–	1	2	3
1	KSR-2	RT	2	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9
1	Schwerer Laser	LA	8	8 (DE)	–	5	10	15

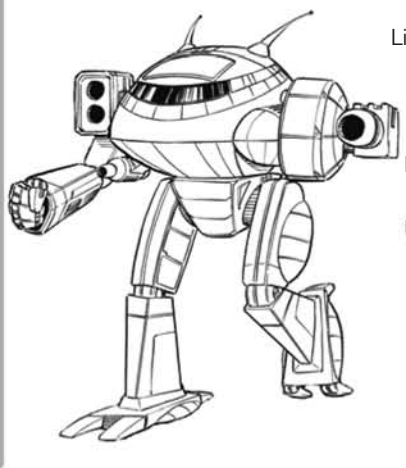
KW: 847 **Gesamtpanzerung:** 128 **Waffenhitze:** 11
Ableitung: 13

KRIEGERDATEN

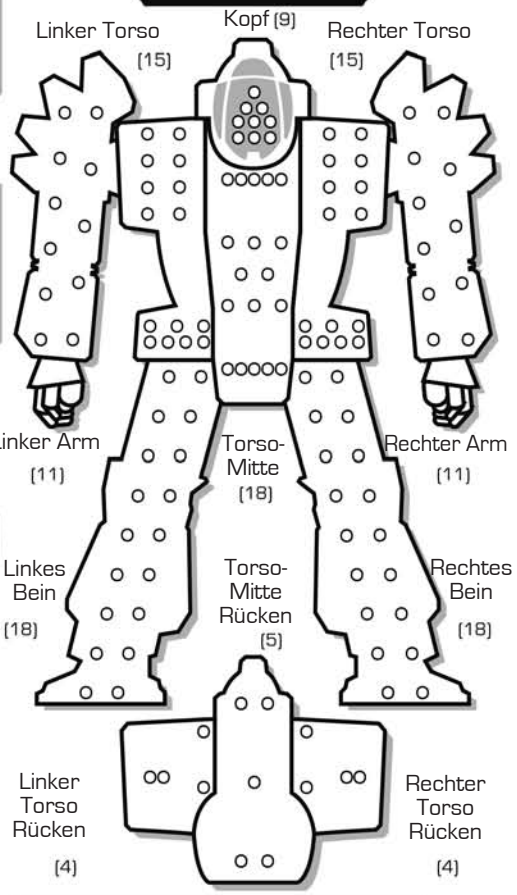
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Schwerer Laser
1-3	4.	Schwerer Laser
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
1-3	3.	Wärmetauscher
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

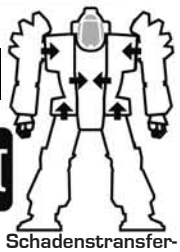
Kopf

	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	neu würfeln
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
1-3	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
4-6	4.	Reaktor
	5.	Wärmetauscher
	6.	neu würfeln

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	Unterarmaktivator
1-3	4.	Handaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

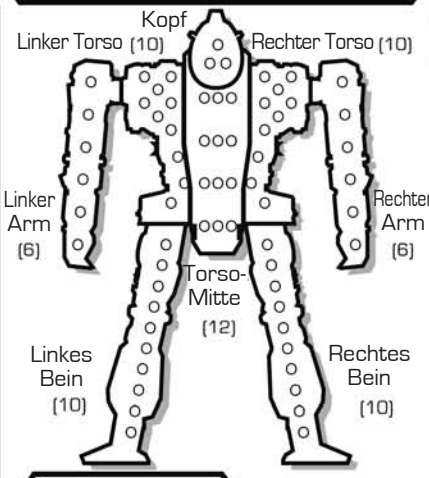
Rechter Torso

	1.	Leichter Laser
	2.	KSR-2
1-3	3.	Munition (KSR-2) 50
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 13 (13)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○
25	–5 Bewegungspunkte	○ ○
24	Waffen +4	
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: STN-3KB Sentinel

Bewegungspunkte:
Gehen: 6
Rennen: 9
Springen: 0

Tonnage: 40
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N. (Hexe)	M. (Hexe)	W. (Hexe)
1	Leichter Laser	RT	1	3 (DE)	–	1	2	3
1	KSR-2	RT	2	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9
1	PPK	LA	10	10 (DE,X)	3	6	12	18

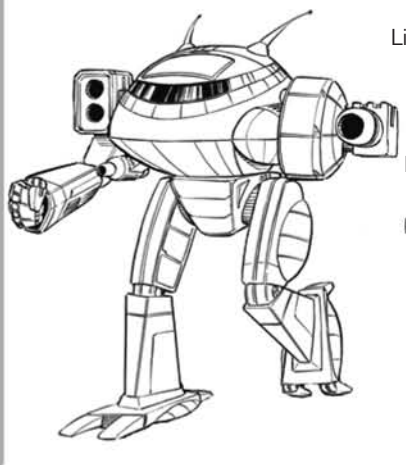
KW: 823 **Gesamtpanzerung:** 96 **Waffenhitze:** 13
Ableitung: 13

KRIEGERDATEN

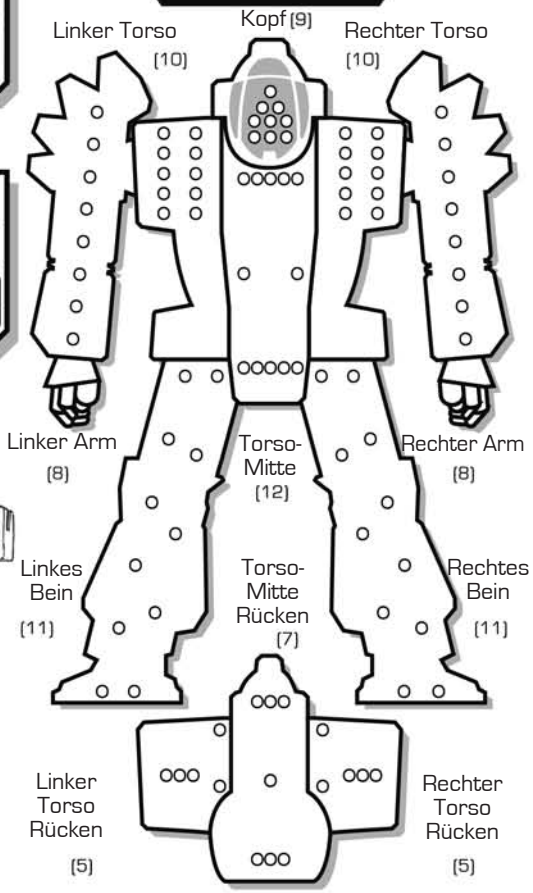
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	PPK
1-3	4.	PPK
1-3	5.	PPK
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
4-6	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
4-6	5.	neu würfeln
4-6	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
1-3	3.	Wärmetauscher
1-3	4.	Wärmetauscher
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
4-6	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
4-6	5.	neu würfeln
4-6	6.	neu würfeln

Linkes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

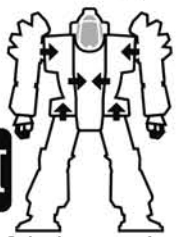
Kopf

	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	neu würfeln
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
1-3	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
4-6	1.	Gyroskop
4-6	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
4-6	4.	Reaktor
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
1-3	4.	Handaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
4-6	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
4-6	5.	neu würfeln
4-6	6.	neu würfeln

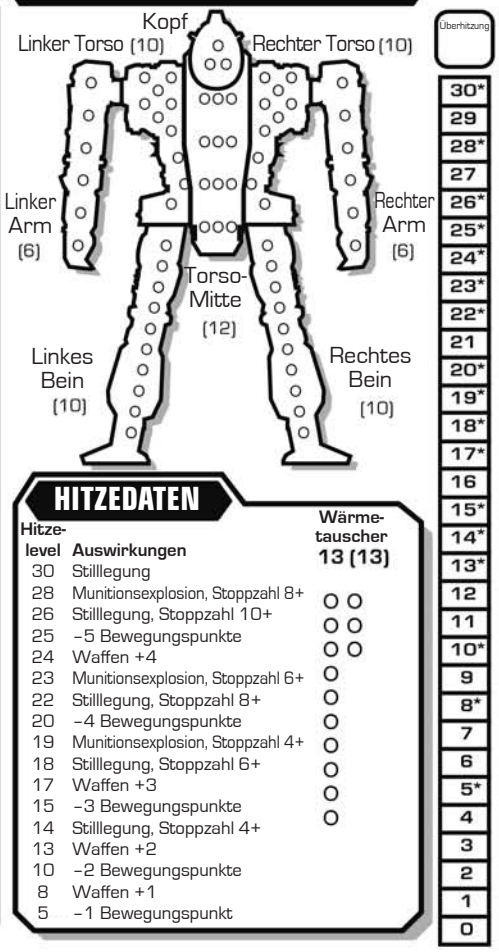
Rechter Torso

	1.	Leichter Laser
	2.	KSR-2
1-3	3.	Munition (KSR-2) 50
1-3	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
4-6	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
4-6	5.	neu würfeln
4-6	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 13 (13)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○○
25	–5 Bewegungspunkte	○○
24	Waffen +4	
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: WVE-6N Wyvern

Bewegungspunkte:
Gehen: 6
Rennen: 9
Springen: 4

Tonnage: 45
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	LSR-10	TM	4	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
1	KSR-6	RT	4	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9
1	Schwerer Laser	RA	8	8 (DE)	–	5	10	15
2	Leichte Laser	RA	1	3 (DE)	–	1	2	3

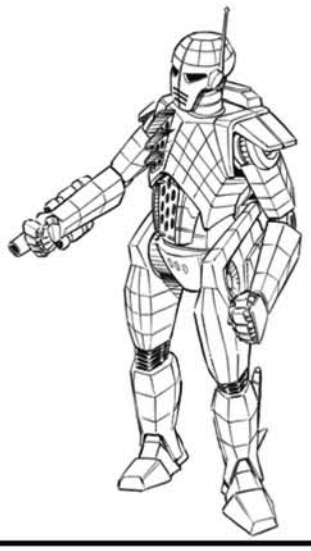
KW: 1.005 **Gesamtpanzerung:** 136 **Waffenhitze:** 18
Ableitung: 12

KRIEGERDATEN

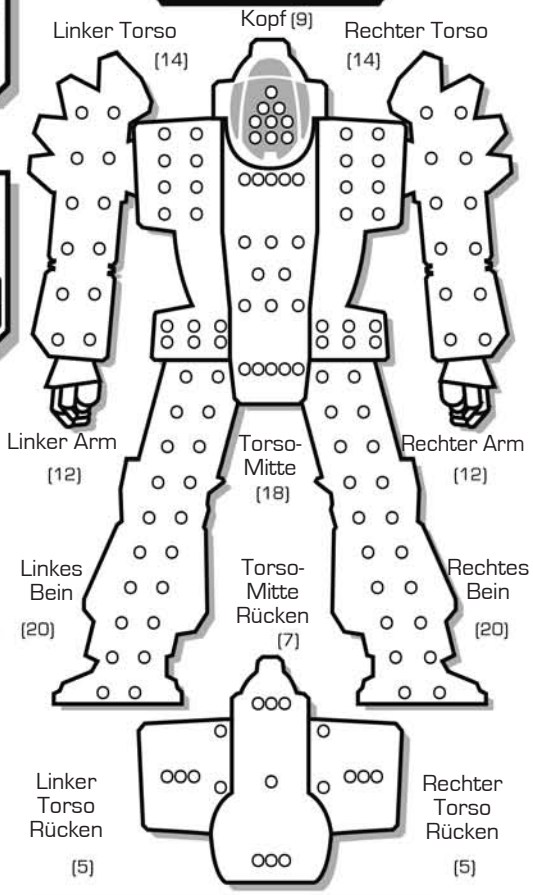
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

1-3	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

1-3	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
	3.	Sprungdüse
	4.	Munition (LSR-10) 12
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Sprungdüse
	6.	neu würfeln

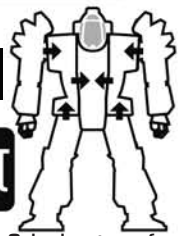
Kopf

	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	Wärmetauscher
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

Torso Mitte

1-3	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
4-6	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	LSR-10
	6.	LSR-10

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

1-3	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	Schwerer Laser
	6.	Schwerer Laser
4-6	1.	Leichter Laser
	2.	Leichter Laser
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

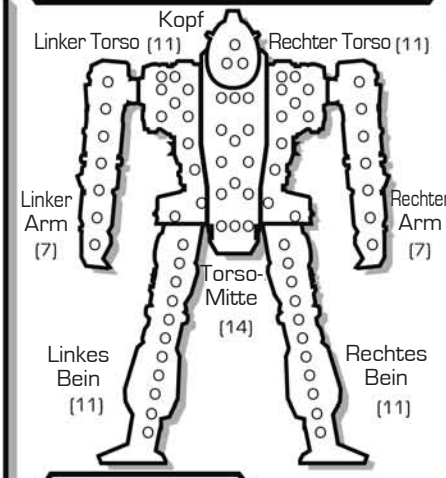
Rechter Torso

1-3	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
	3.	Sprungdüse
	4.	KSR-6
	5.	KSR-6
	6.	Munition (KSR-6) 15
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Sprungdüse
	6.	neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 12 (12)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○
25	–5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: CRB-20 Crab

Bewegungspunkte:
Gehen: 5
Rennen: 8
Springen: 0

Tonnage: 50
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	Leichter Laser	K	1	3 (DE)	–	1	2	3
1	Mittelschwerer Laser	TM	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Schwerer Laser	RA	8	8 (DE)	–	5	10	15
1	Schwerer Laser	LA	8	8 (DE)	–	5	10	15

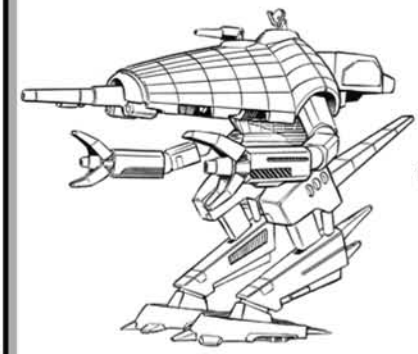
KW: 1.143 **Gesamtpanzerung:** 114 **Waffenhitze:** 20
Ableitung: 16

KRIEGERDATEN

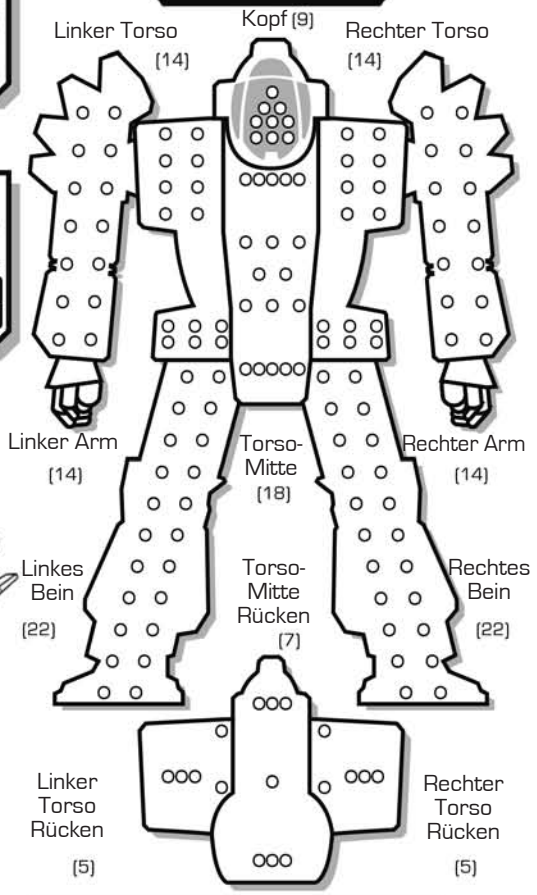
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	Schwerer Laser
	6.	Schwerer Laser
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	neu würfeln
1-3	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Wärmetauscher
6. Wärmetauscher

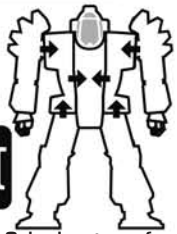
Kopf

1. Lebenserhaltung
2. Sensoren
3. Cockpit
4. Leichter Laser
5. Sensoren
6. Lebenserhaltung

Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	Mittelschwerer Laser
	6.	neu würfeln

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	Schwerer Laser
	6.	Schwerer Laser
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

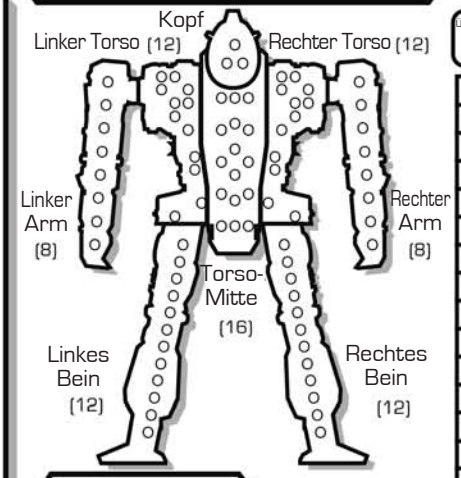
Rechter Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	neu würfeln
1-3	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Wärmetauscher
6. Wärmetauscher

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitze-level	Auswirkungen	Wärmetauscher 16 (16)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○
25	–5 Bewegungspunkte	○ ○
24	Waffen +4	○ ○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○ ○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○ ○
20	–4 Bewegungspunkte	○ ○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: KTO-18 Kintaro

Bewegungspunkte:
Gehen: 5
Rennen: 8
Springen: 0

Tonnage: 55
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	KSR-6	TM	4	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9
1	KSR-6	RT	4	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	LSR-5	LA	2	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	KSR-6	LA	4	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9

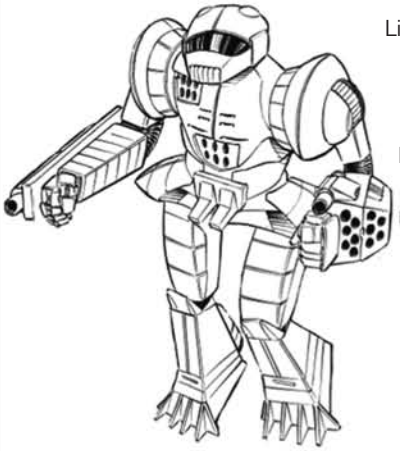
KW: 1.187 **Gesamtpanzerung:** 176 **Waffenhitze:** 20
Ableitung: 10

KRIEGERDATEN

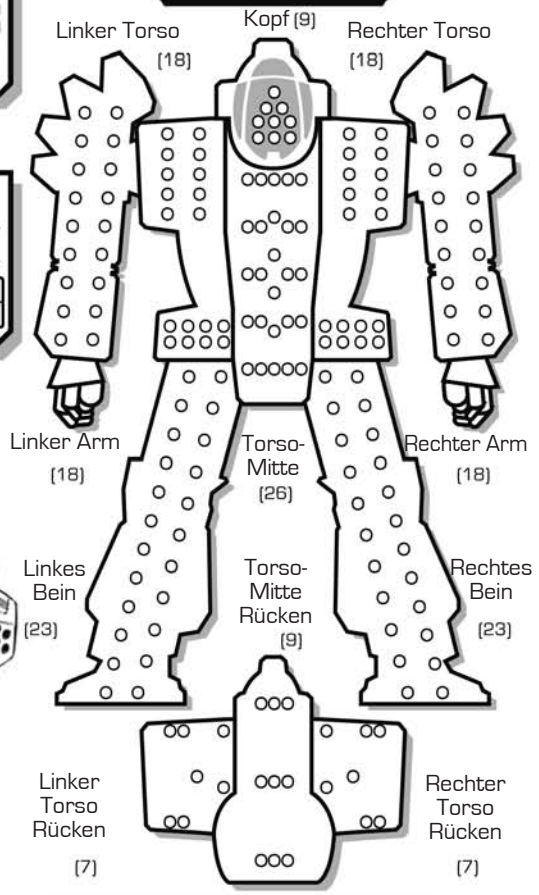
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

1-3	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	KSR-6
	6.	KSR-6
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

1-3	1.	Munition (LSR-5) 24
	2.	Munition (KSR-6) 15
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

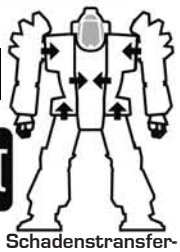
Kopf

	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	neu würfeln
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

Torso Mitte

1-3	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
4-6	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	KSR-6
	6.	KSR-6

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

1-3	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	Mittelschwerer Laser
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

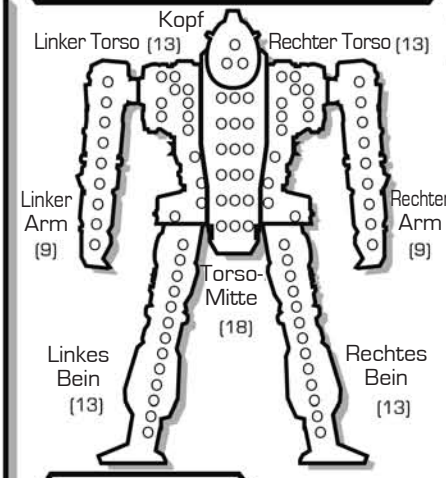
Rechter Torso

1-3	1.	KSR-6
	2.	KSR-6
	3.	Munition (KSR-6) 15
	4.	Munition (KSR-6) 15
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 10 (10)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	–5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: CHP-1N2 Champion

Bewegungspunkte:
Gehen: 5
Rennen: 8
Springen: 0

Tonnage: 60
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N. (Hexe)	M. (Hexe)	W. (Hexe)
2	Leichte Laser	TM	1	3 (DE)	–	1	2	3
1	LB-X-AK/10	RT	2	10 (DB,C,F,S)	–	6	12	18
2	Mittelschwere Laser	LT	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	KSR-6 mit Artemis-IV-FLS	LT	4	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9

KW: 1.233 **Gesamtpanzerung:** 128 **Waffenhitze:** 15
Ableitung: 20

KRIEGERDATEN

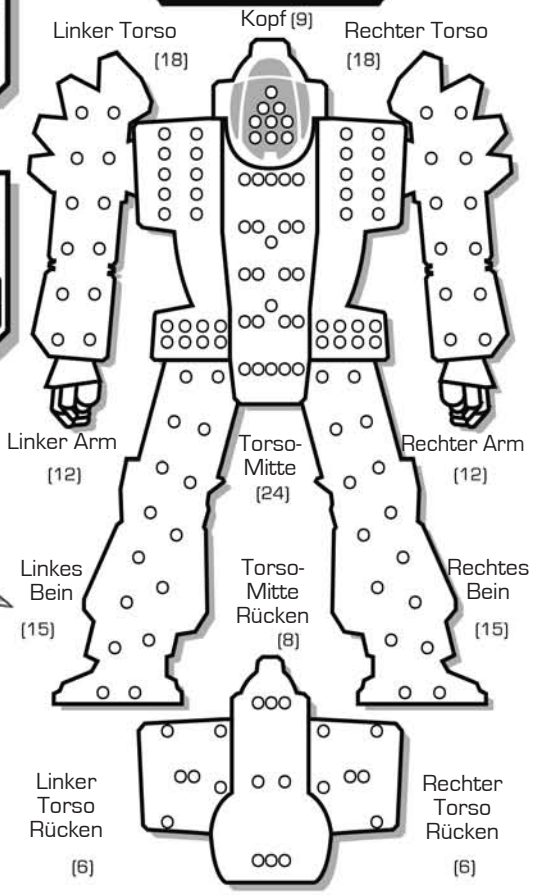
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	KSR-6
	2.	KSR-6
1-3	3.	Artemis-IV-FLS
	4.	Mittelschwerer Laser
	5.	Mittelschwerer Laser
	6.	Munition (KSR-6) 15
	1.	Ferrofibrit
	2.	Ferrofibrit
4-6	3.	Ferrofibrit
	4.	Ferrofibrit
	5.	Ferrofibrit
	6.	Ferrofibrit

Linkes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Ferrofibrit
	6.	Ferrofibrit

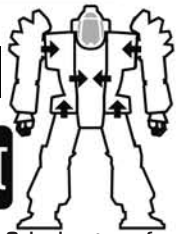
Kopf

	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	neu würfeln
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	Leichter Laser
	6.	Leichter Laser

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

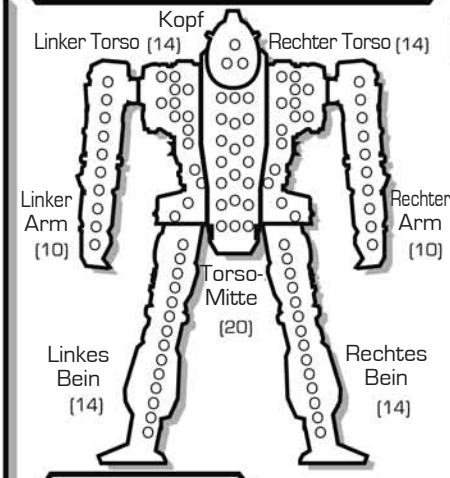
Rechter Torso

	1.	LB-X-AK/10
	2.	LB-X-AK/10
1-3	3.	LB-X-AK/10
	4.	LB-X-AK/10
	5.	LB-X-AK/10
	6.	LB-X-AK/10
	1.	Munition (LB-X/10) 10
	2.	Munition (LB-X/10 Bündel) 10
4-6	3.	Ferrofibrit
	4.	Ferrofibrit
	5.	Ferrofibrit
	6.	Ferrofibrit

Rechtes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Ferrofibrit
	6.	Ferrofibrit

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 10 (20)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	–5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: CHP-2N Champion

Bewegungspunkte:
Gehen: 5
Rennen: 8
Springen: 0

Tonnage: 60
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
2	Leichte Laser	TM	1	3 (DE)	–	1	2	3
1	AK/10	RT	3	10 (DB,S)	–	5	10	15
2	Mittelschwere Laser	LT	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	KSR-6	LT	4	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9

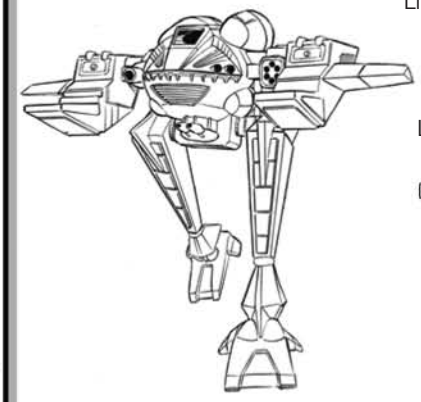
KW: 1.116 **Gesamtpanzerung:** 128 **Waffenhitze:** 15
Ableitung: 10

KRIEGERDATEN

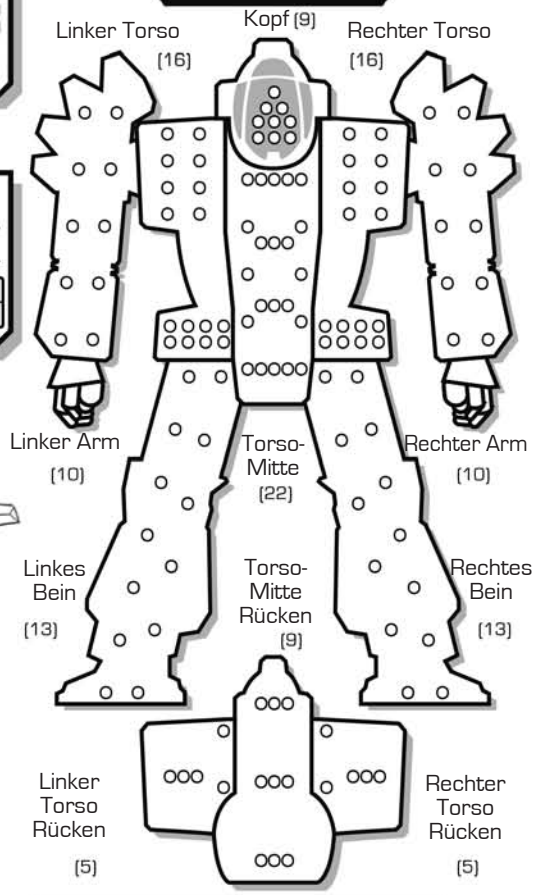
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

1-3	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

1-3	1.	KSR-6
	2.	KSR-6
	3.	Mittelschwerer Laser
	4.	Mittelschwerer Laser
	5.	Munition (KSR-6) 15
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

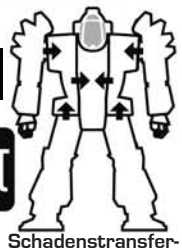
Kopf

	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	neu würfeln
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

Torso Mitte

1-3	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
4-6	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	Leichter Laser
	6.	Leichter Laser

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

1-3	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

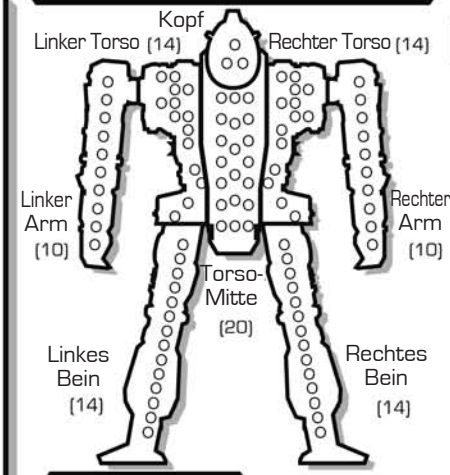
Rechter Torso

1-3	1.	Autokanone/10
	2.	Autokanone/10
	3.	Autokanone/10
	4.	Autokanone/10
	5.	Autokanone/10
	6.	Autokanone/10
4-6	1.	Munition (AK/10) 10
	2.	Munition (AK/10) 10
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala (Überhitzung)

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 10 (10)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	–5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: LNC25-01X Lancelot

Bewegungspunkte:
Gehen: 6
Rennen: 9
Springen: 4

Tonnage: 60
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	Mittelschwerer Laser	TM	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	PPK	RT	10	10 (DE,X)	3	6	12	18
1	Schwerer ER-Laser	RA	12	8 (DE)	–	7	14	19
1	Schwerer ER-Laser	LA	12	8 (DE)	–	7	14	19

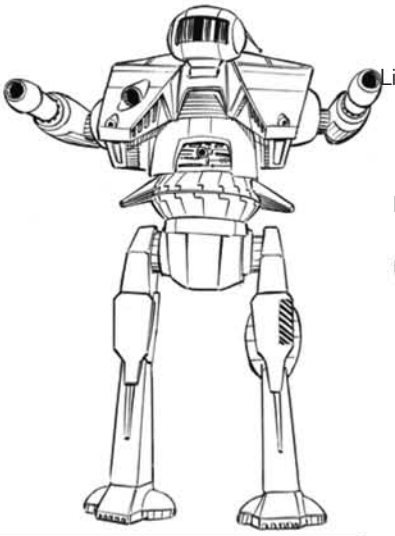
KW: 1.659 **Gesamtpanzerung:** 152 **Waffenhitze:** 37
Ableitung: 26

KRIEGERDATEN

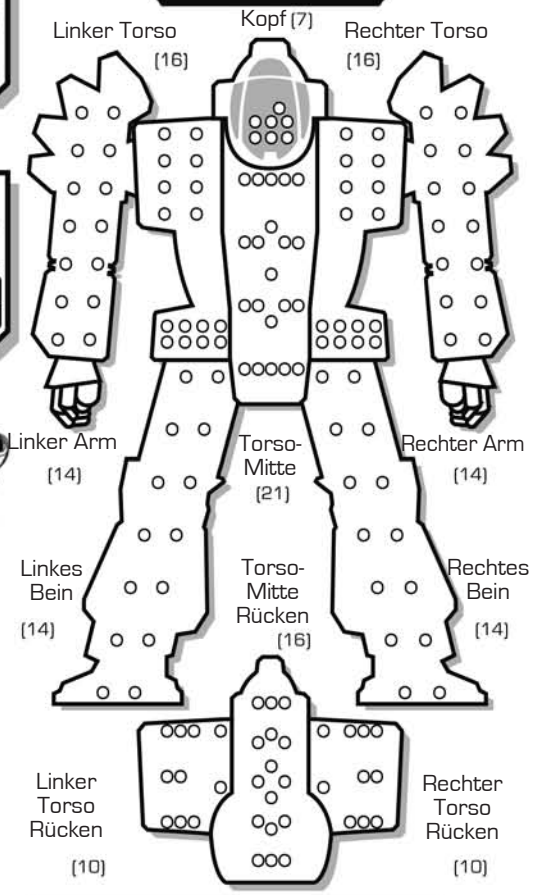
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Schwerer ER-Laser
1-3	4.	Schwerer ER-Laser
	5.	Endostahl
	6.	Endostahl
	1.	Ferrofibrit
	2.	Ferrofibrit
4-6	3.	Ferrofibrit
4-6	4.	Ferrofibrit
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	XL-Reaktor
	2.	XL-Reaktor
1-3	3.	XL-Reaktor
	4.	Endostahl
	5.	Endostahl
	6.	Endostahl
	1.	Endostahl
	2.	Endostahl
4-6	3.	Endostahl
4-6	4.	Ferrofibrit
	5.	Ferrofibrit
	6.	Ferrofibrit

Linkes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Sprungdüse
6. Sprungdüse

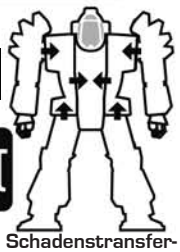
Kopf

1. Lebenserhaltung
2. Sensoren
3. Cockpit
4. neu würfeln
5. Sensoren
6. Lebenserhaltung

Torso Mitte

	1.	XL-Reaktor
	2.	XL-Reaktor
1-3	3.	XL-Reaktor
1-3	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
	1.	Gyroskop
	2.	XL-Reaktor
4-6	3.	XL-Reaktor
4-6	4.	XL-Reaktor
	5.	Mittelschwerer Laser
	6.	Endostahl

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Schwerer ER-Laser
1-3	4.	Schwerer ER-Laser
	5.	Endostahl
	6.	Endostahl
	1.	Ferrofibrit
	2.	Ferrofibrit
4-6	3.	Ferrofibrit
4-6	4.	Ferrofibrit
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

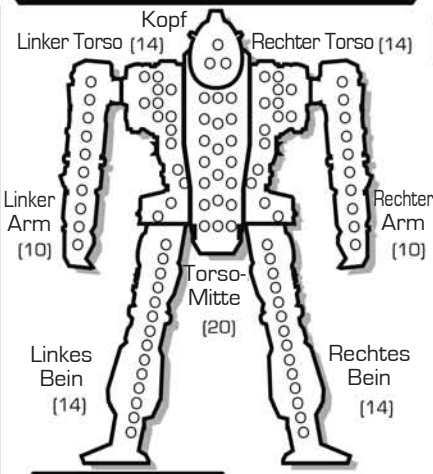
Rechter Torso

	1.	XL-Reaktor
	2.	XL-Reaktor
1-3	3.	XL-Reaktor
1-3	4.	PPK
	5.	PPK
	6.	PPK
	1.	Endostahl
	2.	Endostahl
4-6	3.	Endostahl
4-6	4.	Ferrofibrit
	5.	Ferrofibrit
	6.	Ferrofibrit

Rechtes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Sprungdüse
6. Sprungdüse

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 13 (26)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○
25	–5 Bewegungspunkte	○ ○
24	Waffen +4	
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: LNC25-02 Lancelot

Bewegungspunkte:
Gehen: 4
Rennen: 6
Springen: 0

Tonnage: 60
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	Mittelschwerer Laser	TM	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	PPK	RT	10	10 (DE,X)	3	6	12	18
1	Schwerer Laser	RA	8	8 (DE)	–	7	14	19
1	Schwerer Laser	LA	8	8 (DE)	–	7	14	19

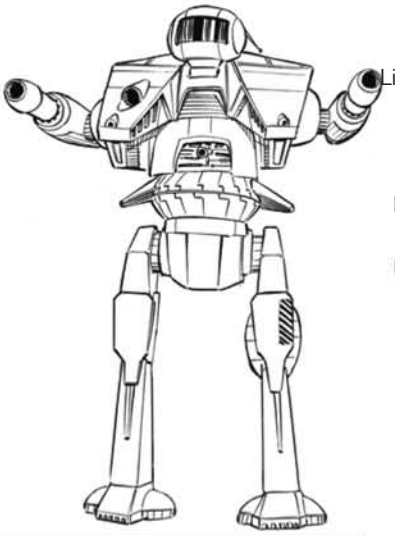
KW: 1.236 **Gesamtpanzerung:** 152 **Waffenhitze:** 29
Ableitung: 19

KRIEGERDATEN

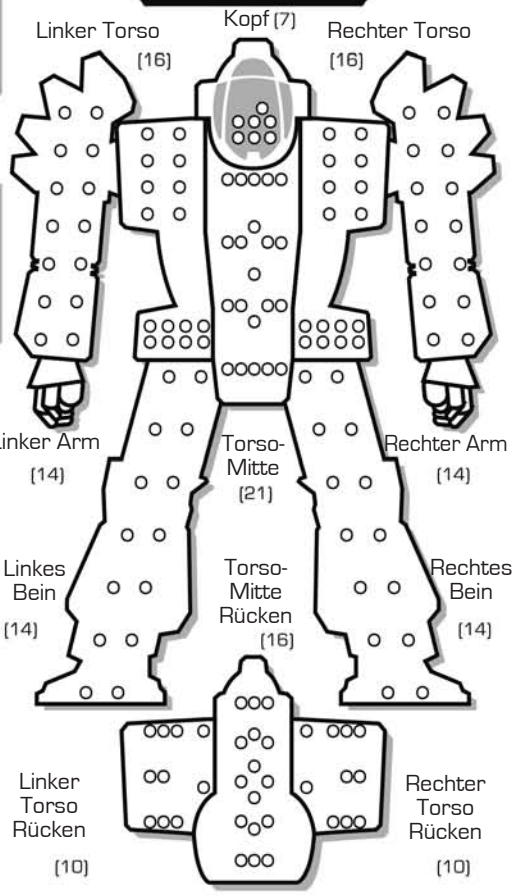
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Schwerer Laser
1-3	4.	Schwerer Laser
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
1-3	3.	Wärmetauscher
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Wärmetauscher
	6.	Wärmetauscher

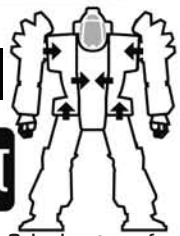
Kopf

	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	Wärmetauscher
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
1-3	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
4-6	4.	Reaktor
	5.	Wärmetauscher
	6.	Mittelschwerer Laser

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Schwerer Laser
1-3	4.	Schwerer Laser
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

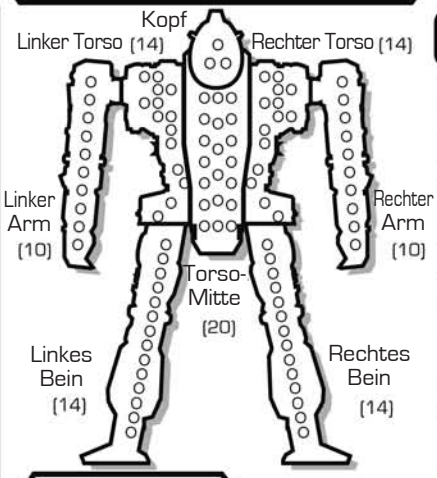
Rechter Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	PPK
1-3	3.	PPK
1-3	4.	PPK
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Wärmetauscher
	6.	Wärmetauscher

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 19 (19)
30	Stilllegung	○ ○
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○
25	–5 Bewegungspunkte	○ ○
24	Waffen +4	○ ○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○ ○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○ ○
20	–4 Bewegungspunkte	○ ○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○ ○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○ ○
17	Waffen +3	○ ○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: BMB-10D Bombardier

Bewegungspunkte:
Gehen: 4
Rennen: 6
Springen: 0

Tonnage: 65
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N. (Hexe)	M. (Hexe)	W. (Hexe)
1	Maschinengewehr	TM	0	2 (DB,AI)	–	1	2	3
1	LSR-20	RT	6	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
1	LSR-20	RT	6	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
1	KSR-4	RA	3	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9

KW: 1.340 **Gesamtpanzerung:** 200 **Waffenhitze:** 15
Ableitung: 10

KRIEGERDATEN

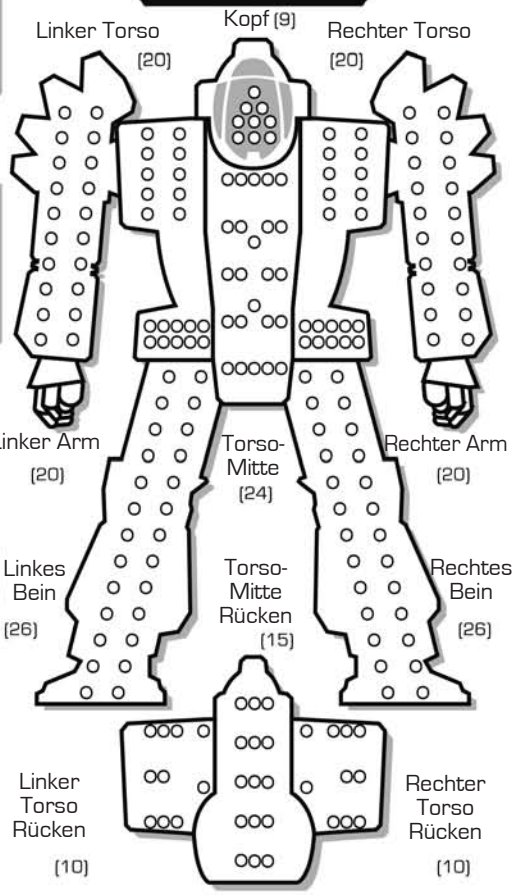
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	LSR-20
	2.	LSR-20
1-3	3.	LSR-20
	4.	LSR-20
	5.	LSR-20
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

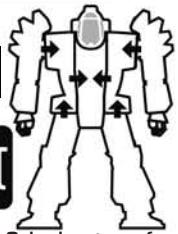
Kopf

	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	neu würfeln
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	Maschinengewehr
	6.	Munition (MG) 200

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	Unterarmaktivator
1-3	4.	Handaktivator
	5.	KSR-4
	6.	Munition (KSR-4) 25
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

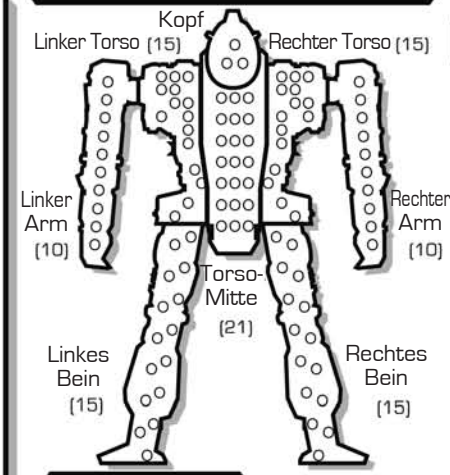
Rechter Torso

	1.	LSR-20
	2.	LSR-20
1-3	3.	LSR-20
	4.	LSR-20
	5.	LSR-20
	6.	Munition (LSR-20) 6
	1.	Munition (LSR-20) 6
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 10 (10)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	–5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: GLT-4L Guillotine

Bewegungspunkte:
Gehen: 4
Rennen: 6
Springen: 4

Tonnage: 70
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	KSR-6	TM	4	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	RT	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LT	3	5 (DE)	–	3	6	9
2	Mittelschwere Laser	RA	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Schwerer Laser	LA	8	8 (DE)	–	5	10	15

KW: 1.400 **Gesamtpanzerung:** 192 **Waffenhitze:** 24
Ableitung: 22

KRIEGERDATEN

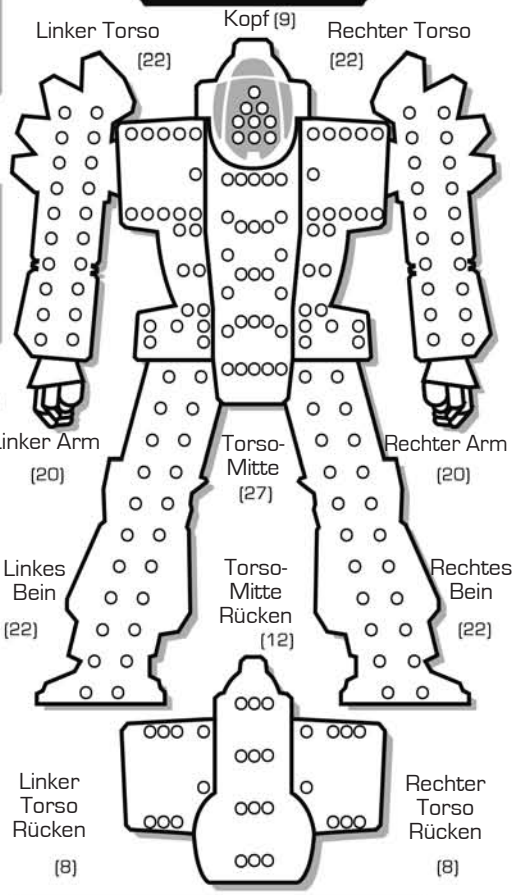
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

1. Schulter
2. Oberarmaktivator
3. Schwerer Laser
4. Schwerer Laser
5. neu würfeln
6. neu würfeln

1-3

1. neu würfeln
2. neu würfeln
3. neu würfeln
4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

4-6

Linker Torso

1. Wärmetauscher
2. Wärmetauscher
3. Wärmetauscher
4. Wärmetauscher
5. Wärmetauscher
6. Sprungdüse

1-3

1. Mittelschwerer Laser
2. neu würfeln
3. neu würfeln
4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

4-6

Linkes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Wärmetauscher
6. Sprungdüse

Kopf

1. Lebenserhaltung
2. Sensoren
3. Cockpit
4. neu würfeln
5. Sensoren
6. Lebenserhaltung

Torso Mitte

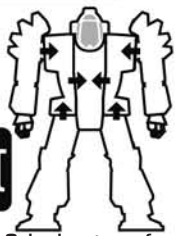
1. Reaktor
2. Reaktor
3. Reaktor
4. Gyroskop
5. Gyroskop
6. Gyroskop

1-3

1. Gyroskop
2. Reaktor
3. Reaktor
4. Reaktor
5. KSR-6
6. KSR-6

4-6

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

1. Schulter
2. Oberarmaktivator
3. Unterarmaktivator
4. Mittelschwerer Laser
5. Mittelschwerer Laser
6. neu würfeln

1-3

1. neu würfeln
2. neu würfeln
3. neu würfeln
4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

4-6

Rechter Torso

1. Wärmetauscher
2. Wärmetauscher
3. Wärmetauscher
4. Wärmetauscher
5. Sprungdüse
6. Mittelschwerer Laser

1-3

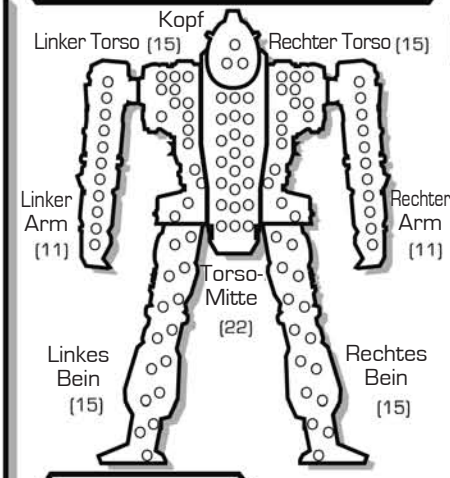
1. Munition (KSR-6) 15
2. neu würfeln
3. neu würfeln
4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

4-6

Rechtes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Wärmetauscher
6. Sprungdüse

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitze-level	Auswirkungen	Wärme-tauscher 22 (22)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○○○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○○○
25	–5 Bewegungspunkte	○○
24	Waffen +4	○○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○○
20	–4 Bewegungspunkte	○○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○○
17	Waffen +3	○○
15	–3 Bewegungspunkte	○○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

Wärme-skala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: GLT-4P Guillotine

Bewegungspunkte:
Gehen: 4
Rennen: 6
Springen: 4

Tonnage: 70
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	KSR-6	TM	4	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	RT	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LT	3	5 (DE)	–	3	6	9
2	Mittelschwere Laser	RA	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	PPK	LA	10	10 (DE,X)	3	6	12	18

KW: 1.376 **Gesamtpanzerung:** 160 **Waffenhitze:** 26
Ableitung: 22

KRIEGERDATEN

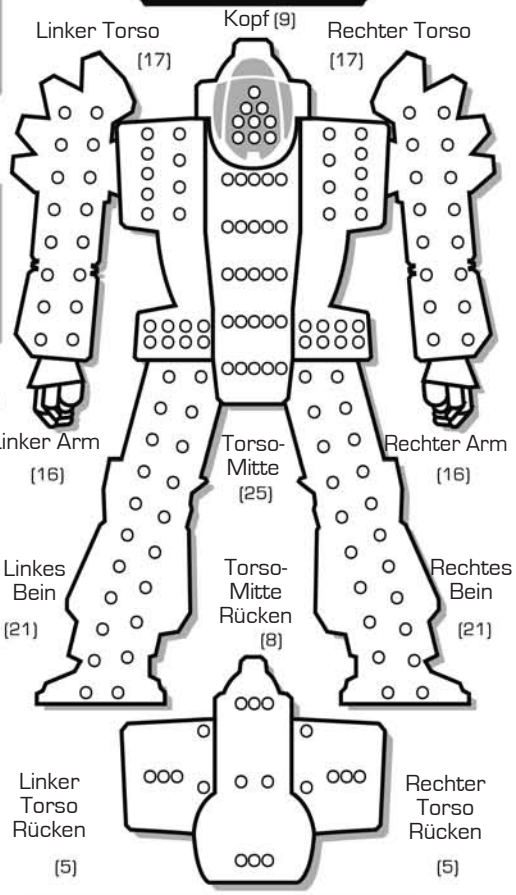
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	PPK
1-3	4.	PPK
1-3	5.	PPK
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
4-6	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
4-6	5.	neu würfeln
4-6	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
1-3	3.	Wärmetauscher
1-3	4.	Wärmetauscher
1-3	5.	Wärmetauscher
1-3	6.	Sprungdüse
4-6	1.	Mittelschwerer Laser
4-6	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
4-6	5.	neu würfeln
4-6	6.	neu würfeln

Linkes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Wärmetauscher
	6.	Sprungdüse

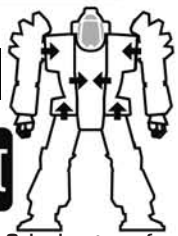
Kopf

	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	neu würfeln
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
1-3	4.	Gyroskop
1-3	5.	Gyroskop
1-3	6.	Gyroskop
4-6	1.	Gyroskop
4-6	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
4-6	4.	Reaktor
4-6	5.	KSR-6
4-6	6.	KSR-6

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
1-3	4.	Mittelschwerer Laser
1-3	5.	Mittelschwerer Laser
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
4-6	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
4-6	5.	neu würfeln
4-6	6.	neu würfeln

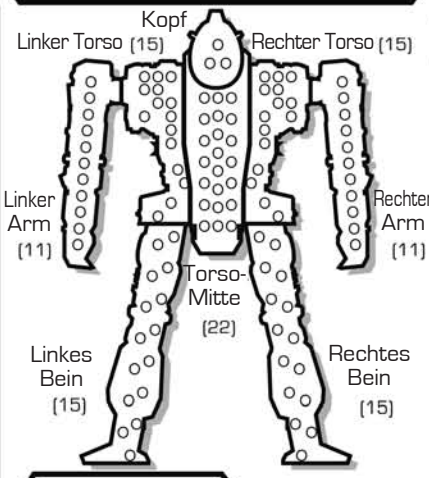
Rechter Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
1-3	3.	Wärmetauscher
1-3	4.	Wärmetauscher
1-3	5.	Sprungdüse
1-3	6.	Mittelschwerer Laser
4-6	1.	Munition (KSR-6) 15
4-6	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
4-6	5.	neu würfeln
4-6	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Wärmetauscher
	6.	Sprungdüse

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 22 (22)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○○○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○○○
25	–5 Bewegungspunkte	○○
24	Waffen +4	○○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○○
20	–4 Bewegungspunkte	○○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○○
17	Waffen +3	○○
15	–3 Bewegungspunkte	○○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: BL-7-KNT Black Knight

Bewegungspunkte:
Gehen: 4
Rennen: 6
Springen: 0

Tonnage: 75
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	Leichter Laser	K	1	3 (DE)	–	1	2	3
1	Schwerer Laser	RT	8	8 (DE)	–	5	10	15
1	Mittelschwerer Laser	RT	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Schwerer Laser	LT	8	8 (DE)	–	5	10	15
1	Mittelschwerer Laser	LT	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	PPK	RA	10	10 (DE,X)	3	6	12	18
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	–	3	6	9

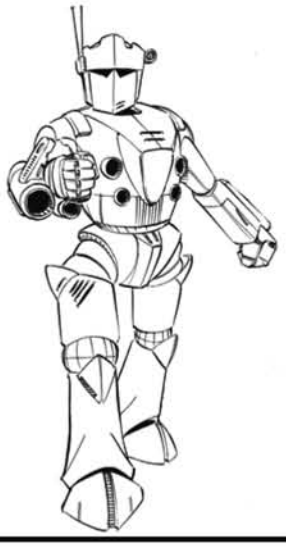
KW: 1.443 **Gesamtpanzerung:** 176 **Waffenhitze:** 39
Ableitung: 20

KRIEGERDATEN

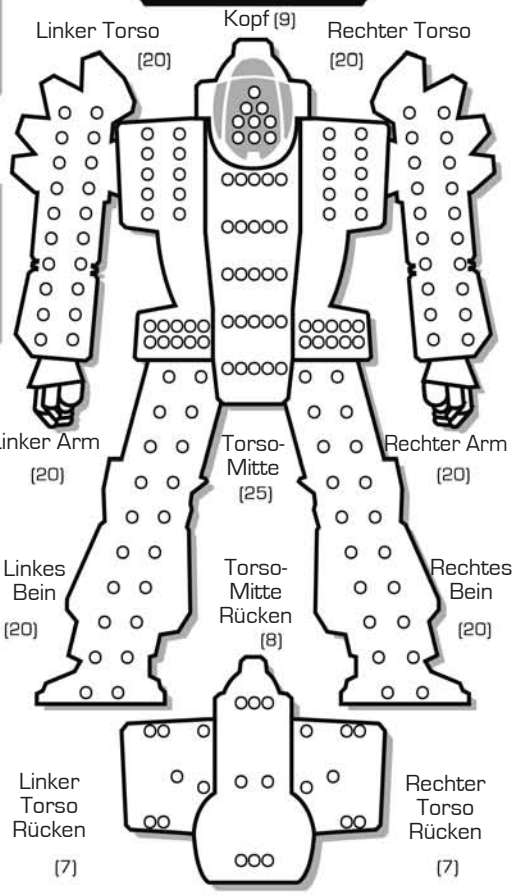
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	Mittelschwerer Laser
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
1-3	3.	Schwerer Laser
	4.	Schwerer Laser
	5.	Mittelschwerer Laser
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Wärmetauscher
6. Wärmetauscher

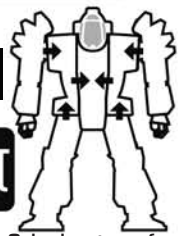
Kopf

1. Lebenserhaltung
2. Sensoren
3. Cockpit
4. Leichter Laser
5. Sensoren
6. Lebenserhaltung

Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	PPK
	6.	PPK
	1.	PPK
	2.	Mittelschwerer Laser
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

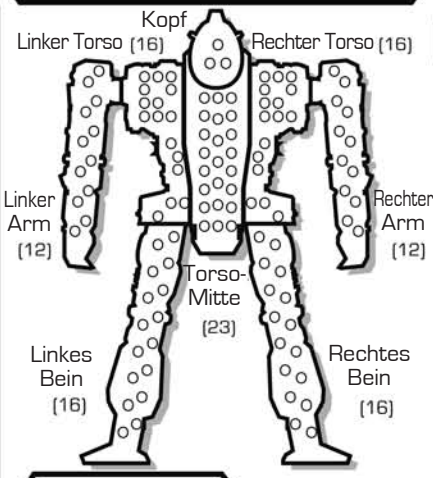
Rechter Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
1-3	3.	Schwerer Laser
	4.	Schwerer Laser
	5.	Mittelschwerer Laser
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Wärmetauscher
6. Wärmetauscher

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 20 (20)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○○
25	–5 Bewegungspunkte	○○
24	Waffen +4	○○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○○
20	–4 Bewegungspunkte	○○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○○
17	Waffen +3	○○
15	–3 Bewegungspunkte	○○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: BL-7-KNT-L Black Knight

Bewegungspunkte:
Gehen: 4
Rennen: 6
Springen: 0

Tonnage: 75
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	Leichter Laser	K	1	3 (DE)	–	1	2	3
1	Schwerer Laser	RT	8	8 (DE)	–	5	10	15
1	Mittelschwerer Laser	RT	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Schwerer Laser	LT	8	8 (DE)	–	5	10	15
1	Mittelschwerer Laser	LT	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Schwerer Laser	RA	8	8 (DE)	–	5	10	15
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	–	3	6	9

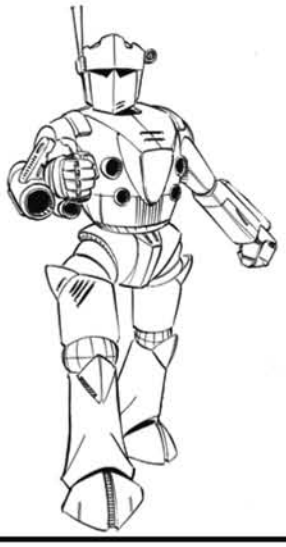
KW: 1.409 **Gesamtpanzerung:** 176 **Waffenhitze:** 37
Ableitung: 22

KRIEGERDATEN

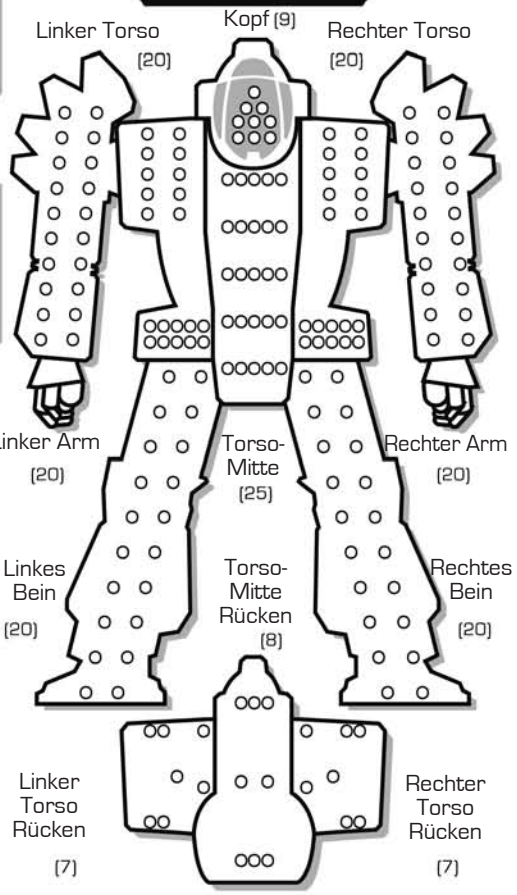
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

1-3
1. Schulter
2. Oberarmaktivator
3. Unterarmaktivator
4. Handaktivator
5. Mittelschwerer Laser
6. neu würfeln

4-6
1. neu würfeln
2. neu würfeln
3. neu würfeln
4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

Linker Torso

1-3
1. Wärmetauscher
2. Wärmetauscher
3. Schwerer Laser
4. Schwerer Laser
5. Mittelschwerer Laser
6. neu würfeln

4-6
1. neu würfeln
2. neu würfeln
3. neu würfeln
4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

Linkes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Wärmetauscher
6. Wärmetauscher

Kopf

1. Lebenserhaltung
2. Sensoren
3. Cockpit
4. Leichter Laser
5. Sensoren
6. Lebenserhaltung

Torso Mitte

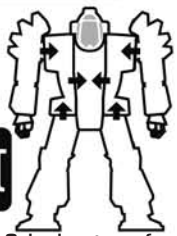
1-3
1. Reaktor
2. Reaktor
3. Reaktor
4. Gyroskop
5. Gyroskop
6. Gyroskop

4-6
1. Gyroskop
2. Reaktor
3. Reaktor
4. Reaktor
5. neu würfeln
6. neu würfeln

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○

ULISSES SPIELE

CATALYST game labs



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

1-3
1. Schulter
2. Oberarmaktivator
3. Unterarmaktivator
4. Handaktivator
5. Wärmetauscher
6. Wärmetauscher

4-6
1. Schwerer Laser
2. Schwerer Laser
3. Mittelschwerer Laser
4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

Rechter Torso

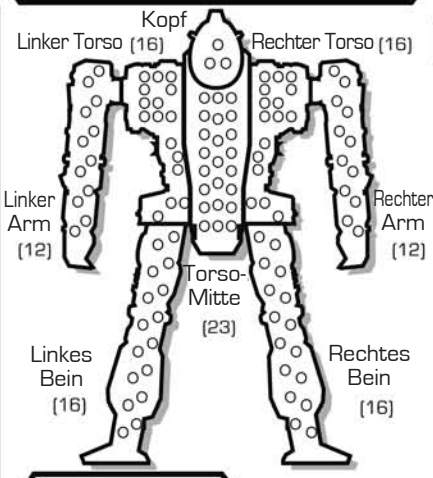
1-3
1. Wärmetauscher
2. Wärmetauscher
3. Schwerer Laser
4. Schwerer Laser
5. Mittelschwerer Laser
6. neu würfeln

4-6
1. neu würfeln
2. neu würfeln
3. neu würfeln
4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

Rechtes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Wärmetauscher
6. Wärmetauscher

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 22 (22)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○○○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○○○
25	–5 Bewegungspunkte	○○
24	Waffen +4	○○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○○
20	–4 Bewegungspunkte	○○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○○
17	Waffen +3	○○
15	–3 Bewegungspunkte	○○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: FLS-7K Flashman

Bewegungspunkte:
Gehen: 4
Rennen: 6
Springen: 0

Tonnage: 75
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	Flammer	K	3	2 (DE,H,AI)	–	1	2	3
1	Mittelschwerer Laser	RT	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LT	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LT(R)	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Schwerer Laser	RA	8	8 (DE)	–	5	10	15
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Schwerer Laser	LA	8	8 (DE)	–	5	10	15
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	–	3	6	9

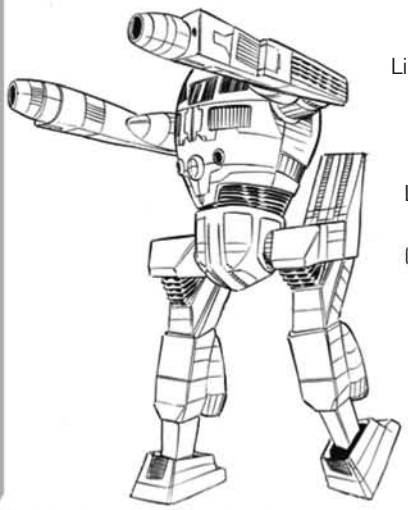
KW: 1.480 **Gesamtpanzerung:** 216 **Waffenhitze:** 34
Ableitung: 23

KRIEGERDATEN

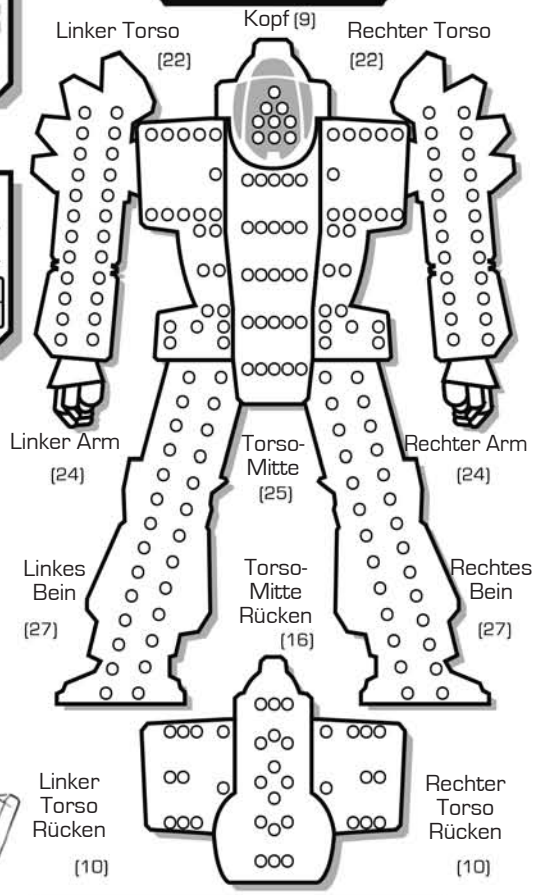
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	Unterarmaktivator
1-3	4.	Schwerer Laser
	5.	Schwerer Laser
	6.	Mittelschwerer Laser
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
	3.	Wärmetauscher
1-3	4.	Mittelschwerer Laser
	5.	Mittelschwerer Laser (R)
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Wärmetauscher
	6.	Wärmetauscher

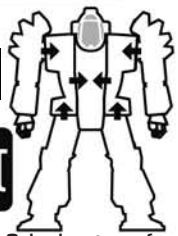
Kopf

	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	Flammer
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
	3.	Reaktor
1-3	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
	3.	Reaktor
4-6	4.	Reaktor
	5.	Wärmetauscher
	6.	neu würfeln

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	Unterarmaktivator
1-3	4.	Schwerer Laser
	5.	Schwerer Laser
	6.	Mittelschwerer Laser
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

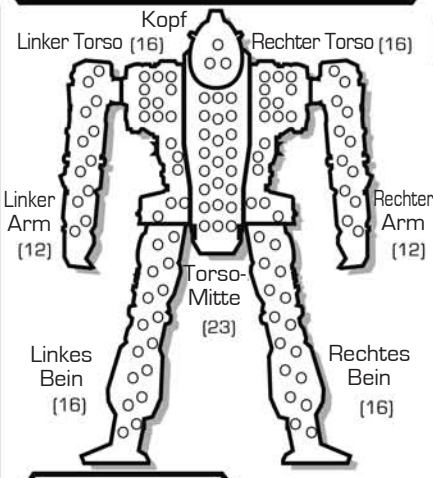
Rechter Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
	3.	Wärmetauscher
1-3	4.	Mittelschwerer Laser
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Wärmetauscher
	6.	Wärmetauscher

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 23 (23)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○○○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○○○
25	–5 Bewegungspunkte	○○○
24	Waffen +4	○○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○○
20	–4 Bewegungspunkte	○○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○○
17	Waffen +3	○○
15	–3 Bewegungspunkte	○○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: THG-10E Thug

Bewegungspunkte:
Gehen: 4
Rennen: 6
Springen: 0

Tonnage: 80
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
1	KSR-4	RT	3	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9
1	KSR-4	RT	3	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9
1	PPK	RA	10	10 (DE,X)	3	6	12	18
1	PPK	LA	10	10 (DE,X)	3	6	12	18

KW: 1.501 **Gesamtpanzerung:** 232 **Waffenhitze:** 26
Ableitung: 19

KRIEGERDATEN

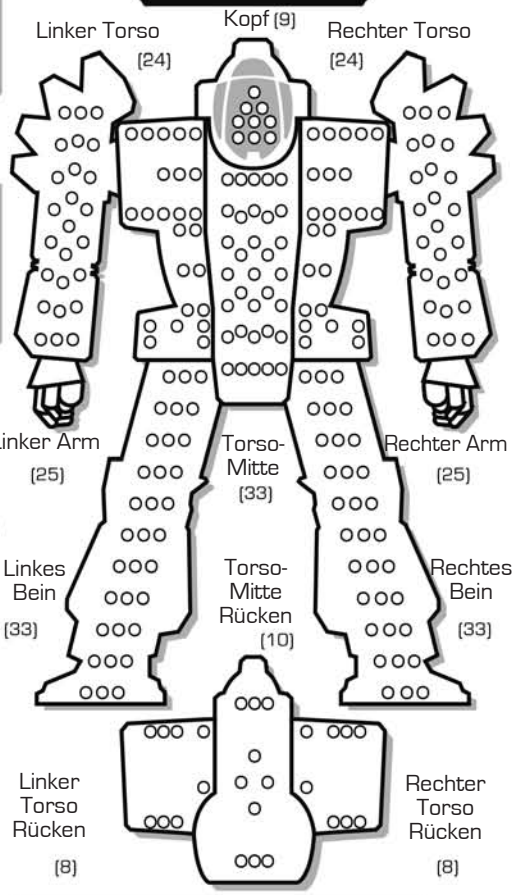
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	Wärmetauscher
	6.	PPK
	1.	PPK
	2.	PPK
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
1-3	3.	Wärmetauscher
	4.	KSR-4
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

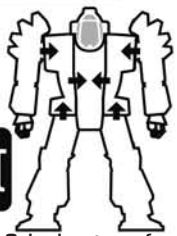
Kopf

	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	neu würfeln
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	Unterarmaktivator
1-3	4.	Handaktivator
	5.	Wärmetauscher
	6.	PPK
	1.	PPK
	2.	PPK
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

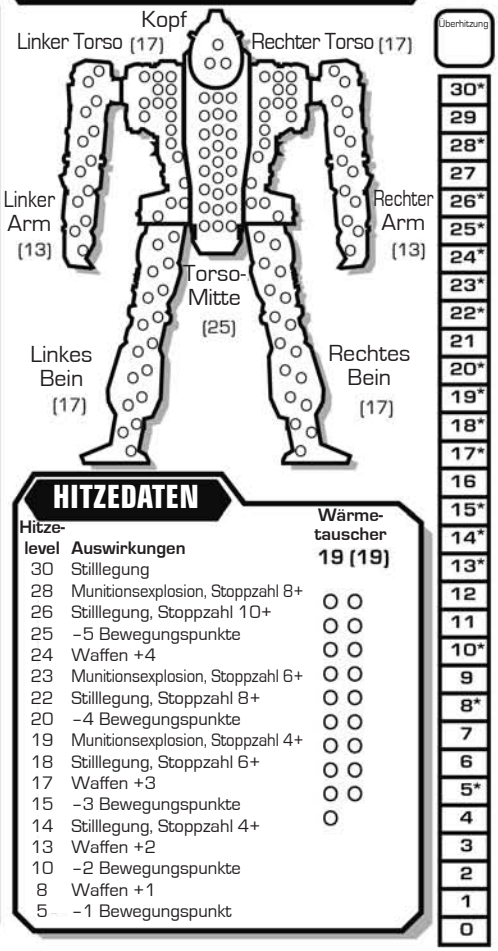
Rechter Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
1-3	3.	KSR-4
	4.	Munition (KSR-4) 25
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 19 (19)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○
25	–5 Bewegungspunkte	○ ○
24	Waffen +4	○ ○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○ ○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○ ○
20	–4 Bewegungspunkte	○ ○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○ ○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○ ○
17	Waffen +3	○ ○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: HGN-733 Highlander

Bewegungspunkte:
Gehen: 3
Rennen: 5
Springen: 3

Tonnage: 90
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
2	Mittelschwere Laser	RT	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	LSR-20	LT	6	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
1	Autokanone/10	RA	3	10 (DB,S)	–	5	10	15
1	KSR-6	LA	4	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9

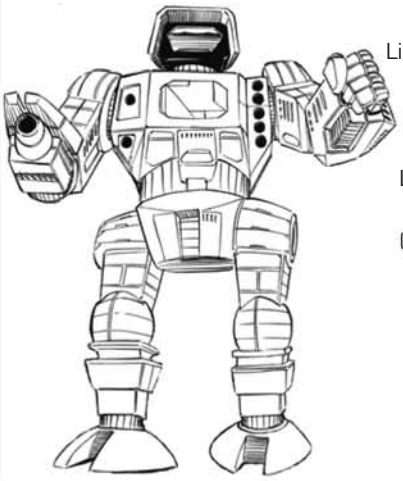
KW: 1.801 **Gesamtpanzerung:** 203 **Waffenhitze:** 19
Ableitung: 13

KRIEGERDATEN

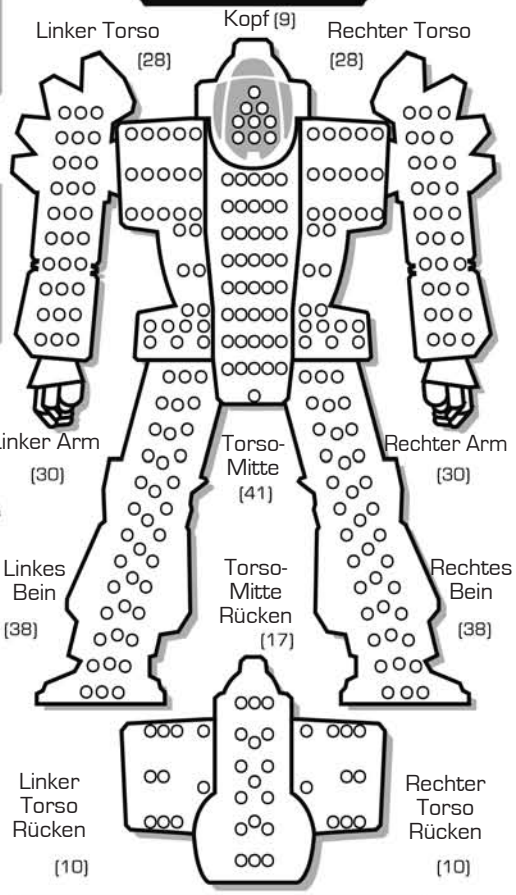
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
1-3	4.	Handaktivator
	5.	Wärmetauscher
	6.	KSR-6
	1.	KSR-6
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	Sprungdüse
	2.	LSR-20
1-3	3.	LSR-20
1-3	4.	LSR-20
	5.	LSR-20
	6.	LSR-20
	1.	Munition (KSR-6) 15
	2.	Munition (KSR-6) 15
4-6	3.	Munition (LSR-20) 6
4-6	4.	Munition (LSR-20) 6
	5.	Munition (LSR-20) 6
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Wärmetauscher
6. neu würfeln

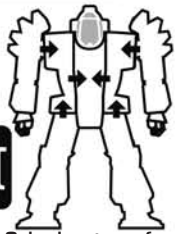
Kopf

1. Lebenserhaltung
2. Sensoren
3. Cockpit
4. neu würfeln
5. Sensoren
6. Lebenserhaltung

Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
1-3	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
4-6	4.	Reaktor
	5.	Sprungdüse
	6.	neu würfeln

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
1-3	4.	Autokanone/10
	5.	Autokanone/10
	6.	Autokanone/10
	1.	Autokanone/10
	2.	Autokanone/10
4-6	3.	Autokanone/10
4-6	4.	Autokanone/10
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

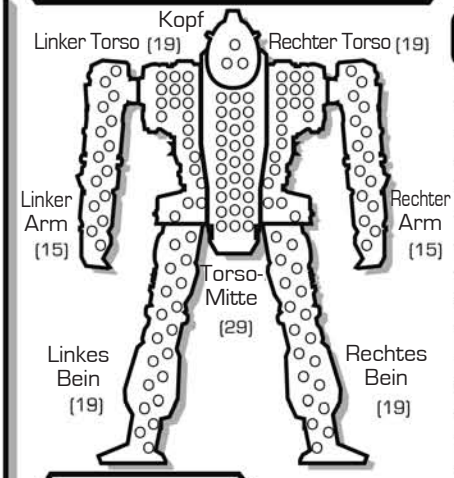
Rechter Torso

	1.	Sprungdüse
	2.	Mittelschwerer Laser
1-3	3.	Mittelschwerer Laser
1-3	4.	Munition (AK/10) 10
	5.	Munition (AK/10) 10
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Wärmetauscher
6. neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 13 (13)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○
25	–5 Bewegungspunkte	○ ○
24	Waffen +4	
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: HGN-733C Highlander

Bewegungspunkte:
Gehen: 3
Rennen: 5
Springen: 3

Tonnage: 90
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
2	Mittelschwere Laser	RT	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	LSR-20	LT	6	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
1	Autokanone/20	RA	7	20 (DB,S)	–	3	6	9
1	KSR-6	LA	4	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9

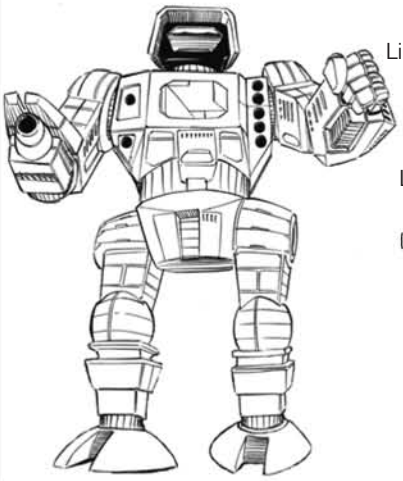
KW: 1.857 **Gesamtpanzerung:** 279 **Waffenhitze:** 23
Ableitung: 13

KRIEGERDATEN

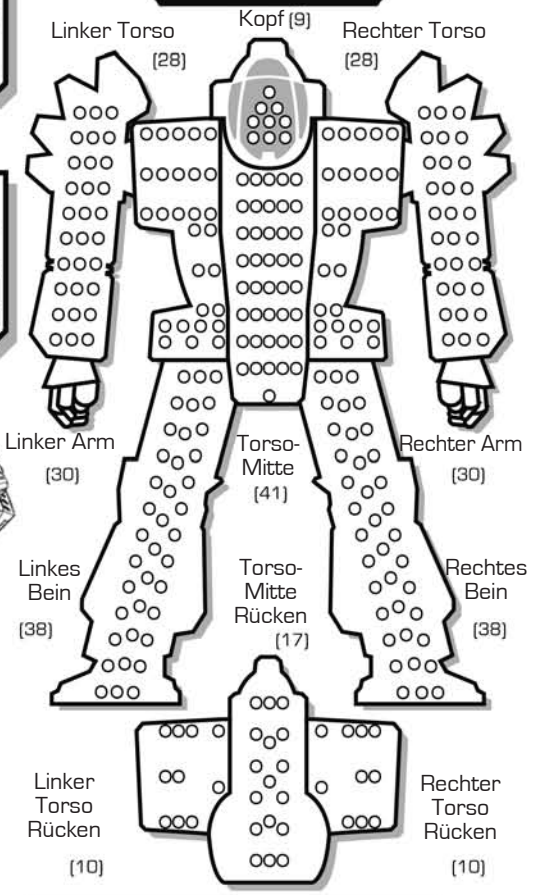
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
1-3	4.	Handaktivator
	5.	Wärmetauscher
	6.	KSR-6
	1.	KSR-6
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	Sprungdüse
	2.	LSR-20
1-3	3.	LSR-20
1-3	4.	LSR-20
	5.	LSR-20
	6.	LSR-20
	1.	Munition (KSR-6) 15
	2.	Munition (LSR-20) 6
4-6	3.	Munition (LSR-20) 6
4-6	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Wärmetauscher
	6.	neu würfeln

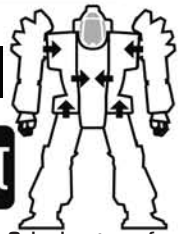
Kopf

	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	neu würfeln
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
1-3	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
4-6	4.	Reaktor
	5.	Sprungdüse
	6.	neu würfeln

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Autokanone/20
1-3	4.	Autokanone/20
	5.	Autokanone/20
	6.	Autokanone/20
	1.	Autokanone/20
	2.	Autokanone/20
4-6	3.	Autokanone/20
4-6	4.	Autokanone/20
	5.	Autokanone/20
	6.	Autokanone/20

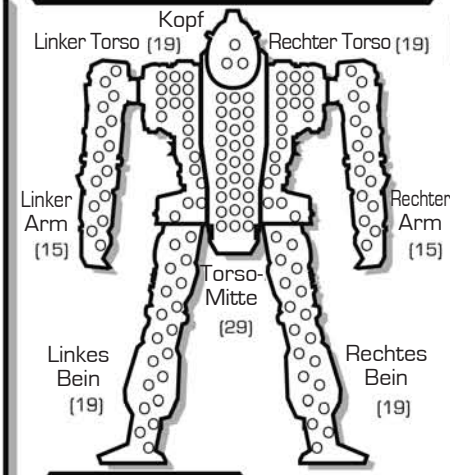
Rechter Torso

	1.	Sprungdüse
	2.	Mittelschwerer Laser
1-3	3.	Mittelschwerer Laser
1-3	4.	Munition (AK/20) 5
	5.	Munition (AK/20) 5
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Wärmetauscher
	6.	neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 13 (13)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○
25	–5 Bewegungspunkte	○ ○
24	Waffen +4	
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: HGN-733P Highlander

Bewegungspunkte:
Gehen: 3
Rennen: 5
Springen: 3

Tonnage: 90
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N. (Hexe)	M. (Hexe)	W. (Hexe)
2	Mittelschwere Laser	RT	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	LSR-20	LT	6	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
1	PPK	RA	10	10 (DE,X)	3	6	12	18
1	KSR-6	LA	4	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9

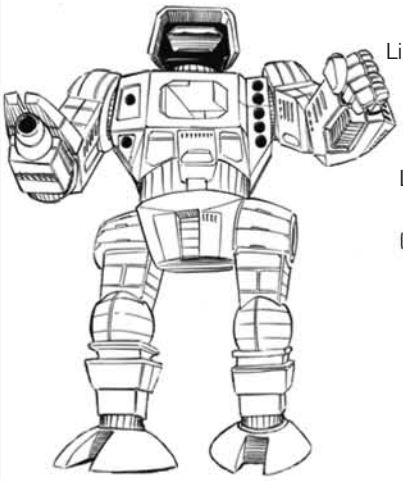
KW: 1.865 **Gesamtpanzerung:** 279 **Waffenhitze:** 26
Ableitung: 20

KRIEGERDATEN

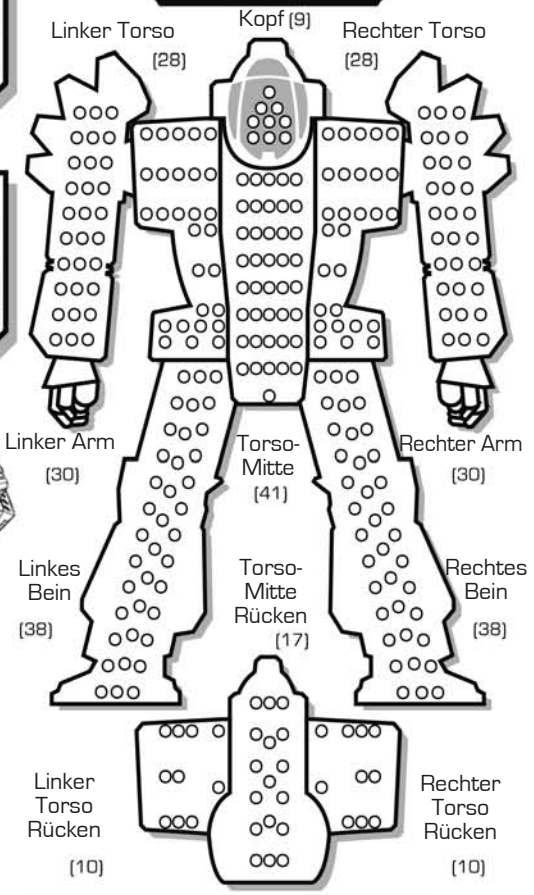
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	KSR-6
	6.	KSR-6
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
1-3	3.	Sprungdüse
	4.	LSR-20
	5.	LSR-20
	6.	LSR-20
	1.	LSR-20
	2.	LSR-20
4-6	3.	Munition (KSR-6) 15
	4.	Munition (KSR-6) 15
	5.	Munition (LSR-20) 6
	6.	Munition (LSR-20) 6

Linkes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Wärmetauscher
	6.	Wärmetauscher

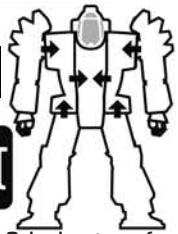
Kopf

	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	Wärmetauscher
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	Wärmetauscher
	6.	Sprungdüse

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
	4.	PPK
	5.	PPK
	6.	PPK
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

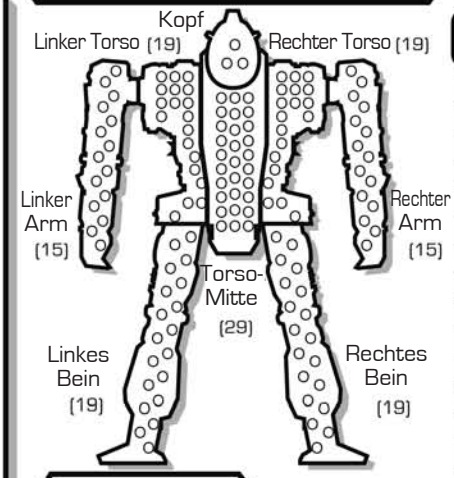
Rechter Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
1-3	3.	Sprungdüse
	4.	Mittelschwerer Laser
	5.	Mittelschwerer Laser
	6.	Munition (LSR-20) 6
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Wärmetauscher
	6.	Wärmetauscher

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 20 (20)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○
25	–5 Bewegungspunkte	○ ○
24	Waffen +4	○ ○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○ ○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○ ○
20	–4 Bewegungspunkte	○ ○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○ ○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○ ○
17	Waffen +3	○ ○
15	–3 Bewegungspunkte	○ ○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○ ○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: KGC-0000 King Crab

Bewegungspunkte:
Gehen: 3
Rennen: 5
Springen: 0

Tonnage: 100
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	Autokanone/20	RT/RA	7	20 (DB,S)	–	3	6	9
1	Schwerer Laser	RT	8	8 (De)	–	5	10	15
1	Autokanone/20	LT/LA	7	20 (DB,S)	–	3	6	9
1	LSR-15	LT	5	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21

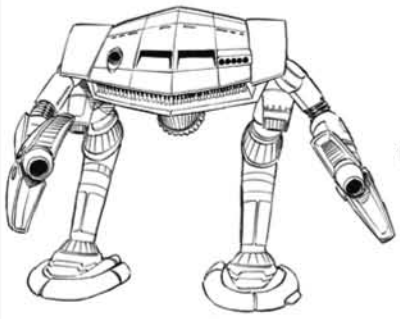
KW: 1.810 **Gesamtpanzerung:** 272 **Waffenhitze:** 27
Ableitung: 15

KRIEGERDATEN

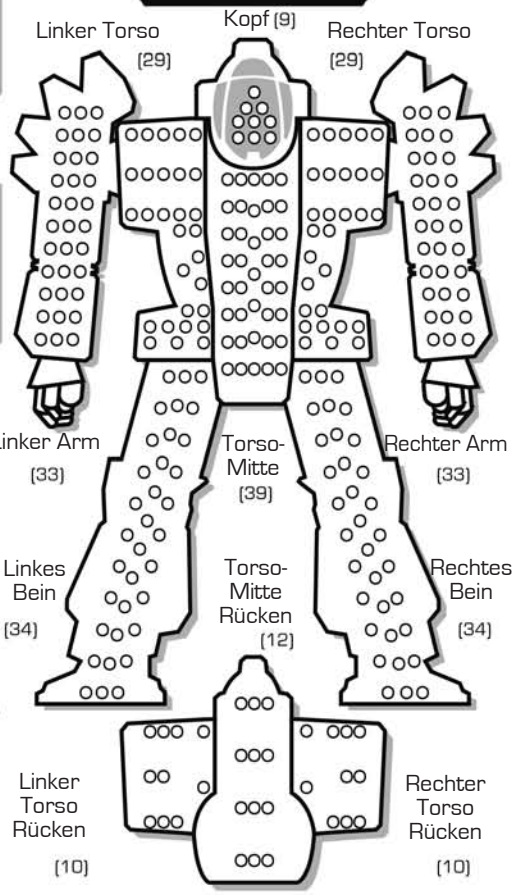
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	Autokanone/20
	6.	Autokanone/20
	1.	Autokanone/20
	2.	Autokanone/20
4-6	3.	Autokanone/20
	4.	Autokanone/20
	5.	Autokanone/20
	6.	Autokanone/20

Linker Torso

	1.	Autokanone/20
	2.	Autokanone/20
1-3	3.	LSR-15
	4.	LSR-15
	5.	LSR-15
	6.	Munition (AK/20) 5
	1.	Munition (LSR-20) 6
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Wärmetauscher
6. neu würfeln

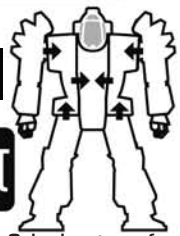
Kopf

1. Lebenserhaltung
2. Sensoren
3. Cockpit
4. neu würfeln
5. Sensoren
6. Lebenserhaltung

Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	Sprungdüse
	6.	neu würfeln

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	Autokanone/20
	6.	Autokanone/20
	1.	Autokanone/20
	2.	Autokanone/20
4-6	3.	Autokanone/20
	4.	Autokanone/20
	5.	Autokanone/20
	6.	Autokanone/20

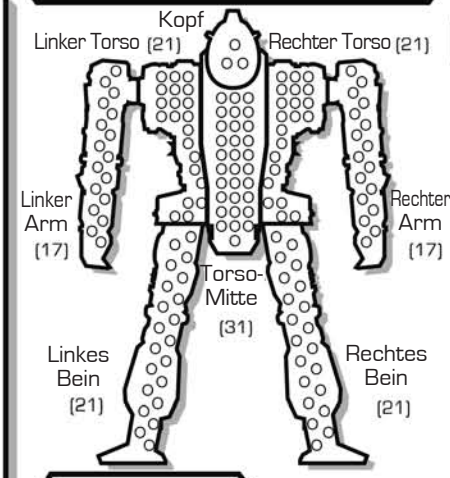
Rechter Torso

	1.	Autokanone/20
	2.	Autokanone/20
1-3	3.	Schwerer Laser
	4.	Schwerer Laser
	5.	Munition (AK/20) 5
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Wärmetauscher
6. neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 15 (15)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○
25	–5 Bewegungspunkte	○ ○
24	Waffen +4	○ ○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○ ○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○ ○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: KGC-010 King Crab

Bewegungspunkte:
Gehen: 3
Rennen: 5
Springen: 0

Tonnage: 100
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	PPK	RT	10	10 (DE,X)	3	6	12	18
1	KSR-6	RT	4	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9
1	PPK	LT	10	10 (DE,X)	3	6	12	18
1	KSR-6	LT	4	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9
1	LB-X-AK/10	RA	2	10 (DB,C,F,S)	–	6	12	18
1	LB-X-AK/10	LA	2	10 (DB,C,F,S)	–	6	12	18

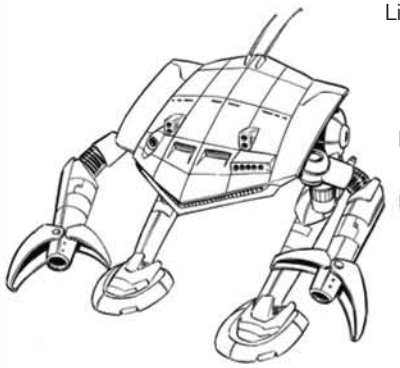
KW: 2.181 **Gesamtpanzerung:** 304 **Waffenhitze:** 32
Ableitung: 20

KRIEGERDATEN

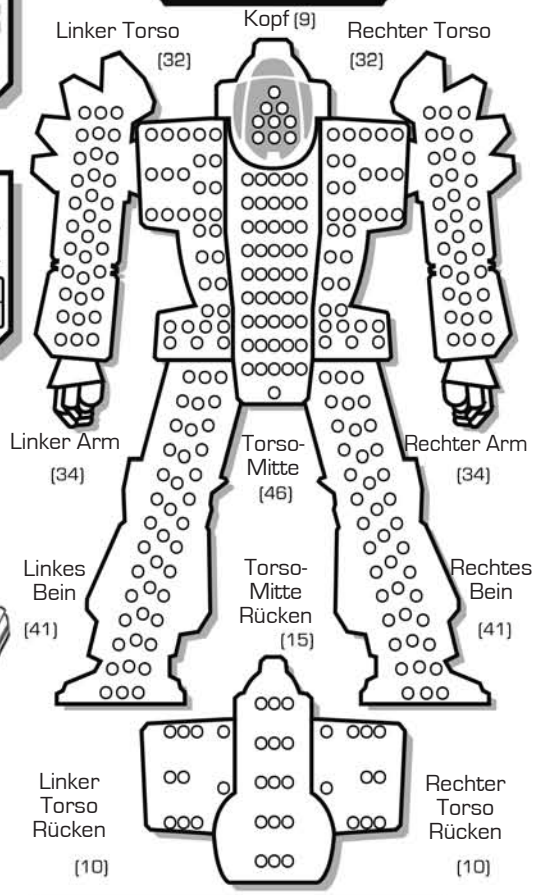
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	Unterarmaktivator
1-3	4.	LB-X-AK/10
	5.	LB-X-AK/10
	6.	LB-X-AK/10
	1.	LB-X-AK/10
	2.	LB-X-AK/10
4-6	3.	LB-X-AK/10
	4.	Endostahl
	5.	Endostahl
	6.	Endostahl

Linker Torso

	1.	PPK
	2.	PPK
	3.	PPK
1-3	4.	KSR-6
	5.	KSR-6
	6.	Munition (LB-X/10) 10
	1.	Munition (LB-X/10) 10
	2.	Munition (LB-X/10) 10
4-6	3.	Munition (KSR-6) 15
	4.	CASE
	5.	Endostahl
	6.	Endostahl

Linkes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Endostahl
	6.	Endostahl

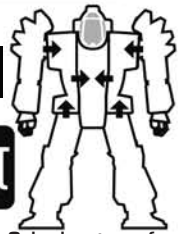
Kopf

	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	neu würfeln
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
	3.	Reaktor
1-3	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Reaktortreffer	○○○
Gyroskoptreffer	○○
Sensorentreffer	○○
Lebenserhaltung	○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	Unterarmaktivator
1-3	4.	LB-X-AK/10
	5.	LB-X-AK/10
	6.	LB-X-AK/10
	1.	LB-X-AK/10
	2.	LB-X-AK/10
4-6	3.	LB-X-AK/10
	4.	Endostahl
	5.	Endostahl
	6.	Endostahl

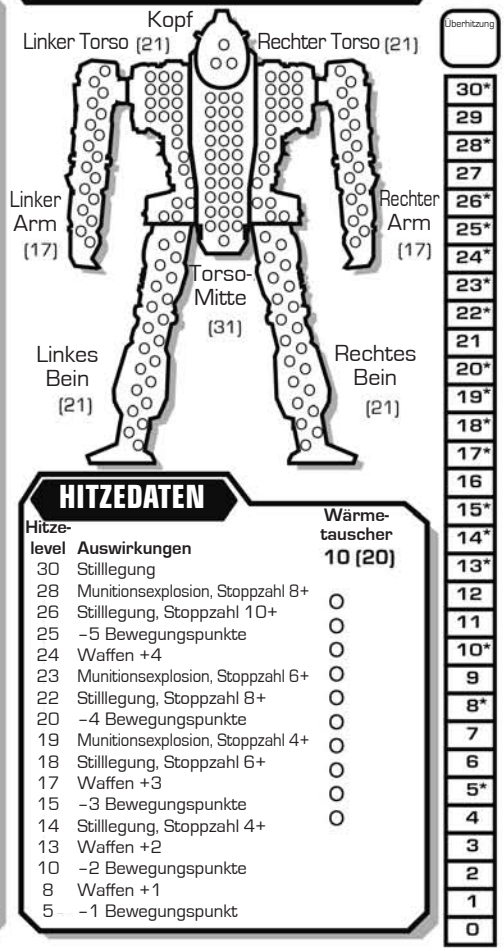
Rechter Torso

	1.	PPK
	2.	PPK
	3.	PPK
1-3	4.	KSR-6
	5.	KSR-6
	6.	Munition (LB-X/10 Bündel) 10
	1.	Munition (LB-X/10 Bündel) 10
	2.	Munition (LB-X/10 Bündel) 10
4-6	3.	Munition (KSR-6) 15
	4.	CASE
	5.	Endostahl
	6.	Endostahl

Rechtes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Endostahl
	6.	Endostahl

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitze-level	Auswirkungen	Wärme-tauscher 10 (20)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	–5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.



PROJEKT PHÖNIX

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: LCT-1E Locust

Bewegungspunkte:
Gehen: 8
Rennen: 12
Springen: 0

Tonnage: 20
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Leichter Laser	RA	1	3 (DE)	–	1	2	3
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Leichter Laser	LA	1	3 (DE)	–	1	2	3

KW: 553 **Gesamtpanzerung:** 64 **Waffenhitze:** 8
Ableitung: 10

KRIEGERDATEN

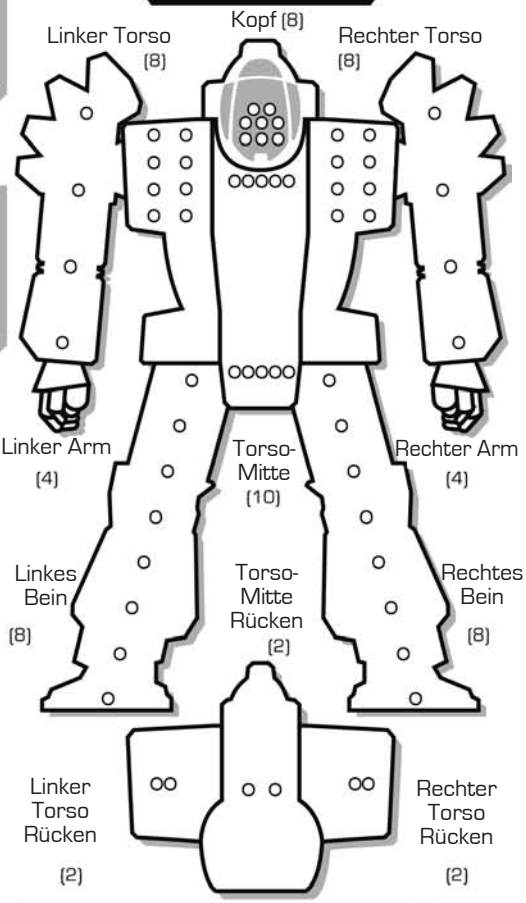
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

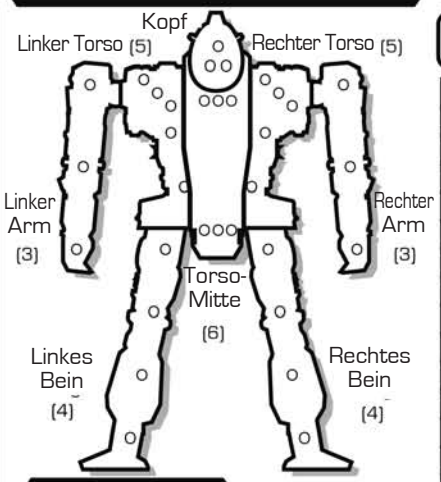
Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27
26*
25*
24*
23*
22*
21
20*
19*
18*
17*
16
15*
14*
13*
12
11
10*
9
8*
7
6
5*
4
3
2
1
0

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 10 (10)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	–5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

BAUTEILE

Linker Arm

1-3	1. Schulter 2. Oberarmaktivator 3. Mittelschwerer Laser 4. Leichter Laser 5. neu würfeln 6. neu würfeln
4-6	1. neu würfeln 2. neu würfeln 3. neu würfeln 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln

Linker Torso

1-3	1. neu würfeln 2. neu würfeln 3. neu würfeln 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln
4-6	1. neu würfeln 2. neu würfeln 3. neu würfeln 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln

Linkes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Wärmetauscher
6. Wärmetauscher

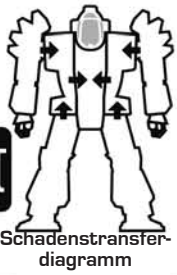
Kopf

1. Lebenserhaltung
2. Sensoren
3. Cockpit
4. neu würfeln
5. Sensoren
6. Lebenserhaltung

Torso Mitte

1-3	1. Reaktor 2. Reaktor 3. Reaktor 4. Gyroskop 5. Gyroskop 6. Gyroskop
4-6	1. Gyroskop 2. Reaktor 3. Reaktor 4. Reaktor 5. neu würfeln 6. neu würfeln

Reaktortreffer	○○○
Gyroskoptreffer	○○
Sensorentreffer	○○
Lebenserhaltung	○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

1-3	1. Schulter 2. Oberarmaktivator 3. Mittelschwerer Laser 4. Leichter Laser 5. neu würfeln 6. neu würfeln
4-6	1. neu würfeln 2. neu würfeln 3. neu würfeln 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln

Rechter Torso

1-3	1. neu würfeln 2. neu würfeln 3. neu würfeln 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln
4-6	1. neu würfeln 2. neu würfeln 3. neu würfeln 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln

Rechtes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Wärmetauscher
6. Wärmetauscher

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: LCT-1L Locust

Bewegungspunkte:
Gehen: 8 (9)
Rennen: 12 (14)
Springen: 0

Tonnage: 20
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	Mittelschwerer Laser	TM	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Maschinengewehr	RA	0	2 (DB,AI)	–	1	2	3
1	Maschinengewehr	LA	0	2 (DB,AI)	–	1	2	3

KW: 474 **Gesamtpanzerung:** 64 **Waffenhitze:** 3
Ableitung: 10

KRIEGERDATEN

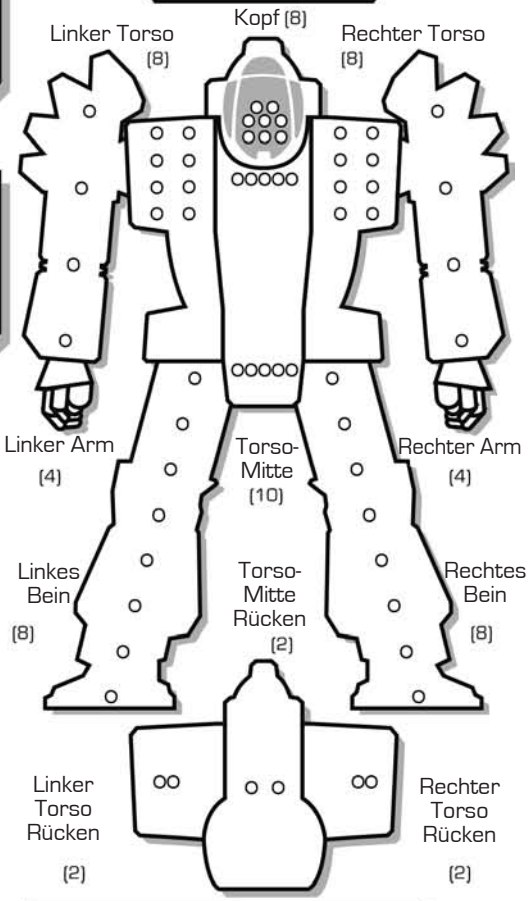
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Maschinengewehr
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	Dreifachmyomer
	2.	Dreifachmyomer
1-3	3.	Dreifachmyomer
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Wärmetauscher
	6.	Wärmetauscher

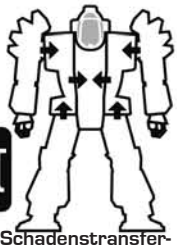
Kopf

	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	neu würfeln
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	Mittelschwerer Laser
	6.	Munition (MG) 200

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Maschinengewehr
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

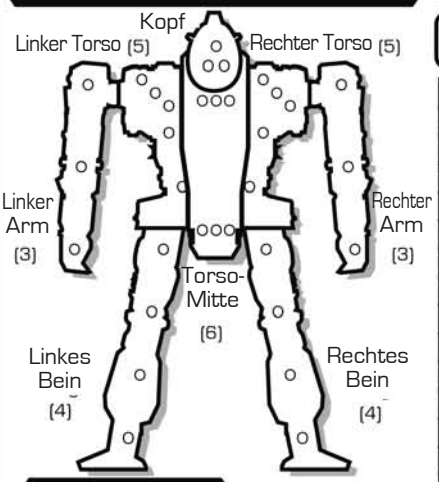
Rechter Torso

	1.	Dreifachmyomer
	2.	Dreifachmyomer
1-3	3.	Dreifachmyomer
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Wärmetauscher
	6.	Wärmetauscher

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27
26*
25*
24*
23*
22*
21
20*
19*
18*
17*
16
15*
14*
13*
12
11
10*
9
8*
7
6
5*
4
3
2
1
0

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 10 (10)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	–5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: LCT-1M Locust

Bewegungspunkte:
Gehen: 8
Rennen: 12
Springen: 0

Tonnage: 20
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	Mittelschwerer Laser	TM	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	LSR-5	RA	2	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
1	LSR-5	LA	2	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21

KW: 424 **Gesamtpanzerung:** 16 **Waffenhitze:** 7
Ableitung: 10

KRIEGERDATEN

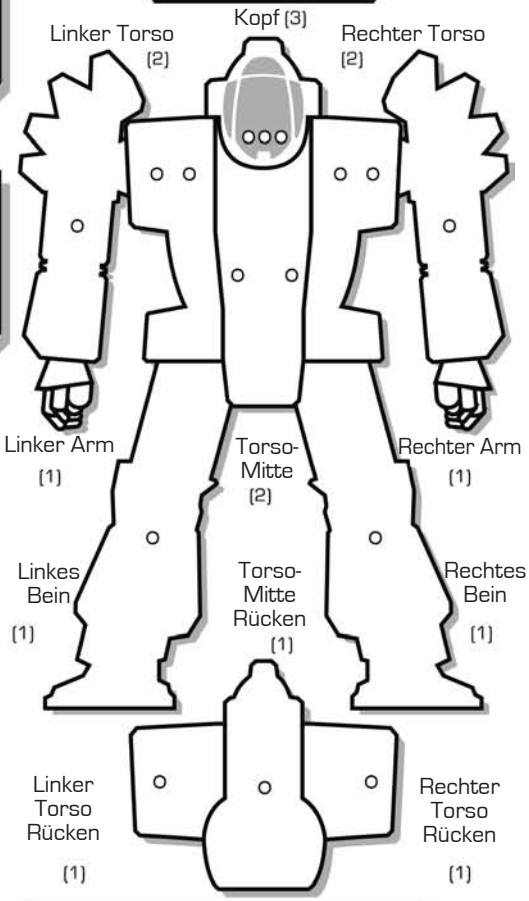
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

1-3	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	LSR-5
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

1-3	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

1.	Hüftgelenk
2.	Oberschenkelaktivator
3.	Unterschenkelaktivator
4.	Fußaktivator
5.	Wärmetauscher
6.	Wärmetauscher

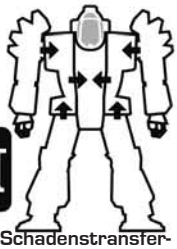
Kopf

1-3	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	neu würfeln
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

Torso Mitte

1-3	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
4-6	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	Mittelschwerer Laser
	6.	Munition (LSR-5) 24

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

1-3	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	LSR-5
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

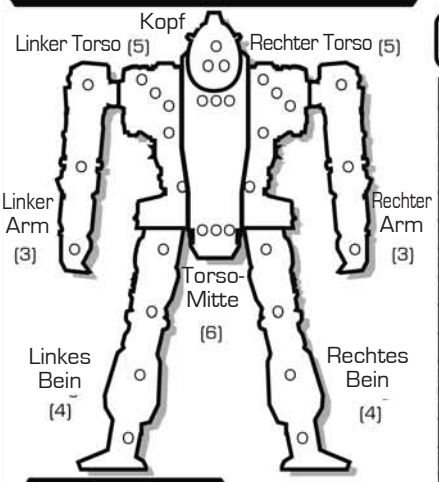
Rechter Torso

1-3	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

1.	Hüftgelenk
2.	Oberschenkelaktivator
3.	Unterschenkelaktivator
4.	Fußaktivator
5.	Wärmetauscher
6.	Wärmetauscher

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 10 (10)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	–5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: LCT-1S Locust

Bewegungspunkte:
Gehen: 8
Rennen: 12
Springen: 0

Tonnage: 20
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
1	Mittelschwerer Laser	TM	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	KSR-2	RA	2	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9
1	KSR-2	LA	2	1/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9

KW: 440 **Gesamtpanzerung:** 48 **Waffenhitze:** 7
Ableitung: 10

KRIEGERDATEN

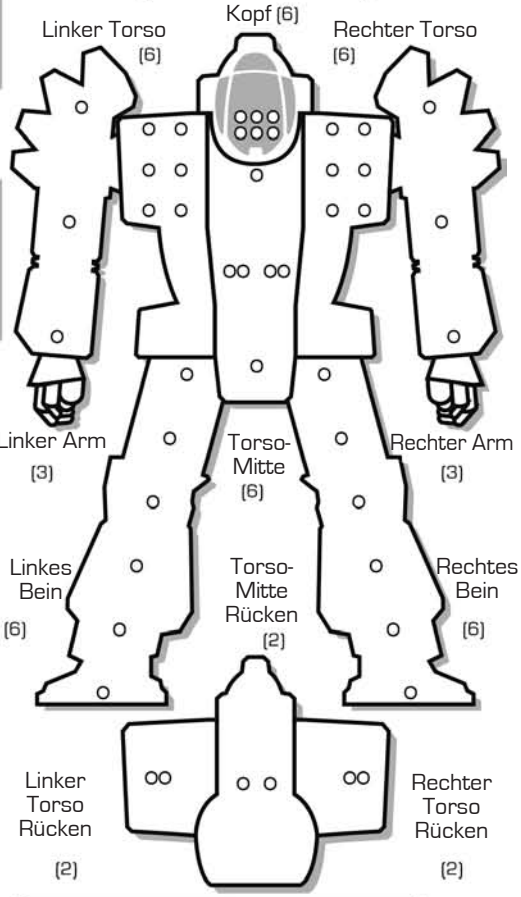
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	KSR-2
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
1-3	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Wärmetauscher
6. Wärmetauscher

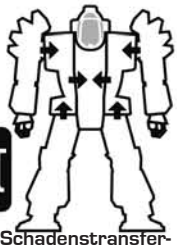
Kopf

1. Lebenserhaltung
2. Sensoren
3. Cockpit
4. neu würfeln
5. Sensoren
6. Lebenserhaltung

Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	Mittelschwerer Laser
	6.	Munition (KSR-2) 50

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	KSR-2
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

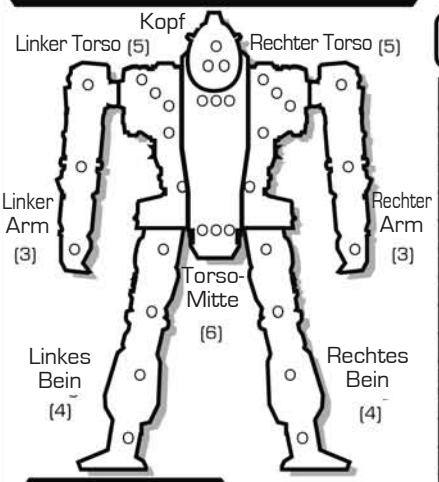
Rechter Torso

	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
1-3	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Wärmetauscher
6. Wärmetauscher

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 10 (10)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	–5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: LCT-1V Locust

Bewegungspunkte:
Gehen: 8
Rennen: 12
Springen: 0

Tonnage: 20
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	Mittelschwerer Laser	TM	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Maschinengewehr	RA	0	2 (DB,AI)	–	1	2	3
1	Maschinengewehr	LA	0	2 (DB,AI)	–	1	2	3

KW: 432 **Gesamtpanzerung:** 64 **Waffenhitze:** 6
Ableitung: 10

KRIEGERDATEN

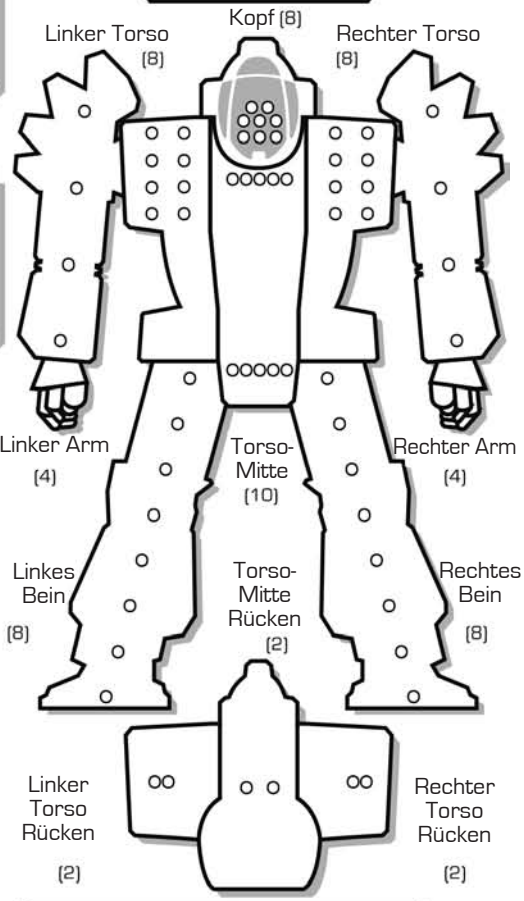
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

1-3	1. Schulter 2. Oberarmaktivator 3. Maschinengewehr 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln
4-6	1. neu würfeln 2. neu würfeln 3. neu würfeln 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln

Linker Torso

1-3	1. neu würfeln 2. neu würfeln 3. neu würfeln 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln
4-6	1. neu würfeln 2. neu würfeln 3. neu würfeln 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln

Linkes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Wärmetauscher
6. Wärmetauscher

Kopf

1. Lebenserhaltung
2. Sensoren
3. Cockpit
4. neu würfeln
5. Sensoren
6. Lebenserhaltung

Torso Mitte

1-3	1. Reaktor 2. Reaktor 3. Reaktor 4. Gyroskop 5. Gyroskop 6. Gyroskop
4-6	1. Gyroskop 2. Reaktor 3. Reaktor 4. Reaktor 5. Mittelschwerer Laser 6. Munition (MG) 200

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○

Rechter Arm

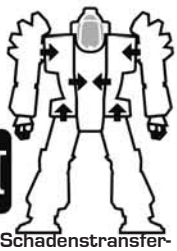
1-3	1. Schulter 2. Oberarmaktivator 3. Maschinengewehr 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln
4-6	1. neu würfeln 2. neu würfeln 3. neu würfeln 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln

Rechter Torso

1-3	1. neu würfeln 2. neu würfeln 3. neu würfeln 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln
4-6	1. neu würfeln 2. neu würfeln 3. neu würfeln 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln

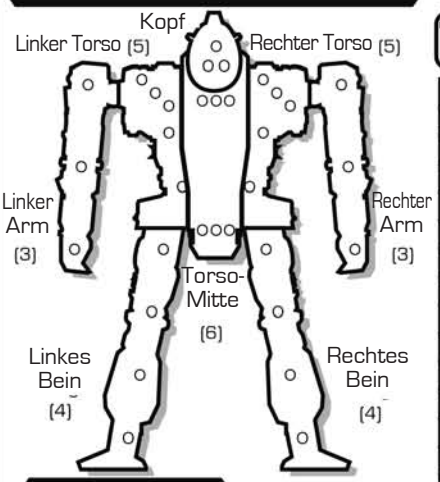
Rechtes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Wärmetauscher
6. Wärmetauscher



Schadenstransfer-diagramm

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 10 (10)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	–5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: LCT-3V Locust

Bewegungspunkte:
Gehen: 8
Rennen: 12
Springen: 0

Tonnage: 20
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
2	Mittelschwere Laser	TM	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Maschinengewehr	RA	0	2 (DB,AI)	–	1	2	3
1	Maschinengewehr	LA	0	2 (DB,AI)	–	1	2	3

KW: 490 **Gesamtpanzerung:** 64 **Waffenhitze:** 6
Ableitung: 10

KRIEGERDATEN

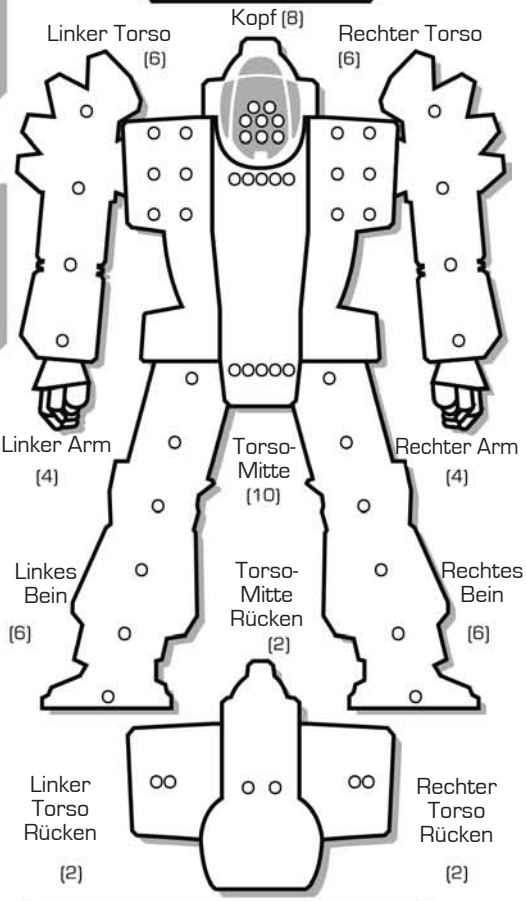
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

1-3	1. Schulter 2. Oberarmaktivator 3. Maschinengewehr 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln
4-6	1. neu würfeln 2. neu würfeln 3. neu würfeln 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln

Linker Torso

1-3	1. neu würfeln 2. neu würfeln 3. neu würfeln 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln
4-6	1. neu würfeln 2. neu würfeln 3. neu würfeln 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln

Linkes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Wärmetauscher
6. Wärmetauscher

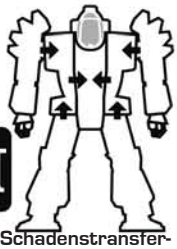
Kopf

1. Lebenserhaltung
2. Sensoren
3. Cockpit
4. neu würfeln
5. Sensoren
6. Lebenserhaltung

Torso Mitte

1-3	1. Reaktor 2. Reaktor 3. Reaktor 4. Gyroskop 5. Gyroskop 6. Gyroskop
4-6	1. Gyroskop 2. Reaktor 3. Reaktor 4. Reaktor 5. Mittelschwerer Laser 6. Mittelschwerer Laser

Reaktortreffer	○○○
Gyroskoptreffer	○○
Sensorentreffer	○○
Lebenserhaltung	○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

1-3	1. Schulter 2. Oberarmaktivator 3. Maschinengewehr 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln
4-6	1. neu würfeln 2. neu würfeln 3. neu würfeln 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln

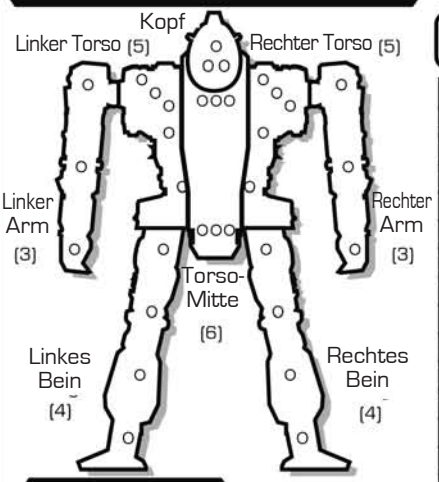
Rechter Torso

1-3	1. Munition (MG) 200 2. neu würfeln 3. neu würfeln 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln
4-6	1. neu würfeln 2. neu würfeln 3. neu würfeln 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln

Rechtes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Wärmetauscher
6. Wärmetauscher

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27
26*
25*
24*
23*
22*
21
20*
19*
18*
17*
16
15*
14*
13*
12
11
10*
9
8*
7
6
5*
4
3
2
1
0

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 10 (10)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	–5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: STG-3G Stinger

Bewegungspunkte:
Gehen: 6
Rennen: 9
Springen: 6

Tonnage: 20
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	–	3	6	9

KW: 497 **Gesamtpanzerung:** 64 **Waffenhitze:** 6
Ableitung: 10

KRIEGERDATEN

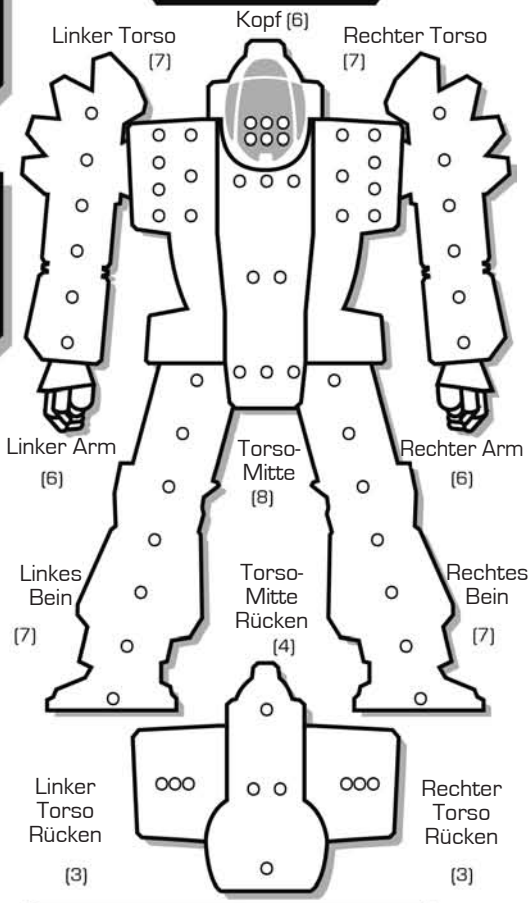
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	Mittelschwerer Laser
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	Sprungdüse
1-3	3.	Sprungdüse
	4.	Sprungdüse
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Wärmetauscher
	6.	Wärmetauscher

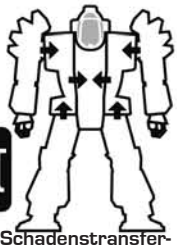
Kopf

	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	neu würfeln
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Reaktortreffer	○○○
Gyroskoptreffer	○○
Sensorentreffer	○○
Lebenserhaltung	○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	Mittelschwerer Laser
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

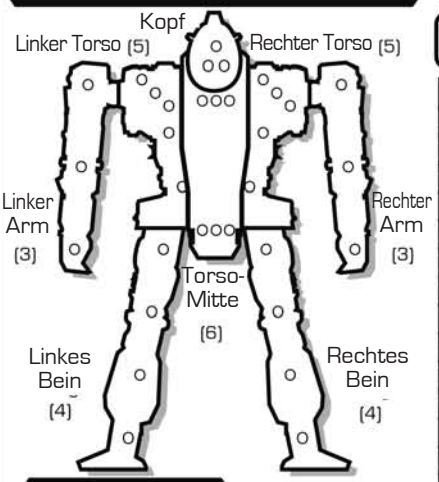
Rechter Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	Sprungdüse
1-3	3.	Sprungdüse
	4.	Sprungdüse
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Wärmetauscher
	6.	Wärmetauscher

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 10 (10)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	–5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: SG-3R Stinger

Bewegungspunkte:
Gehen: 6
Rennen: 9
Springen: 6

Tonnage: 20
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	Maschinengewehr	RA	0	2 (DB,AI)	–	1	2	3
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Maschinengewehr	RA	0	2 (DB,AI)	–	1	2	3

KW: 359 **Gesamtpanzerung:** 48 **Waffenhitze:** 3
Ableitung: 10

KRIEGERDATEN

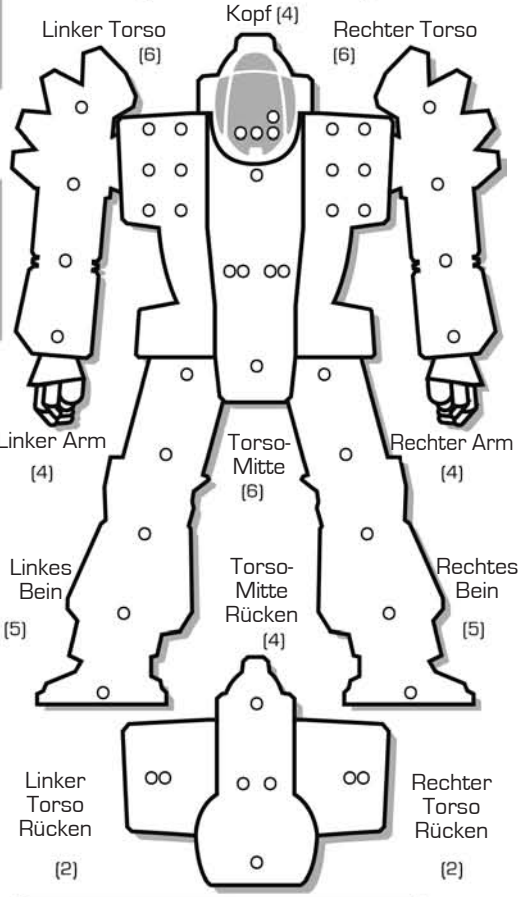
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

1-3	1. Schulter 2. Oberarmaktivator 3. Unterarmaktivator 4. Handaktivator 5. Maschinengewehr 6. neu würfeln
4-6	1. neu würfeln 2. neu würfeln 3. neu würfeln 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln

Linker Torso

1-3	1. Wärmetauscher 2. Wärmetauscher 3. Wärmetauscher 4. Sprungdüse 5. Sprungdüse 6. Sprungdüse
4-6	1. neu würfeln 2. neu würfeln 3. neu würfeln 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln

Linkes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. neu würfeln
6. neu würfeln

Kopf

1. Lebenserhaltung
2. Sensoren
3. Cockpit
4. neu würfeln
5. Sensoren
6. Lebenserhaltung

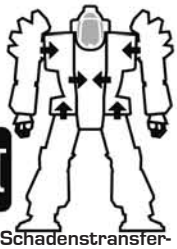
Torso Mitte

1-3	1. Reaktor 2. Reaktor 3. Reaktor 4. Gyroskop 5. Gyroskop 6. Gyroskop
4-6	1. Gyroskop 2. Reaktor 3. Reaktor 4. Reaktor 5. Munition (MG) 200 6. neu würfeln

Reaktortreffer	○○○
Gyroskoptreffer	○○
Sensorentreffer	○○
Lebenserhaltung	○

ULISSES SPIELE

CATALYST game labs



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

1-3	1. Schulter 2. Oberarmaktivator 3. Unterarmaktivator 4. Handaktivator 5. Mittelschwerer Laser 6. Maschinengewehr
4-6	1. neu würfeln 2. neu würfeln 3. neu würfeln 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln

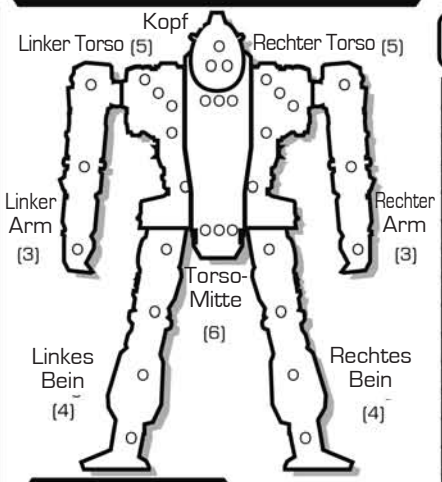
Rechter Torso

1-3	1. Wärmetauscher 2. Wärmetauscher 3. Wärmetauscher 4. Sprungdüse 5. Sprungdüse 6. Sprungdüse
4-6	1. neu würfeln 2. neu würfeln 3. neu würfeln 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln

Rechtes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. neu würfeln
6. neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27
26*
25*
24*
23*
22*
21
20*
19*
18*
17*
16
15*
14*
13*
12
11
10*
9
8*
7
6
5*
4
3
2
1
0

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 10 (10)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	–5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: WSP-1 Wasp

Bewegungspunkte:
Gehen: 5
Rennen: 8
Springen: 5

Tonnage: 20
Technologie: Innere Sphäre (Primitiv)
Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	–	3	6	9

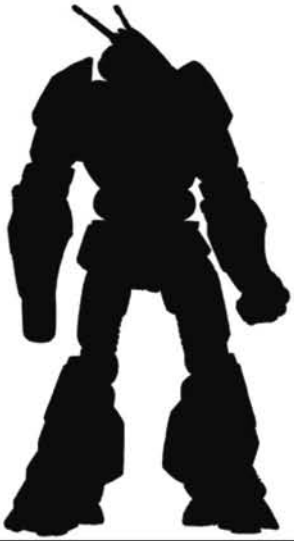
KW: 314 **Gesamtpanzerung:** 37 **Waffenhitze:** 3
Ableitung: 10

KRIEGERDATEN

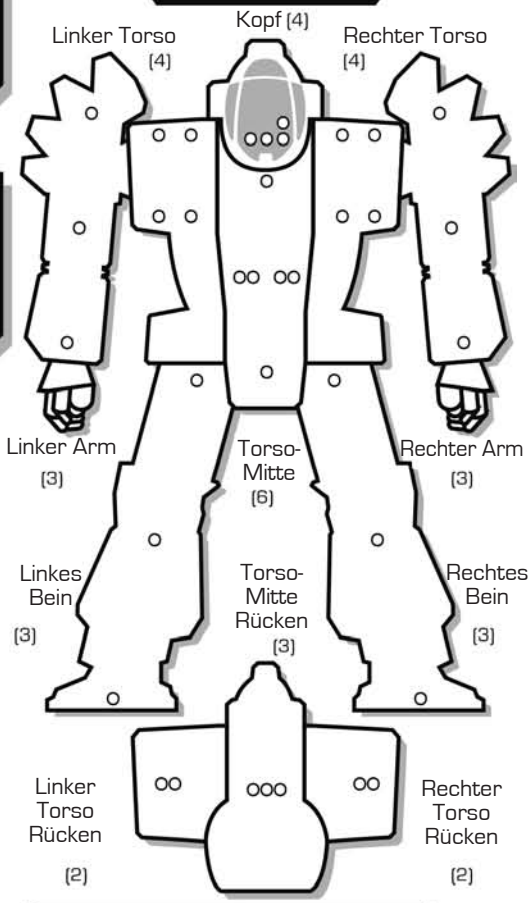
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

1-3	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

1-3	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
	3.	Wärmetauscher
	4.	Sprungdüse
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Sprungdüse
6. neu würfeln

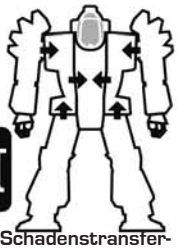
Kopf

1. Lebenserhaltung
2. Sensoren
3. Primitives Cockpit
4. neu würfeln
5. Sensoren
6. Lebenserhaltung

Torso Mitte

1-3	1.	Primitiver Reaktor
	2.	Primitiver Reaktor
	3.	Primitiver Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
4-6	1.	Gyroskop
	2.	Primitiver Reaktor
	3.	Primitiver Reaktor
	4.	Primitiver Reaktor
	5.	Sprungdüse
	6.	neu würfeln

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

1-3	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	Mittelschwerer Laser
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

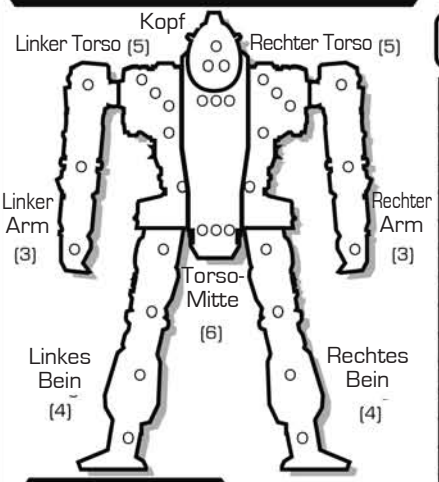
Rechter Torso

1-3	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
	3.	Wärmetauscher
	4.	Sprungdüse
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Sprungdüse
6. neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27
26*
25*
24*
23*
22*
21
20*
19*
18*
17*
16
15*
14*
13*
12
11
10*
9
8*
7
6
5*
4
3
2
1
0

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 10 (10)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	–5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: WSP-1A Wasp

Bewegungspunkte:
Gehen: 6
Rennen: 9
Springen: 6

Tonnage: 20
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N. (Hexe)	M. (Hexe)	W. (Hexe)
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	KSR-2	LB	2	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9

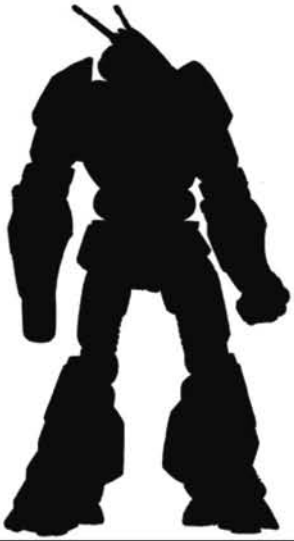
KW: 384 **Gesamtpanzerung:** 48 **Waffenhitze:** 5
Ableitung: 10

KRIEGERDATEN

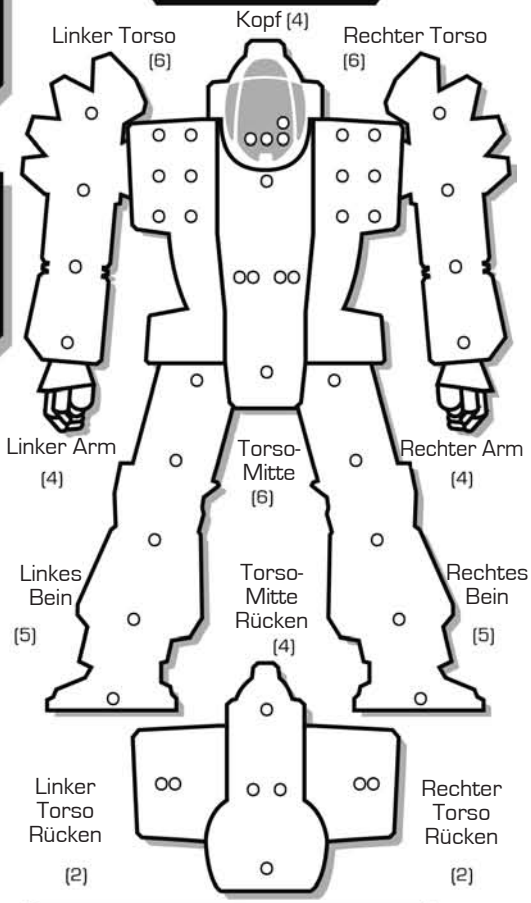
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

1-3	1. Schulter 2. Oberarmaktivator 3. Unterarmaktivator 4. Handaktivator 5. neu würfeln 6. neu würfeln
4-6	1. neu würfeln 2. neu würfeln 3. neu würfeln 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln

Linker Torso

1-3	1. Wärmetauscher 2. Wärmetauscher 3. Wärmetauscher 4. Sprungdüse 5. Munition (KSR-2) 50 6. neu würfeln
4-6	1. neu würfeln 2. neu würfeln 3. neu würfeln 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln

Linkes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Sprungdüse
6. KSR-2

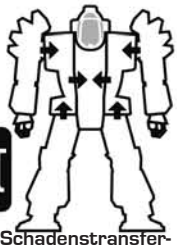
Kopf

1. Lebenserhaltung
2. Sensoren
3. Cockpit
4. neu würfeln
5. Sensoren
6. Lebenserhaltung

Torso Mitte

1-3	1. Reaktor 2. Reaktor 3. Reaktor 4. Gyroskop 5. Gyroskop 6. Gyroskop
4-6	1. Gyroskop 2. Reaktor 3. Reaktor 4. Reaktor 5. Sprungdüse 6. Sprungdüse

Reaktortreffer	○○○
Gyroskoptreffer	○○
Sensorentreffer	○○
Lebenserhaltung	○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

1-3	1. Schulter 2. Oberarmaktivator 3. Unterarmaktivator 4. Handaktivator 5. Mittelschwerer Laser 6. neu würfeln
4-6	1. neu würfeln 2. neu würfeln 3. neu würfeln 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln

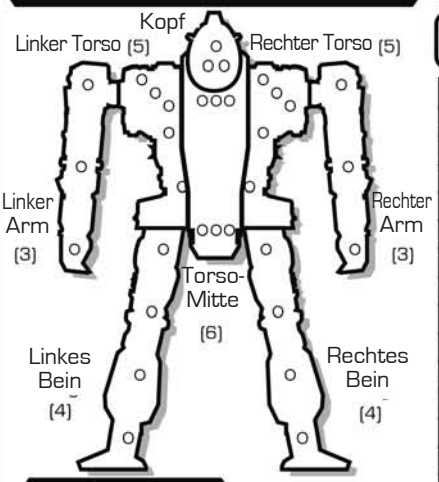
Rechter Torso

1-3	1. Wärmetauscher 2. Wärmetauscher 3. Wärmetauscher 4. Sprungdüse 5. neu würfeln 6. neu würfeln
4-6	1. neu würfeln 2. neu würfeln 3. neu würfeln 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln

Rechtes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Sprungdüse
6. neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27
26*
25*
24*
23*
22*
21
20*
19*
18*
17*
16
15*
14*
13*
12
11
10*
9
8*
7
6
5*
4
3
2
1
0

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 10 (10)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	–5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: WSP-1D Wasp

Bewegungspunkte:
Gehen: 6
Rennen: 9
Springen: 6

Tonnage: 20
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
2	Leichte Laser	LT	1	3 (DE)	–	1	2	3
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Flammer	LB	3	2 (DE,H,AI)	–	1	2	3

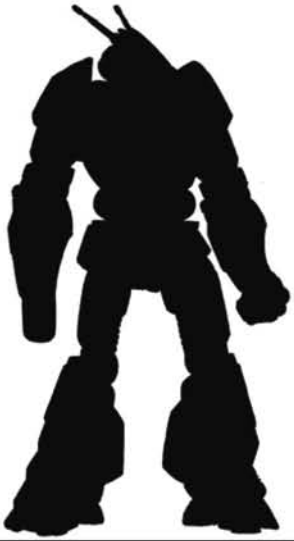
KW: 403 **Gesamtpanzerung:** 48 **Waffenhitze:** 8
Ableitung: 10

KRIEGERDATEN

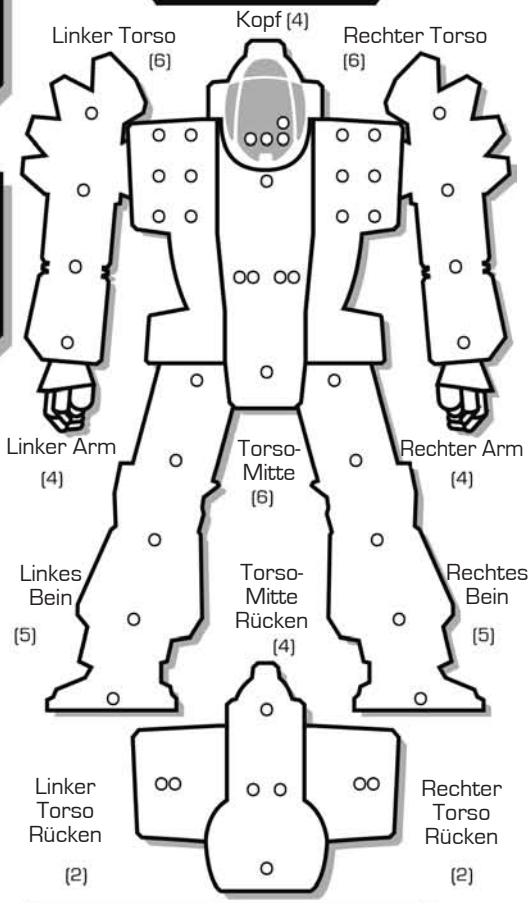
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

1-3	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

1-3	1.	Wärmetauscher
	2.	Sprungdüse
	3.	Leichter Laser
	4.	Leichter Laser
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Sprungdüse
	6.	Flammer

Kopf

	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	neu würfeln
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

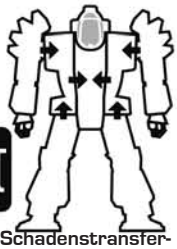
Torso Mitte

1-3	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
4-6	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	Sprungdüse
	6.	Sprungdüse

Reaktortreffer	○○○
Gyroskoptreffer	○○
Sensorentreffer	○○
Lebenserhaltung	○

ULISSES SPIELE

CATALYST game labs



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

1-3	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	Mittelschwerer Laser
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

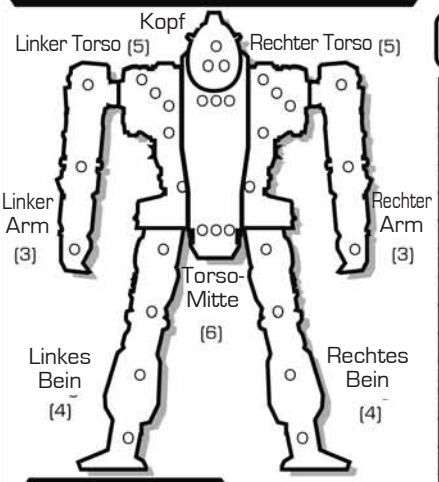
Rechter Torso

1-3	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
	3.	Wärmetauscher
	4.	Wärmetauscher
	5.	Wärmetauscher
	6.	Sprungdüse
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Sprungdüse
	6.	neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 10 (10)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	–5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: WSP-1K Wasp

Bewegungspunkte:
Gehen: 6
Rennen: 9
Springen: 6

Tonnage: 20
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	Maschinengewehr	LT	0	2 (DB,AI)	–	1	2	3
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	–	3	6	9

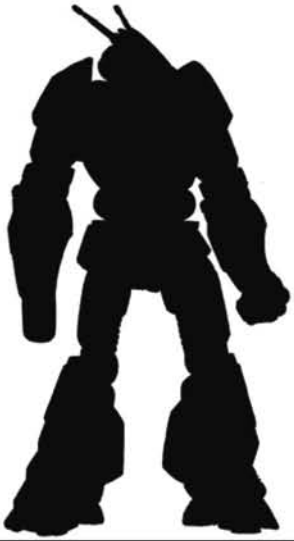
KW: 376 **Gesamtpanzerung:** 56 **Waffenhitze:** 3
Ableitung: 10

KRIEGERDATEN

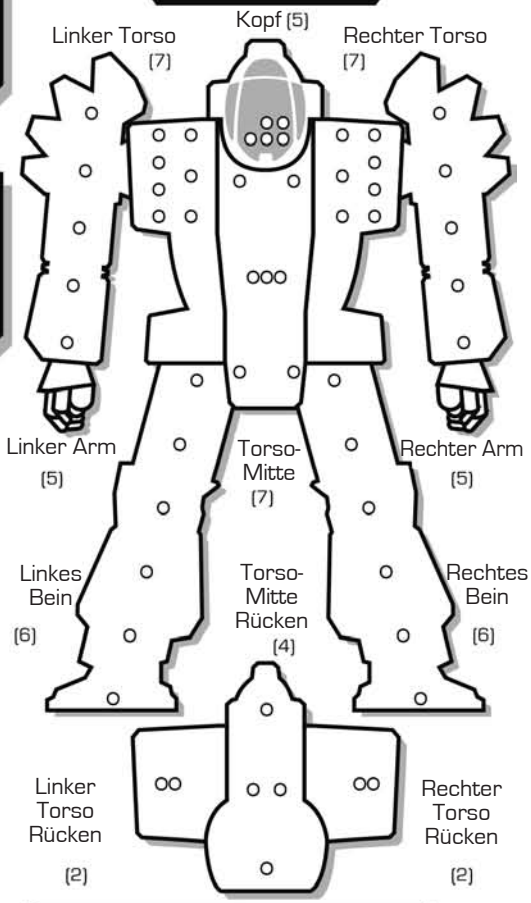
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

1-3	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

1-3	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
	3.	Sprungdüse
	4.	Maschinengewehr
	5.	Munition (MG) 200
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

1.	Hüftgelenk
2.	Oberschenkelaktivator
3.	Unterschenkelaktivator
4.	Fußaktivator
5.	Wärmetauscher
6.	Sprungdüse

Kopf

1.	Lebenserhaltung
2.	Sensoren
3.	Cockpit
4.	neu würfeln
5.	Sensoren
6.	Lebenserhaltung

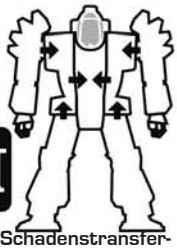
Torso Mitte

1-3	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
4-6	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	Sprungdüse
	6.	Sprungdüse

Reaktortreffer	○○○
Gyroskoptreffer	○○
Sensorentreffer	○○
Lebenserhaltung	○

ULISSES SPIELE

CATALYST game labs



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

1-3	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	Mittelschwerer Laser
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

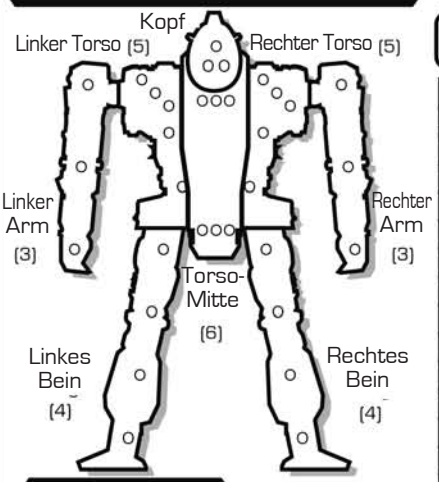
Rechter Torso

1-3	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
	3.	Sprungdüse
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

1.	Hüftgelenk
2.	Oberschenkelaktivator
3.	Unterschenkelaktivator
4.	Fußaktivator
5.	Wärmetauscher
6.	Sprungdüse

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 10 (10)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	–5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: WSP-1L Wasp

Bewegungspunkte:
Gehen: 6
Rennen: 9
Springen: 6

Tonnage: 20
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
1	KSR-4	RA	3	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9

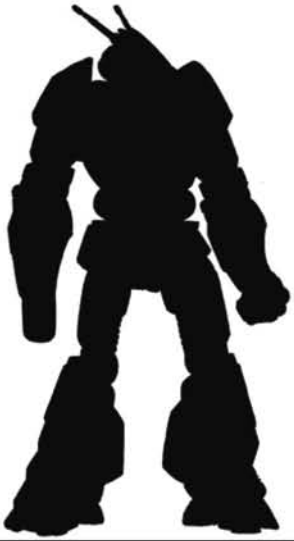
KW: 335 **Gesamtpanzerung:** 48 **Waffenhitze:** 3
Ableitung: 10

KRIEGERDATEN

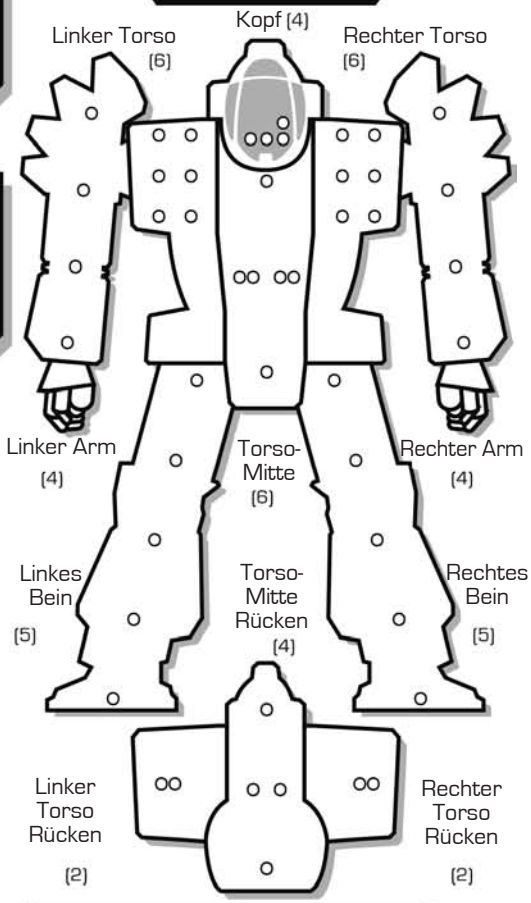
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

1-3	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

1-3	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
	3.	Sprungdüse
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

1.	Hüftgelenk	
2.	Oberschenkelaktivator	
3.	Unterschenkelaktivator	
4.	Fußaktivator	
5.	Wärmetauscher	
6.	Sprungdüse	

Kopf

1-3	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	neu würfeln
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

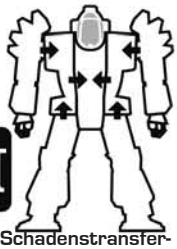
Torso Mitte

1-3	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
4-6	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	Sprungdüse
	6.	Sprungdüse

Reaktortreffer	○○○
Gyroskoptreffer	○○
Sensorentreffer	○○
Lebenserhaltung	○

ULISSES SPIELE

CATALYST game labs



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

1-3	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	Unterarmaktivator
	4.	KSR-4
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

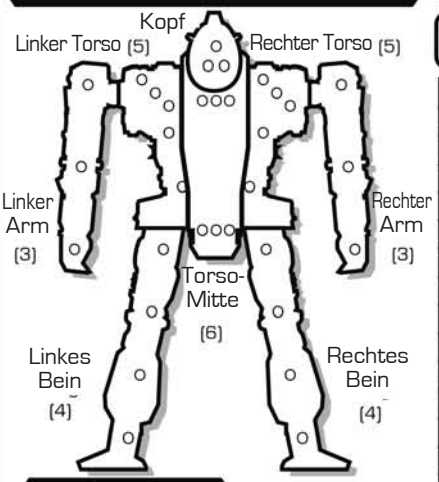
Rechter Torso

1-3	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
	3.	Sprungdüse
	4.	Munition (KSR-4) 25
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

1.	Hüftgelenk	
2.	Oberschenkelaktivator	
3.	Unterschenkelaktivator	
4.	Fußaktivator	
5.	Wärmetauscher	
6.	Sprungdüse	

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27
26*
25*
24*
23*
22*
21
20*
19*
18*
17*
16
15*
14*
13*
12
11
10*
9
8*
7
6
5*
4
3
2
1
0

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 10 (10)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	–5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: WSP-1W Wasp

Bewegungspunkte:
Gehen: 6
Rennen: 9
Springen: 6

Tonnage: 20
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
2	Leichte Laser	RT	1	3 (DE)	–	1	2	3
2	Leichte Laser	LT	1	3 (DE)	–	1	2	3
2	Leichte Laser	RA	1	3 (DE)	–	1	2	3

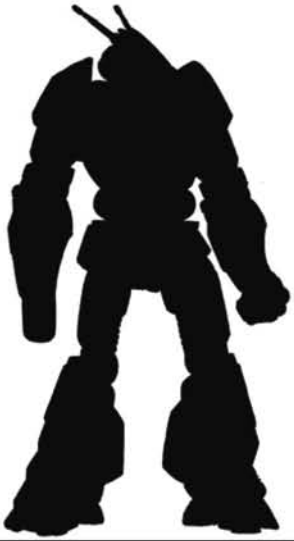
KW: 373 **Gesamtpanzerung:** 48 **Waffenhitze:** 6
Ableitung: 10

KRIEGERDATEN

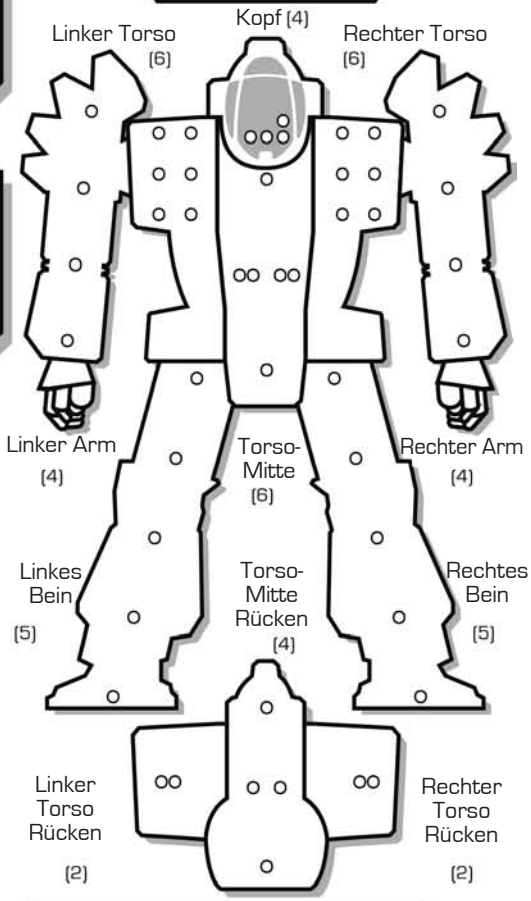
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

1-3	1. Schulter 2. Oberarmaktivator 3. Unterarmaktivator 4. Handaktivator 5. neu würfeln 6. neu würfeln
4-6	1. neu würfeln 2. neu würfeln 3. neu würfeln 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln

Linker Torso

1-3	1. Wärmetauscher 2. Wärmetauscher 3. Sprungdüse 4. Leichter Laser 5. Leichter Laser 6. neu würfeln
4-6	1. neu würfeln 2. neu würfeln 3. neu würfeln 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln

Linkes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Wärmetauscher
6. Sprungdüse

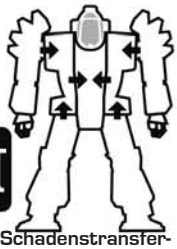
Kopf

1. Lebenserhaltung
2. Sensoren
3. Cockpit
4. neu würfeln
5. Sensoren
6. Lebenserhaltung

Torso Mitte

1-3	1. Reaktor 2. Reaktor 3. Reaktor 4. Gyroskop 5. Gyroskop 6. Gyroskop
4-6	1. Gyroskop 2. Reaktor 3. Reaktor 4. Reaktor 5. Sprungdüse 6. Sprungdüse

Reaktortreffer	○○○
Gyroskoptreffer	○○
Sensorentreffer	○○
Lebenserhaltung	○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

1-3	1. Schulter 2. Oberarmaktivator 3. Unterarmaktivator 4. Leichter Laser 5. Leichter Laser 6. neu würfeln
4-6	1. neu würfeln 2. neu würfeln 3. neu würfeln 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln

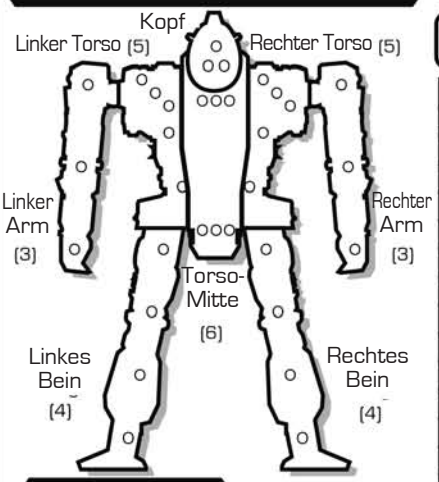
Rechter Torso

1-3	1. Wärmetauscher 2. Wärmetauscher 3. Sprungdüse 4. Leichter Laser 5. Leichter Laser 6. neu würfeln
4-6	1. neu würfeln 2. neu würfeln 3. neu würfeln 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln

Rechtes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Wärmetauscher
6. Sprungdüse

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 10 (10)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	–5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: VLK-QA Valkyrie

Bewegungspunkte:
Gehen: 5
Rennen: 8
Springen: 5

Tonnage: 30
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
1	LSR-10	LT	4	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	–	3	6	6

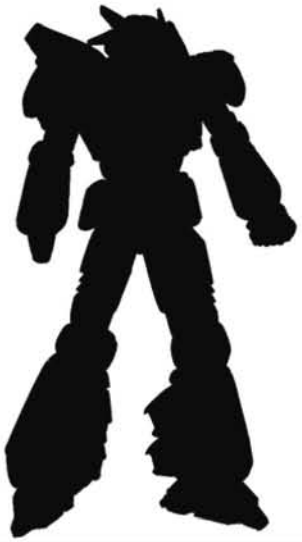
KW: 723 **Gesamtpanzerung:** 72 **Waffenhitze:** 7
Ableitung: 11

KRIEGERDATEN

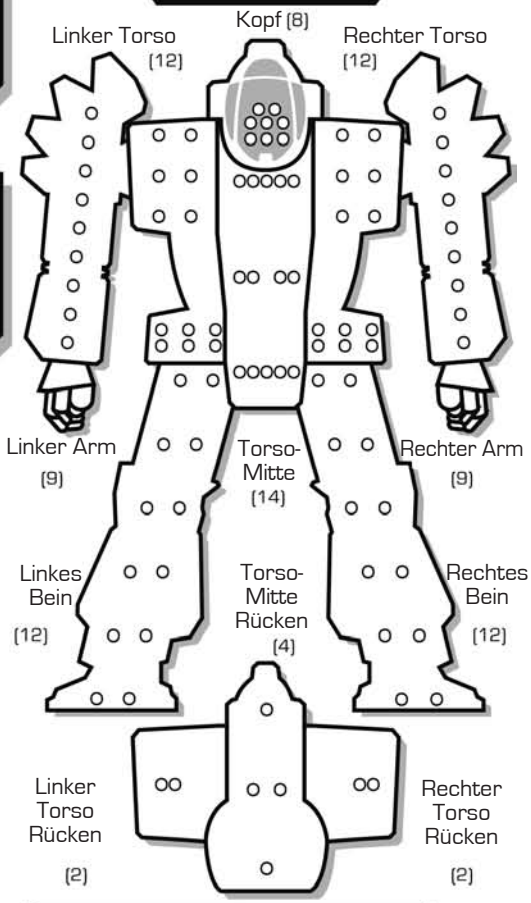
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

1-3	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

1-3	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
	3.	LSR-10
	4.	LSR-10
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

1.	Hüftgelenk	
2.	Oberschenkelaktivator	
3.	Unterschenkelaktivator	
4.	Fußaktivator	
5.	Sprungdüse	
6.	Sprungdüse	

Kopf

1.	Lebenserhaltung
2.	Sensoren
3.	Cockpit
4.	neu würfeln
5.	Sensoren
6.	Lebenserhaltung

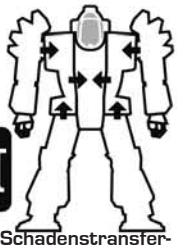
Torso Mitte

1-3	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
4-6	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	Wärmetauscher
	6.	Sprungdüse

Reaktortreffer	○○○
Gyroskoptreffer	○○
Sensorentreffer	○○
Lebenserhaltung	○

ULISSES SPIELE

CATALYST game labs



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

1-3	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	Unterarmaktivator
	4.	Mittelschwerer Laser
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

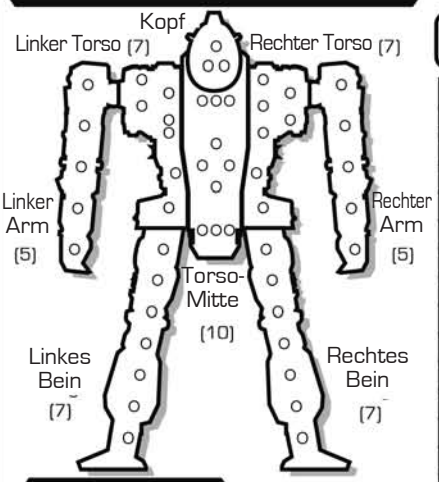
Rechter Torso

1-3	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
	3.	Munition (LSR-10) 12
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

1.	Hüftgelenk
2.	Oberschenkelaktivator
3.	Unterschenkelaktivator
4.	Fußaktivator
5.	Sprungdüse
6.	Sprungdüse

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 11 (11)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	–5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: VLK-QF Valkyrie

Bewegungspunkte:
Gehen: 5
Rennen: 8
Springen: 5

Tonnage: 30
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	LSR-10	LT	4	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
1	Flammer	RA	3	2 (DE,H,AI)	–	1	2	3

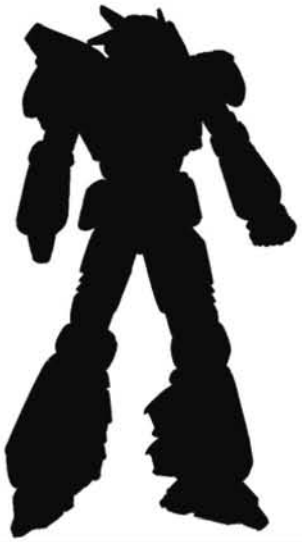
KW: 653 **Gesamtpanzerung:** 72 **Waffenhitze:** 7
Ableitung: 11

KRIEGERDATEN

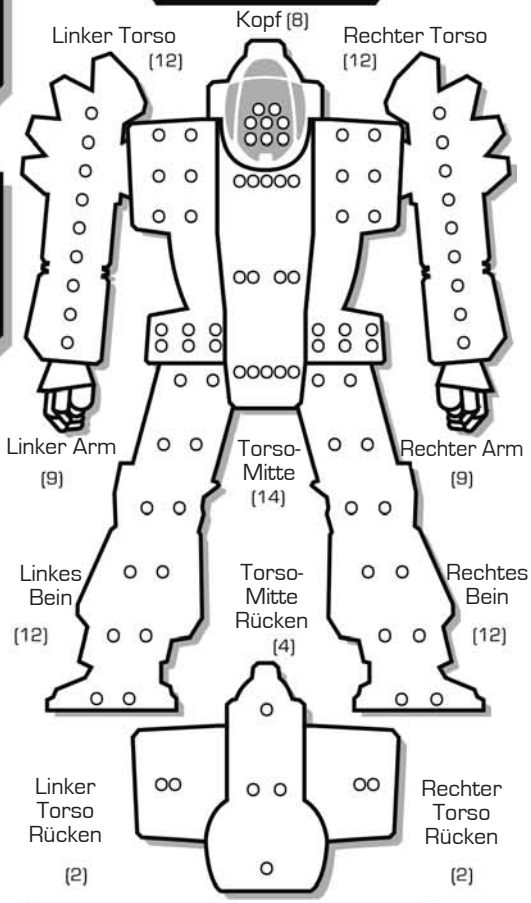
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

1-3	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

1-3	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
	3.	LSR-10
	4.	LSR-10
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

1.	Hüftgelenk
2.	Oberschenkelaktivator
3.	Unterschenkelaktivator
4.	Fußaktivator
5.	Sprungdüse
6.	Sprungdüse

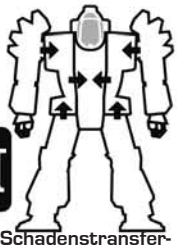
Kopf

1.	Lebenserhaltung
2.	Sensoren
3.	Cockpit
4.	neu würfeln
5.	Sensoren
6.	Lebenserhaltung

Torso Mitte

1-3	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
4-6	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	Wärmetauscher
	6.	Sprungdüse

Reaktortreffer	○○○
Gyroskoptreffer	○○
Sensorentreffer	○○
Lebenserhaltung	○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

1-3	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	Unterarmaktivator
	4.	Flammer
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

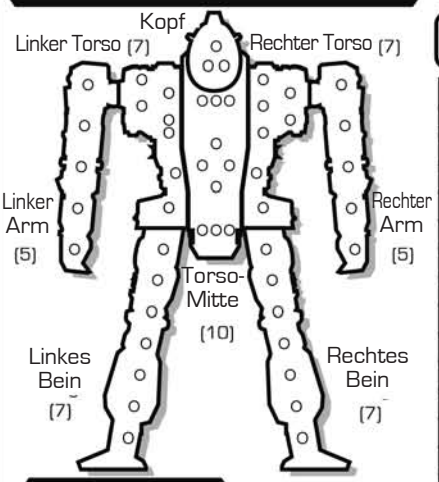
Rechter Torso

1-3	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
	3.	Munition (LSR-10) 12
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

1.	Hüftgelenk
2.	Oberschenkelaktivator
3.	Unterschenkelaktivator
4.	Fußaktivator
5.	Sprungdüse
6.	Sprungdüse

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 11 (11)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	–5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: OTT-7J Ostscout

Bewegungspunkte:
Gehen: 8
Rennen: 12
Springen: 8

Tonnage: 35
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	Mittelschwerer Laser	TM	3	5 (DE)	–	3	6	9

KW: 596 **Gesamtpanzerung:** 56 **Waffenhitze:** 3
Ableitung: 10

KRIEGERDATEN

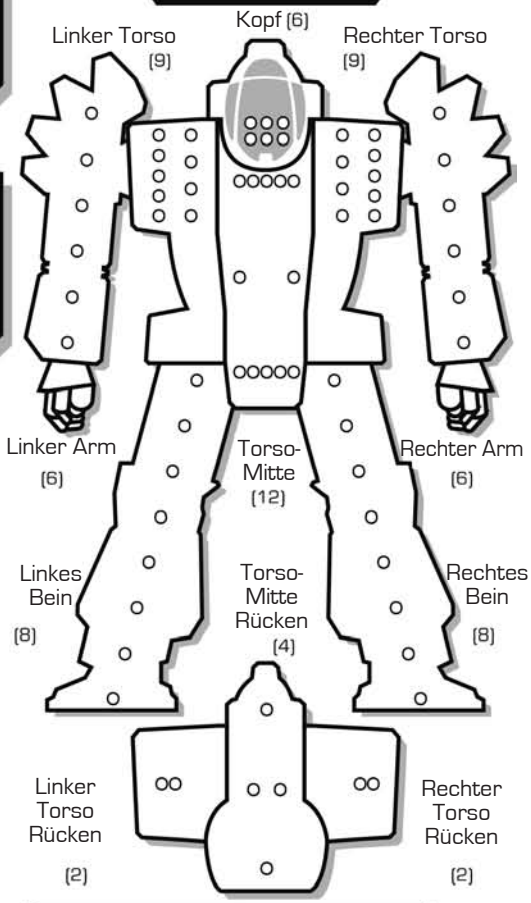
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

1-3	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	Unterarmaktivator
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

1-3	1.	Sprungdüse
	2.	Sprungdüse
	3.	Sprungdüse
	4.	Sprungdüse
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

1.	Hüftgelenk	
2.	Oberschenkelaktivator	
3.	Unterschenkelaktivator	
4.	Fußaktivator	
5.	neu würfeln	
6.	neu würfeln	

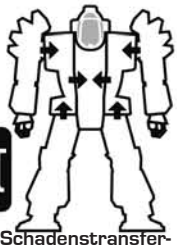
Kopf

1.	Lebenserhaltung	
2.	Sensoren	
3.	Cockpit	
4.	neu würfeln	
5.	Sensoren	
6.	Lebenserhaltung	

Torso Mitte

1-3	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
4-6	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	Mittelschwerer Laser
	6.	neu würfeln

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

1-3	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	Unterarmaktivator
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

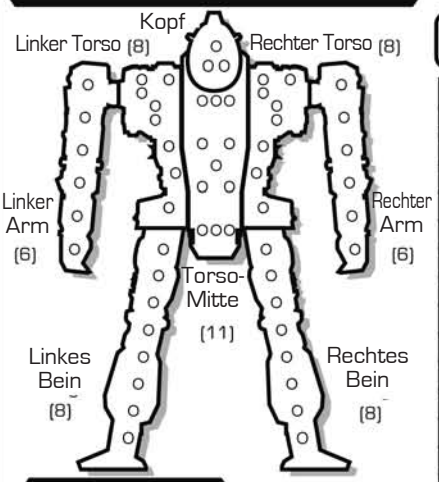
Rechter Torso

1-3	1.	Sprungdüse
	2.	Sprungdüse
	3.	Sprungdüse
	4.	Sprungdüse
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

1.	Hüftgelenk	
2.	Oberschenkelaktivator	
3.	Unterschenkelaktivator	
4.	Fußaktivator	
5.	neu würfeln	
6.	neu würfeln	

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27
26*
25*
24*
23*
22*
21
20*
19*
18*
17*
16
15*
14*
13*
12
11
10*
9
8*
7
6
5*
4
3
2
1
0

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 10 (10)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	–5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: PXH-1 Phoenix Hawk

Bewegungspunkte:
Gehen: 6
Rennen: 9
Springen: 6

Tonnage: 45
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	Schwerer Laser	RA	8	8 (DE)	–	5	10	15
1	Maschinengewehr	RA	0	2 (DB,AI)	–	1	2	3
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Maschinengewehr	LA	0	2 (DB,AI)	–	1	2	3
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	–	3	6	9

KW: 1.041 **Gesamtpanzerung:** 98 **Waffenhitze:** 14
Ableitung: 10

KRIEGERDATEN

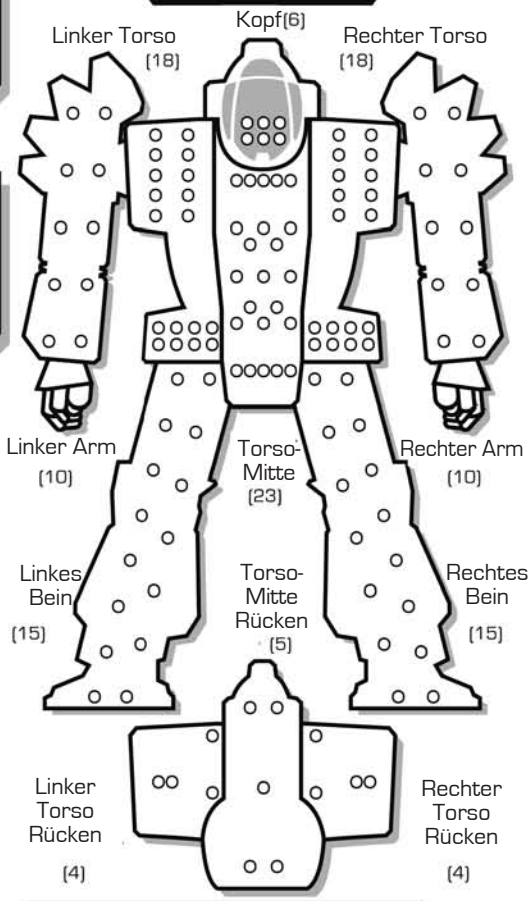
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

1-3	1. Schulter 2. Oberarmaktivator 3. Unterarmaktivator 4. Handaktivator 5. Mittelschwerer Laser 6. Maschinengewehr
4-6	1. neu würfeln 2. neu würfeln 3. neu würfeln 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln

Linker Torso

1-3	1. Sprungdüse 2. Sprungdüse 3. Sprungdüse 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln
4-6	1. neu würfeln 2. neu würfeln 3. neu würfeln 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln

Linkes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. neu würfeln
6. neu würfeln

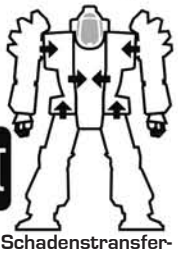
Kopf

1. Lebenserhaltung
2. Sensoren
3. Cockpit
4. neu würfeln
5. Sensoren
6. Lebenserhaltung

Torso Mitte

1-3	1. Reaktor 2. Reaktor 3. Reaktor 4. Gyroskop 5. Gyroskop 6. Gyroskop
4-6	1. Gyroskop 2. Reaktor 3. Reaktor 4. Reaktor 5. Munition (MG) 200 6. neu würfeln

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

1-3	1. Schulter 2. Oberarmaktivator 3. Unterarmaktivator 4. Handaktivator 5. Schwerer Laser 6. Schwerer Laser
4-6	1. Mittelschwerer Laser 2. Maschinengewehr 3. neu würfeln 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln

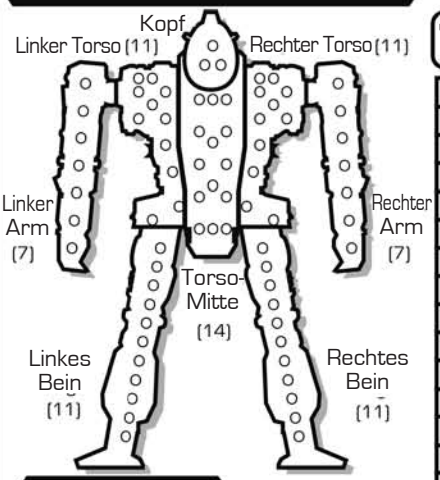
Rechter Torso

1-3	1. Sprungdüse 2. Sprungdüse 3. Sprungdüse 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln
4-6	1. neu würfeln 2. neu würfeln 3. neu würfeln 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln

Rechtes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. neu würfeln
6. neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

Überhitzung	
30*	
29	
28*	
27	
26*	
25*	
24*	
23*	
22*	
21	
20*	
19*	
18*	
17*	
16	
15*	
14*	
13*	
12	
11	
10*	
9	
8*	
7	
6	
5*	
4	
3	
2	
1	
0	

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 10 (10)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	–5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: PXH-1D Phoenix Hawk

Bewegungspunkte:
Gehen: 6
Rennen: 9
Springen: 6

Tonnage: 45
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	Schwerer Laser	RA	8	8 (DE)	–	5	10	15
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	–	3	6	9

KW: 1.083 **Gesamtpanzerung:** 98 **Waffenhitze:** 14
Ableitung: 12

KRIEGERDATEN

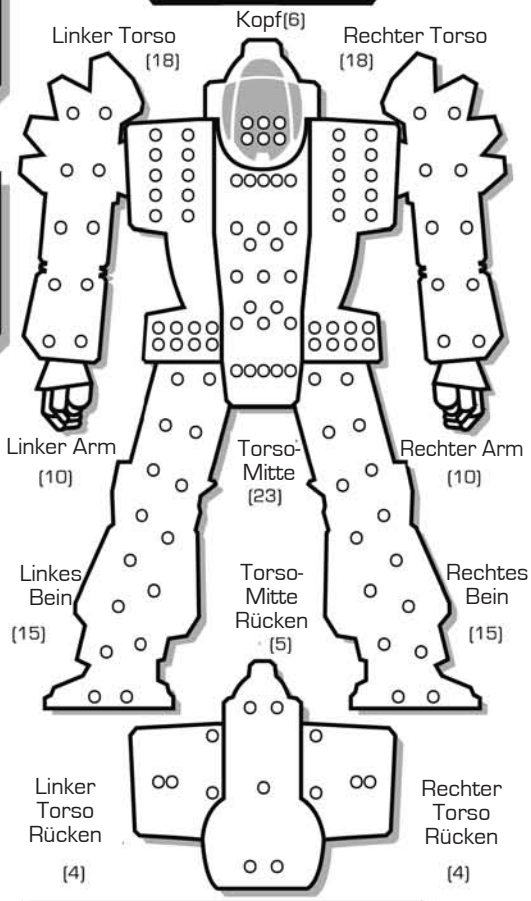
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

1-3	1. Schulter 2. Oberarmaktivator 3. Unterarmaktivator 4. Handaktivator 5. Mittelschwerer Laser 6. neu würfeln
4-6	1. neu würfeln 2. neu würfeln 3. neu würfeln 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln

Linker Torso

1-3	1. Sprungdüse 2. Sprungdüse 3. Sprungdüse 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln
4-6	1. neu würfeln 2. neu würfeln 3. neu würfeln 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln

Linkes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Wärmetauscher
6. neu würfeln

Kopf

1. Lebenserhaltung
2. Sensoren
3. Cockpit
4. neu würfeln
5. Sensoren
6. Lebenserhaltung

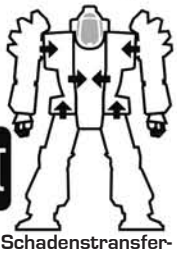
Torso Mitte

1-3	1. Reaktor 2. Reaktor 3. Reaktor 4. Gyroskop 5. Gyroskop 6. Gyroskop
4-6	1. Gyroskop 2. Reaktor 3. Reaktor 4. Reaktor 5. neu würfeln 6. neu würfeln

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○

ULISSES SPIELE

CATALYST game labs



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

1-3	1. Schulter 2. Oberarmaktivator 3. Unterarmaktivator 4. Handaktivator 5. Schwerer Laser 6. Schwerer Laser
4-6	1. Mittelschwerer Laser 2. neu würfeln 3. neu würfeln 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln

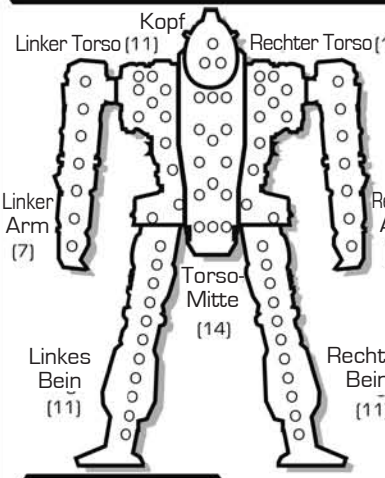
Rechter Torso

1-3	1. Sprungdüse 2. Sprungdüse 3. Sprungdüse 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln
4-6	1. neu würfeln 2. neu würfeln 3. neu würfeln 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln

Rechtes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Wärmetauscher
6. neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27
26*
25*
24*
23*
22*
21
20*
19*
18*
17*
16
15*
14*
13*
12
11
10*
9
8*
7
6
5*
4
3
2
1
0

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 12 (12)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○○
25	–5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: PXH-1K Phoenix Hawk

Bewegungspunkte:
Gehen: 6
Rennen: 9
Springen: 0

Tonnage: 45
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N. (Hexe)	M. (Hexe)	W. (Hexe)
1	Leichter Laser	TM	1	3 (DE)	–	1	2	3
1	Schwerer Laser	RA	8	8 (DE)	–	5	10	15
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	–	3	6	9

KW: 1.073 **Gesamtpanzerung:** 108 **Waffenhitze:** 15
Ableitung: 13

KRIEGERDATEN

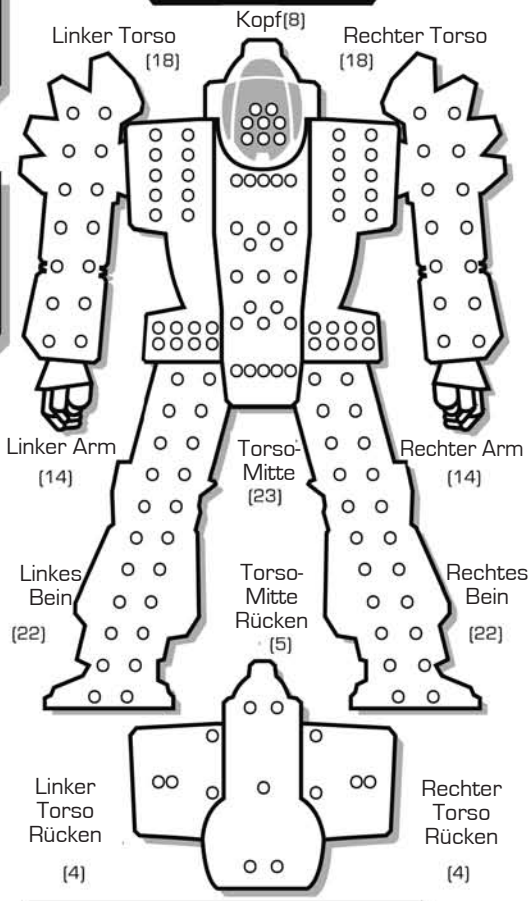
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

1-3	1. Schulter 2. Oberarmaktivator 3. Unterarmaktivator 4. Handaktivator 5. Mittelschwerer Laser 6. neu würfeln
4-6	1. neu würfeln 2. neu würfeln 3. neu würfeln 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln

Linker Torso

1-3	1. neu würfeln 2. neu würfeln 3. neu würfeln 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln
4-6	1. neu würfeln 2. neu würfeln 3. neu würfeln 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln

Linkes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Wärmetauscher
6. neu würfeln

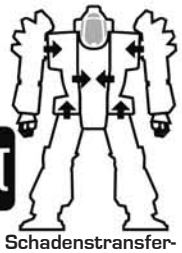
Kopf

1. Lebenserhaltung
2. Sensoren
3. Cockpit
4. neu würfeln
5. Sensoren
6. Lebenserhaltung

Torso Mitte

1-3	1. Reaktor 2. Reaktor 3. Reaktor 4. Gyroskop 5. Gyroskop 6. Gyroskop
4-6	1. Gyroskop 2. Reaktor 3. Reaktor 4. Reaktor 5. Wärmetauscher 6. Leichter Laser

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

1-3	1. Schulter 2. Oberarmaktivator 3. Unterarmaktivator 4. Handaktivator 5. Schwerer Laser 6. Schwerer Laser
4-6	1. Mittelschwerer Laser 2. neu würfeln 3. neu würfeln 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln

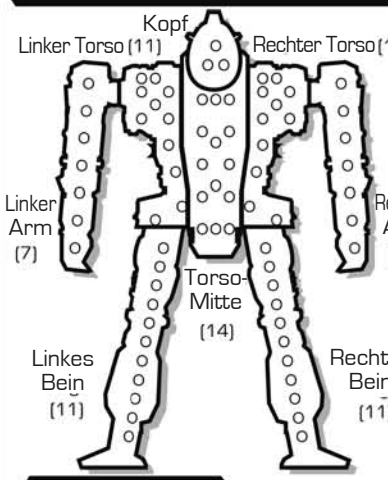
Rechter Torso

1-3	1. neu würfeln 2. neu würfeln 3. neu würfeln 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln
4-6	1. neu würfeln 2. neu würfeln 3. neu würfeln 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln

Rechtes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Wärmetauscher
6. neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

Überhitzung	
30*	
29	
28*	
27	
26*	
25*	
24*	
23*	
22*	
21	
20*	
19*	
18*	
17*	
16	
15*	
14*	
13*	
12	
11	
10*	
9	
8*	
7	
6	
5*	
4	
3	
2	
1	
0	

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 13 (13)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○○
25	–5 Bewegungspunkte	○○
24	Waffen +4	
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: GRF-1E Griffin "Sparky"

Bewegungspunkte:
Gehen: 5
Rennen: 8
Springen: 5

Tonnage: 55
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	Mittelschwerer Laser	RT	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LT	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	PPK	RA	10	10 (DE,X)	3	6	12	18
2	Mittelschwere Laser	LA	3	5 (DE)	–	3	6	9

KW: 1.449 **Gesamtpanzerung:** 128 **Waffenhitze:** 22
Ableitung: 13

KRIEGERDATEN

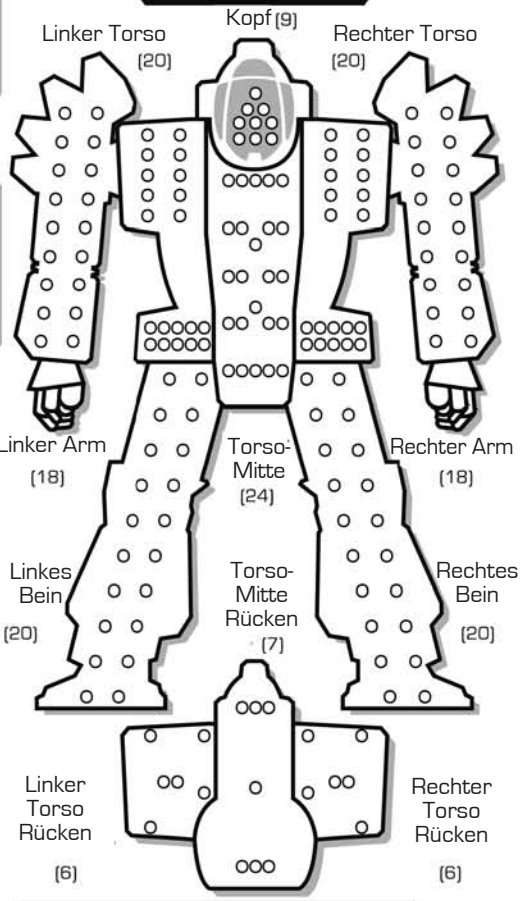
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

1-3	1. Schulter 2. Oberarmaktivator 3. Unterarmaktivator 4. Handaktivator 5. Mittelschwerer Laser 6. Mittelschwerer Laser
4-6	1. neu würfeln 2. neu würfeln 3. neu würfeln 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln

Linker Torso

1-3	1. Sprungdüse 2. Sprungdüse 3. Mittelschwerer Laser 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln
4-6	1. neu würfeln 2. neu würfeln 3. neu würfeln 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln

Linkes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. neu würfeln
6. neu würfeln

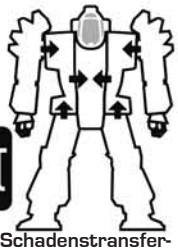
Kopf

1. Lebenserhaltung
2. Sensoren
3. Cockpit
4. Wärmetauscher
5. Sensoren
6. Lebenserhaltung

Torso Mitte

1-3	1. Reaktor 2. Reaktor 3. Reaktor 4. Gyroskop 5. Gyroskop 6. Gyroskop
4-6	1. Gyroskop 2. Reaktor 3. Reaktor 4. Reaktor 5. Wärmetauscher 6. Sprungdüse

Reaktortreffer	○○○
Gyroskoptreffer	○○
Sensorentreffer	○○
Lebenserhaltung	○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

1-3	1. Schulter 2. Oberarmaktivator 3. Unterarmaktivator 4. Handaktivator 5. PPK 6. PPK
4-6	1. PPK 2. Mittelschwerer Laser 3. neu würfeln 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln

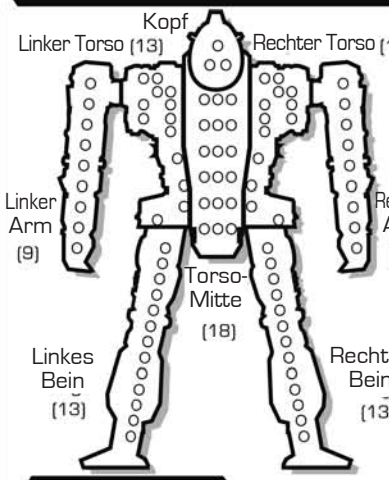
Rechter Torso

1-3	1. Sprungdüse 2. Sprungdüse 3. Mittelschwerer Laser 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln
4-6	1. neu würfeln 2. neu würfeln 3. neu würfeln 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln

Rechtes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. neu würfeln
6. neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27
26*
25*
24*
23*
22*
21
20*
19*
18*
17*
16
15*
14*
13*
12
11
10*
9
8*
7
6
5*
4
3
2
1
0

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 13 (13)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○○
25	–5 Bewegungspunkte	○○
24	Waffen +4	
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: GRF-1N Griffin

Bewegungspunkte:
Gehen: 5
Rennen: 8
Springen: 5

Tonnage: 55
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
1	LSR-10	RT	4	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
1	PPK	RA	10	10 (DE,X)	3	6	12	18

KW: 1.272 **Gesamtpanzerung:** 116 **Waffenhitze:** 14
Ableitung: 12

KRIEGERDATEN

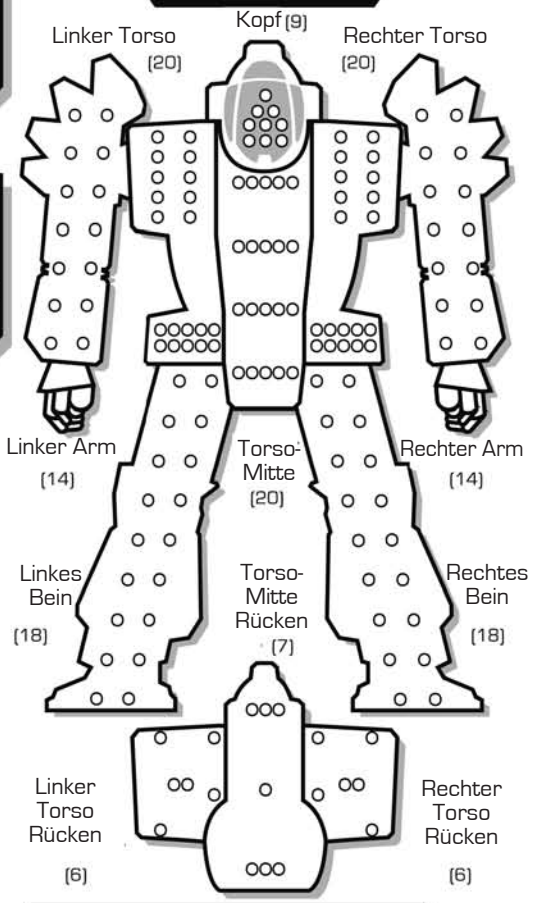
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

1-3	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

1-3	1.	Sprungdüse
	2.	Sprungdüse
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

1-3	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Kopf

1-3	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	neu würfeln
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

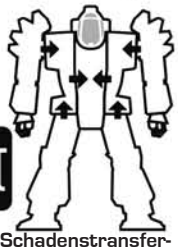
Torso Mitte

1-3	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
4-6	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	Wärmetauscher
	6.	Sprungdüse

Reaktortreffer	○○○
Gyroskoptreffer	○○
Sensorentreffer	○○
Lebenserhaltung	○

ULISSES SPIELE

CATALYST game labs



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

1-3	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	PPK
	6.	PPK
4-6	1.	PPK
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

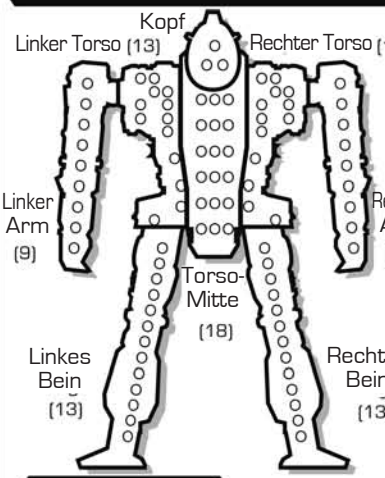
Rechter Torso

1-3	1.	Sprungdüse
	2.	Sprungdüse
	3.	LSR-10
	4.	LSR-10
	5.	Munition (LSR-10) 12
	6.	Munition (LSR-10) 12
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

1-3	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen
30	Stilllegung
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+
25	–5 Bewegungspunkte
24	Waffen +4
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+
20	–4 Bewegungspunkte
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+
17	Waffen +3
15	–3 Bewegungspunkte
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+
13	Waffen +2
10	–2 Bewegungspunkte
8	Waffen +1
5	–1 Bewegungspunkt

Wärmetauscher 12 (12)

Wärmeskala	
Überhitzung	
30*	○○
29	○○
28*	○
27	○
26*	○
25*	○
24*	○
23*	○
22*	○
21	○
20*	○
19*	
18*	
17*	
16	
15*	
14*	
13*	
12	
11	
10*	
9	
8*	
7	
6	
5*	
4	
3	
2	
1	
0	

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: GRF-1S Griffin

Bewegungspunkte:
Gehen: 5
Rennen: 8
Springen: 5

Tonnage: 55
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	LSR-5	LT	2	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
1	Schwerer Laser	RA	8	8 (DE)	–	5	10	15
2	Mittelschwere Laser	RA	3	5 (DE)	–	3	6	9

KW: 1.253 **Gesamtpanzerung:** 116 **Waffenhitze:** 16
Ableitung: 16

KRIEGERDATEN

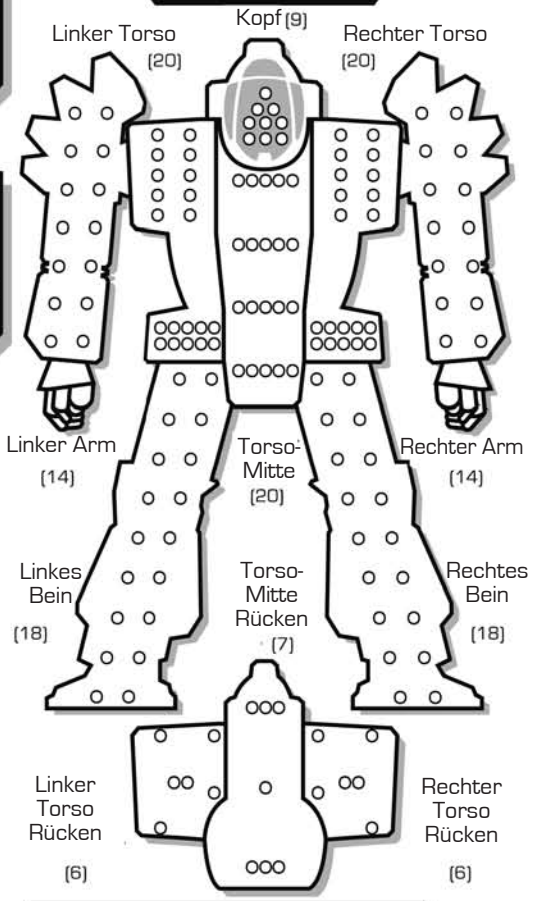
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

1-3	1. Schulter 2. Oberarmaktivator 3. Unterarmaktivator 4. Handaktivator 5. neu würfeln 6. neu würfeln
4-6	1. neu würfeln 2. neu würfeln 3. neu würfeln 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln

Linker Torso

1-3	1. Sprungdüse 2. Sprungdüse 3. LSR-5 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln
4-6	1. neu würfeln 2. neu würfeln 3. neu würfeln 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln

Linkes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Wärmetauscher
6. Wärmetauscher

Kopf

1. Lebenserhaltung
2. Sensoren
3. Cockpit
4. Wärmetauscher
5. Sensoren
6. Lebenserhaltung

Torso Mitte

1-3	1. Reaktor 2. Reaktor 3. Reaktor 4. Gyroskop 5. Gyroskop 6. Gyroskop
4-6	1. Gyroskop 2. Reaktor 3. Reaktor 4. Reaktor 5. Sprungdüse 6. neu würfeln

Reaktortreffer	O O O
Gyroskoptreffer	O O
Sensorentreffer	O O
Lebenserhaltung	O



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

1-3	1. Schulter 2. Oberarmaktivator 3. Unterarmaktivator 4. Handaktivator 5. Schwerer Laser 6. Schwerer Laser
4-6	1. Mittelschwerer Laser 2. Mittelschwerer Laser 3. neu würfeln 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln

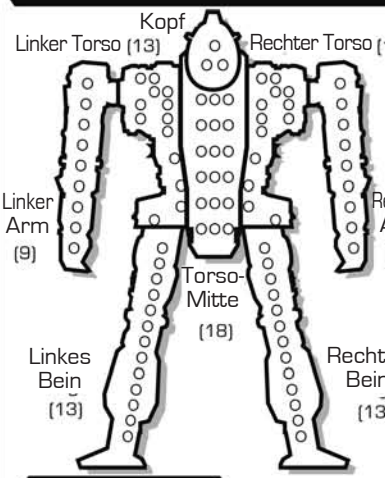
Rechter Torso

1-3	1. Sprungdüse 2. Sprungdüse 3. Munition (LSR-5) 24 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln
4-6	1. neu würfeln 2. neu würfeln 3. neu würfeln 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln

Rechtes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Wärmetauscher
6. Wärmetauscher

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 16 (16)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	O O
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	O O
25	–5 Bewegungspunkte	O O
24	Waffen +4	O O
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	O O
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	O O
20	–4 Bewegungspunkte	O O
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	O
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	O
17	Waffen +3	O
15	–3 Bewegungspunkte	O
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: SCP-1N Scorpion

Bewegungspunkte:
Gehen: 6
Rennen: 9
Springen: 0

Tonnage: 55
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
1	PPK	RT	10	10 (DE,X)	3	6	12	18
1	KSR-6	RT	4	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9

KW: 1.019 **Gesamtpanzerung:** 104 **Waffenhitze:** 14
Ableitung: 10

KRIEGERDATEN

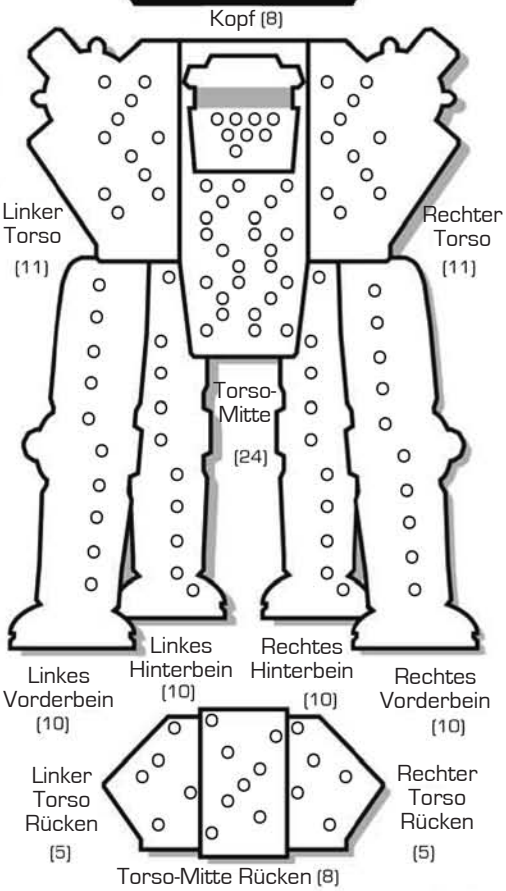
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linkes Vorderbein
1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. neu würfeln
6. neu würfeln

Linker Torso

1-3
1. Munition (KSR-6) 15
2. neu würfeln
3. neu würfeln
4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

4-6
1. neu würfeln
2. neu würfeln
3. neu würfeln
4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

Linkes Hinterbein
1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. neu würfeln
6. neu würfeln

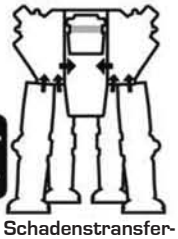
Kopf
1. Lebenserhaltung
2. Sensoren
3. Cockpit
4. neu würfeln
5. Sensoren
6. Lebenserhaltung

Torso Mitte

1-3
1. Reaktor
2. Reaktor
3. Reaktor
4. Gyroskop
5. Gyroskop
6. Gyroskop

4-6
1. Gyroskop
2. Reaktor
3. Reaktor
4. Reaktor
5. neu würfeln
6. neu würfeln

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○



Schadenstransfer-diagramm

Rechtes Vorderbein
1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. neu würfeln
6. neu würfeln

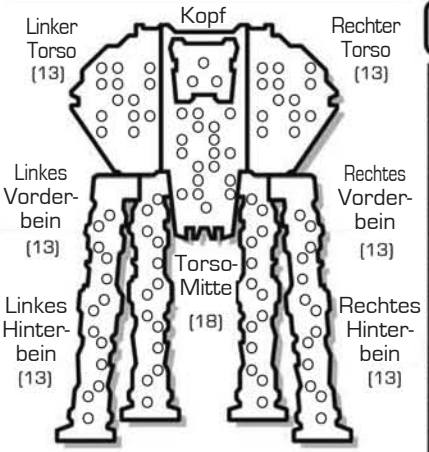
Rechter Torso

1-3
1. PPK
2. PPK
3. PPK
4. KSR-6
5. KSR-6
6. neu würfeln

4-6
1. neu würfeln
2. neu würfeln
3. neu würfeln
4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

Rechtes Hinterbein
1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. neu würfeln
6. neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



Wärme-skala

Überhitzung
30*
29
28*
27
26*
25*
24*
23*
22*
21
20*
19*
18*
17*
16
15*
14*
13*
12
11
10*
9
8*
7
6
5*
4
3
2
1
0

HITZEDATEN

Hitze-level	Auswirkungen	Wärme-tauscher 10 (10)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	–5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: SCP-1N Scorpion "Wednall"

Bewegungspunkte:
Gehen: 6
Rennen: 9
Springen: 0

Tonnage: 55
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
1	Schwerer Laser	RT	8	8 (DE)	–	5	10	15
1	KSR-6	RT	4	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9

KW: 1.043 **Gesamtpanzerung:** 136 **Waffenhitze:** 12
Ableitung: 10

KRIEGERDATEN

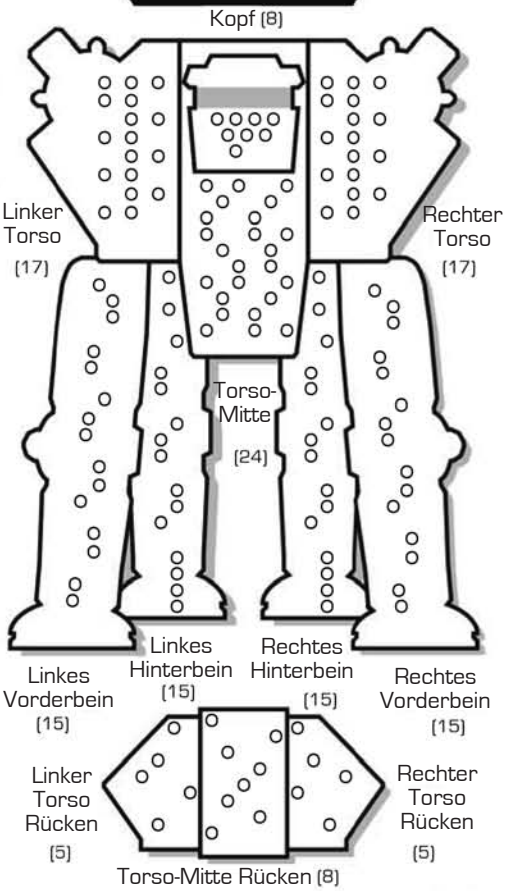
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linkes Vorderbein
1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. neu würfeln
6. neu würfeln

Linker Torso

1	Munition (KSR-6) 15
2	neu würfeln
1-3 3	neu würfeln
4	neu würfeln
5	neu würfeln
6	neu würfeln
1	neu würfeln
2	neu würfeln
4-6 3	neu würfeln
4	neu würfeln
5	neu würfeln
6	neu würfeln

Linkes Hinterbein
1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. neu würfeln
6. neu würfeln

Kopf
1. Lebenserhaltung
2. Sensoren
3. Cockpit
4. neu würfeln
5. Sensoren
6. Lebenserhaltung

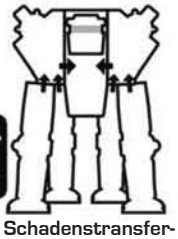
Torso Mitte

1	Reaktor
2	Reaktor
1-3 3	Reaktor
4	Gyroskop
5	Gyroskop
6	Gyroskop
1	Gyroskop
2	Reaktor
4-6 3	Reaktor
4	Reaktor
5	neu würfeln
6	neu würfeln

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○

ULISSES SPIELE

CATALYST game labs



Schadenstransfer-diagramm

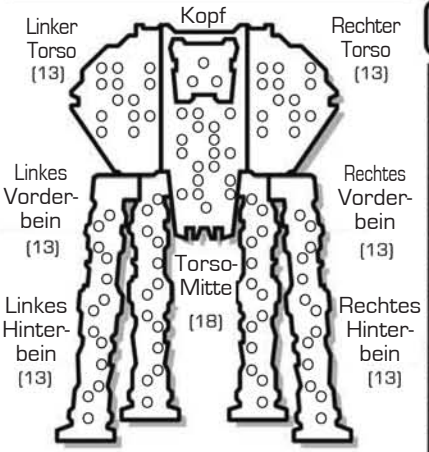
Rechtes Vorderbein
1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. neu würfeln
6. neu würfeln

Rechter Torso

1	Schwerer Laser
2	Schwerer Laser
1-3 3	KSR-6
4	KSR-6
5	neu würfeln
6	neu würfeln
1	neu würfeln
2	neu würfeln
4-6 3	neu würfeln
4	neu würfeln
5	neu würfeln
6	neu würfeln

Rechtes Hinterbein
1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. neu würfeln
6. neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 10 (10)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	–5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27
26*
25*
24*
23*
22*
21
20*
19*
18*
17*
16
15*
14*
13*
12
11
10*
9
8*
7
6
5*
4
3
2
1
0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: SHD-2D Shadow Hawk

Bewegungspunkte:
Gehen: 5
Rennen: 8
Springen: 3

Tonnage: 55
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
1	KSR-2	K	2	2/Rak. (M,C,S)		3	6	9
1	KSR-2	TM	2	2/Rak. (M,C,S)		3	6	9
1	LSR-5	RT	2	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
1	Autokanone/5	LT	3	5 (DB,S)	3	6	12	18
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	–	3	6	9

KW: 899 **Gesamtpanzerung:** 72 **Waffenhitze:** 15
Ableitung: 14

KRIEGERDATEN

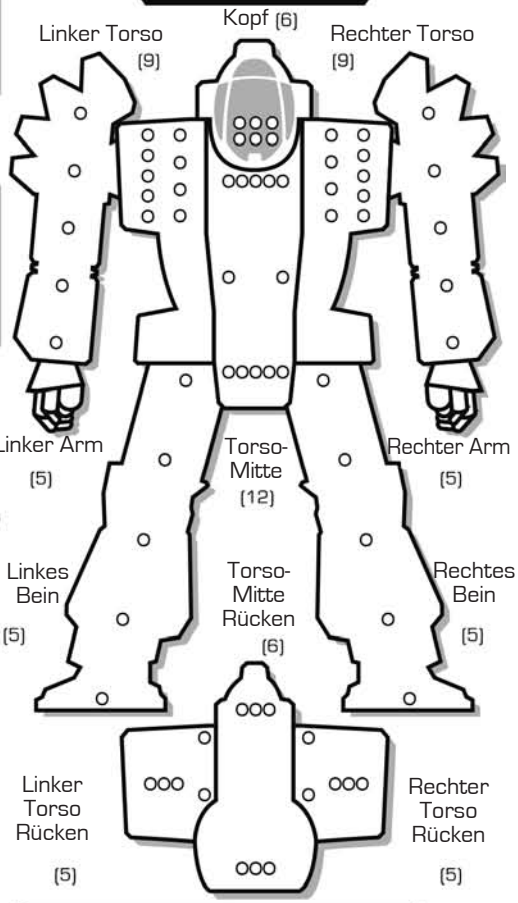
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

1-3	1. Schulter 2. Oberarmaktivator 3. Unterarmaktivator 4. Handaktivator 5. Mittelschwerer Laser 6. neu würfeln
4-6	1. neu würfeln 2. neu würfeln 3. neu würfeln 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln

Linker Torso

1-3	1. Sprungdüse 2. Autokanone/5 3. Autokanone/5 4. Autokanone/5 5. Autokanone/5 6. Munition (AK/5) 20
4-6	1. Munition (KSR-2) 50 2. neu würfeln 3. neu würfeln 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln

Linkes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. neu würfeln
6. neu würfeln

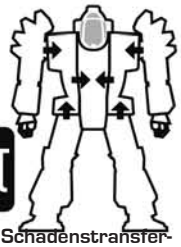
Kopf

1. Lebenserhaltung
2. Sensoren
3. Cockpit
4. KSR-2
5. Sensoren
6. Lebenserhaltung

Torso Mitte

1-3	1. Reaktor 2. Reaktor 3. Reaktor 4. Gyroskop 5. Gyroskop 6. Gyroskop
4-6	1. Gyroskop 2. Reaktor 3. Reaktor 4. Reaktor 5. Sprungdüse 6. KSR-2

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

1-3	1. Schulter 2. Oberarmaktivator 3. Unterarmaktivator 4. Handaktivator 5. Mittelschwerer Laser 6. neu würfeln
4-6	1. neu würfeln 2. neu würfeln 3. neu würfeln 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln

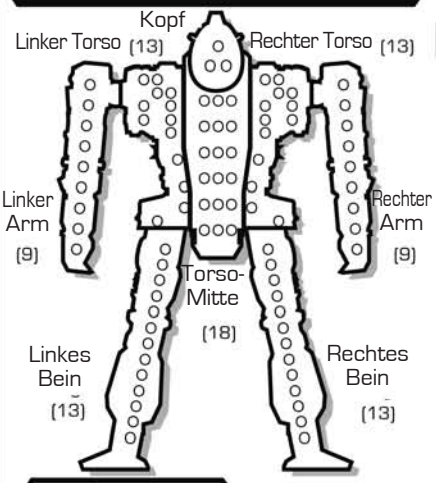
Rechter Torso

1-3	1. Wärmetauscher 2. Wärmetauscher 3. Wärmetauscher 4. Sprungdüse 5. LSR-5 6. Munition (LSR-5) 24
4-6	1. Munition (KSR-2) 50 2. neu würfeln 3. neu würfeln 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln

Rechtes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. neu würfeln
6. neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 14 (14)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○
25	–5 Bewegungspunkte	○ ○
24	Waffen +4	○ ○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○ ○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: SHD-2H Shadow Hawk

Bewegungspunkte:
Gehen: 5
Rennen: 8
Springen: 3

Tonnage: 55
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N. (Hexe)	M. (Hexe)	W. (Hexe)
1	KSR-2	K	2	2/Rak. (M,C,S)		3	6	9
1	LSR-5	RT	2	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
1	Autokanone/5	LT	1	5 (DB,S)	3	6	12	18
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	–	3	6	9

KW: 1.064 **Gesamtpanzerung:** 120 **Waffenhitze:** 8
Ableitung: 12

KRIEGERDATEN

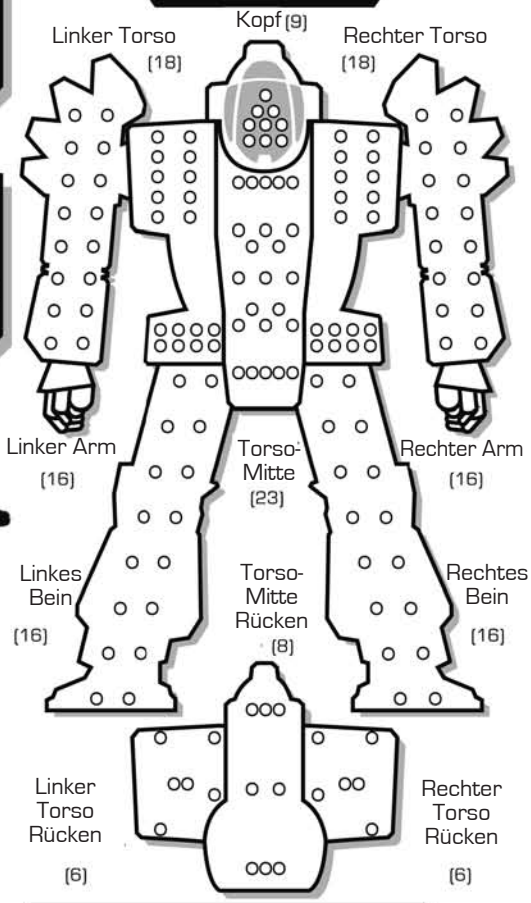
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

1-3	1. Schulter 2. Oberarmaktivator 3. Unterarmaktivator 4. Handaktivator 5. neu würfeln 6. neu würfeln
4-6	1. neu würfeln 2. neu würfeln 3. neu würfeln 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln

Linker Torso

1-3	1. Sprungdüse 2. Autokanone/5 3. Autokanone/5 4. Autokanone/5 5. Autokanone/5 6. Munition (AK/5) 20
4-6	1. neu würfeln 2. neu würfeln 3. neu würfeln 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln

Linkes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. neu würfeln
6. neu würfeln

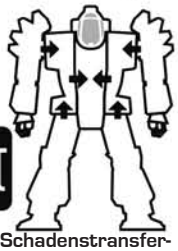
Kopf

1. Lebenserhaltung
2. Sensoren
3. Cockpit
4. KSR-2
5. Sensoren
6. Lebenserhaltung

Torso Mitte

1-3	1. Reaktor 2. Reaktor 3. Reaktor 4. Gyroskop 5. Gyroskop 6. Gyroskop
4-6	1. Gyroskop 2. Reaktor 3. Reaktor 4. Reaktor 5. Sprungdüse 6. Munition (KSR-2) 50

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

1-3	1. Schulter 2. Oberarmaktivator 3. Unterarmaktivator 4. Handaktivator 5. Mittelschwerer Laser 6. neu würfeln
4-6	1. neu würfeln 2. neu würfeln 3. neu würfeln 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln

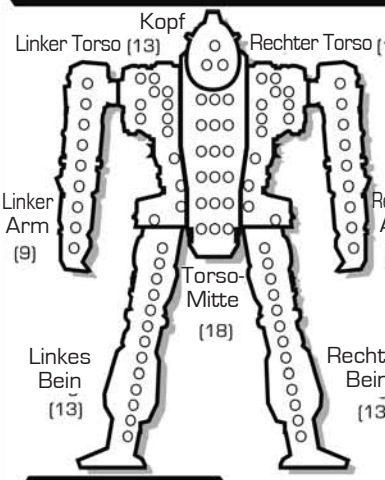
Rechter Torso

1-3	1. Wärmetauscher 2. Sprungdüse 3. LSR-5 4. Munition (LSR-5) 24 5. neu würfeln 6. neu würfeln
4-6	1. neu würfeln 2. neu würfeln 3. neu würfeln 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln

Rechtes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. neu würfeln
6. neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27
26*
25*
24*
23*
22*
21
20*
19*
18*
17*
16
15*
14*
13*
12
11
10*
9
8*
7
6
5*
4
3
2
1
0

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 12 (12)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○
25	–5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: SHD-2K Shadow Hawk

Bewegungspunkte:
Gehen: 5
Rennen: 8
Springen: 3

Tonnage: 55
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N. (Hexe)	M. (Hexe)	W. (Hexe)
1	LSR-5	RT	2	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
1	PPK	LT	10	10 (DE,X)	3	6	12	18

KW: 1.147 **Gesamtpanzerung:** 120 **Waffenhitze:** 12
Ableitung: 17

KRIEGERDATEN

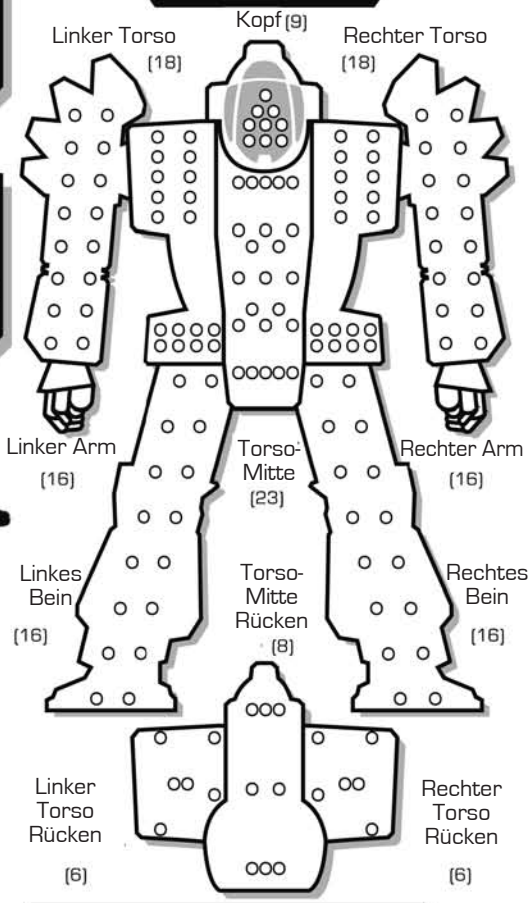
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

1-3	1. Schulter 2. Oberarmaktivator 3. Unterarmaktivator 4. Handaktivator 5. neu würfeln 6. neu würfeln
4-6	1. neu würfeln 2. neu würfeln 3. neu würfeln 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln

Linker Torso

1-3	1. Wärmetauscher 2. Sprungdüse 3. PPK 4. PPK 5. PPK 6. neu würfeln
4-6	1. neu würfeln 2. neu würfeln 3. neu würfeln 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln

Linkes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Wärmetauscher
6. Wärmetauscher

Kopf

1. Lebenserhaltung
2. Sensoren
3. Cockpit
4. neu würfeln
5. Sensoren
6. Lebenserhaltung

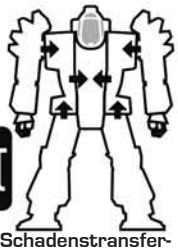
Torso Mitte

1-3	1. Reaktor 2. Reaktor 3. Reaktor 4. Gyroskop 5. Gyroskop 6. Gyroskop
4-6	1. Gyroskop 2. Reaktor 3. Reaktor 4. Reaktor 5. Sprungdüse 6. neu würfeln

Reaktortreffer	○○○
Gyroskoptreffer	○○
Sensorentreffer	○○
Lebenserhaltung	○

ULISSES SPIELE

CATALYST game labs



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

1-3	1. Schulter 2. Oberarmaktivator 3. Unterarmaktivator 4. Handaktivator 5. neu würfeln 6. neu würfeln
4-6	1. neu würfeln 2. neu würfeln 3. neu würfeln 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln

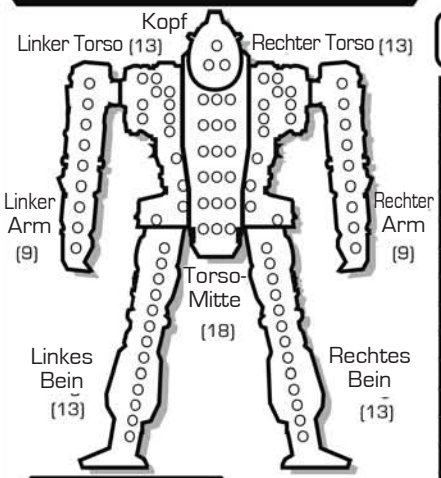
Rechter Torso

1-3	1. Wärmetauscher 2. Sprungdüse 3. LSR-5 4. Munition (LSR-5) 24 5. neu würfeln 6. neu würfeln
4-6	1. neu würfeln 2. neu würfeln 3. neu würfeln 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln

Rechtes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Wärmetauscher
6. Wärmetauscher

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27
26*
25*
24*
23*
22*
21
20*
19*
18*
17*
16
15*
14*
13*
12
11
10*
9
8*
7
6
5*
4
3
2
1
0

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 17 (17)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○○
25	–5 Bewegungspunkte	○○
24	Waffen +4	○○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○○
20	–4 Bewegungspunkte	○○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: WVR-6K Wolverine

Bewegungspunkte:
Gehen: 5
Rennen: 8
Springen: 0

Tonnage: 55
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	Mittelschwerer Laser	K	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	KSR-6	LT	4	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9
1	Schwerer Laser	RA	8	8 (DE)	–	5	10	15
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Leichter Laser	RA	1	3 (DE)	–	1	2	3

KW: 1.248 **Gesamtpanzerung:** 132 **Waffenhitze:** 19
Ableitung: 14

KRIEGERDATEN

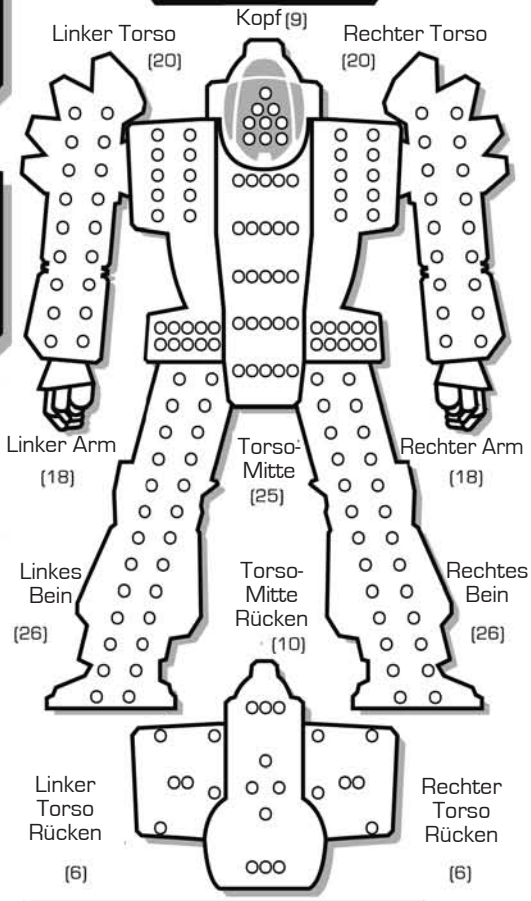
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

1-3	1. Schulter 2. Oberarmaktivator 3. Unterarmaktivator 4. Handaktivator 5. neu würfeln 6. neu würfeln
4-6	1. neu würfeln 2. neu würfeln 3. neu würfeln 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln

Linker Torso

1-3	1. KSR-6 2. KSR-6 3. neu würfeln 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln
4-6	1. neu würfeln 2. neu würfeln 3. neu würfeln 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln

Linkes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Wärmetauscher
6. neu würfeln

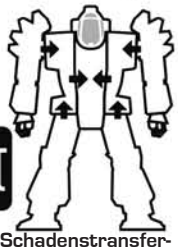
Kopf

1. Lebenserhaltung
2. Sensoren
3. Cockpit
4. Mittelschwerer Laser
5. Sensoren
6. Lebenserhaltung

Torso Mitte

1-3	1. Reaktor 2. Reaktor 3. Reaktor 4. Gyroskop 5. Gyroskop 6. Gyroskop
4-6	1. Gyroskop 2. Reaktor 3. Reaktor 4. Reaktor 5. Wärmetauscher 6. neu würfeln

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

1-3	1. Schulter 2. Oberarmaktivator 3. Unterarmaktivator 4. Handaktivator 5. Schwerer Laser 6. Schwerer Laser
4-6	1. Mittelschwerer Laser 2. Leichter Laser 3. neu würfeln 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln

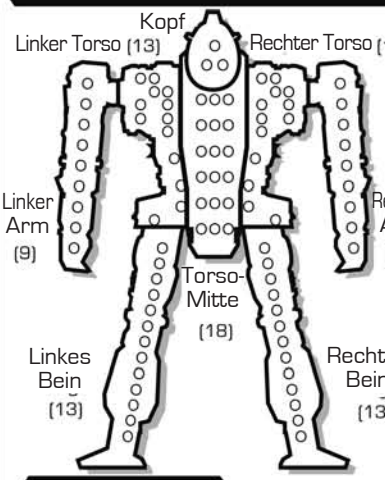
Rechter Torso

1-3	1. Munition (KSR-6) 15 2. Munition (KSR-6) 15 3. neu würfeln 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln
4-6	1. neu würfeln 2. neu würfeln 3. neu würfeln 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln

Rechtes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Wärmetauscher
6. neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27
26*
25*
24*
23*
22*
21
20*
19*
18*
17*
16
15*
14*
13*
12
11
10*
9
8*
7
6
5*
4
3
2
1
0

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen
30	Stilllegung
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+
25	–5 Bewegungspunkte
24	Waffen +4
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+
20	–4 Bewegungspunkte
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+
17	Waffen +3
15	–3 Bewegungspunkte
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+
13	Waffen +2
10	–2 Bewegungspunkte
8	Waffen +1
5	–1 Bewegungspunkt

Wärmetauscher 14 (14)
○○
○○
○○
○○
○
○
○
○
○
○

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: WVR-6M Wolverine

Bewegungspunkte:
Gehen: 5
Rennen: 8
Springen: 5

Tonnage: 55
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
1	Mittelschwerer Laser	K	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	KSR-6	LT	4	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9
1	Schwerer Laser	RA	8	8 (DE)	–	5	10	15
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	–	3	6	9

KW: 1.291 **Gesamtpanzerung:** 130 **Waffenhitze:** 18
Ableitung: 14

KRIEGERDATEN

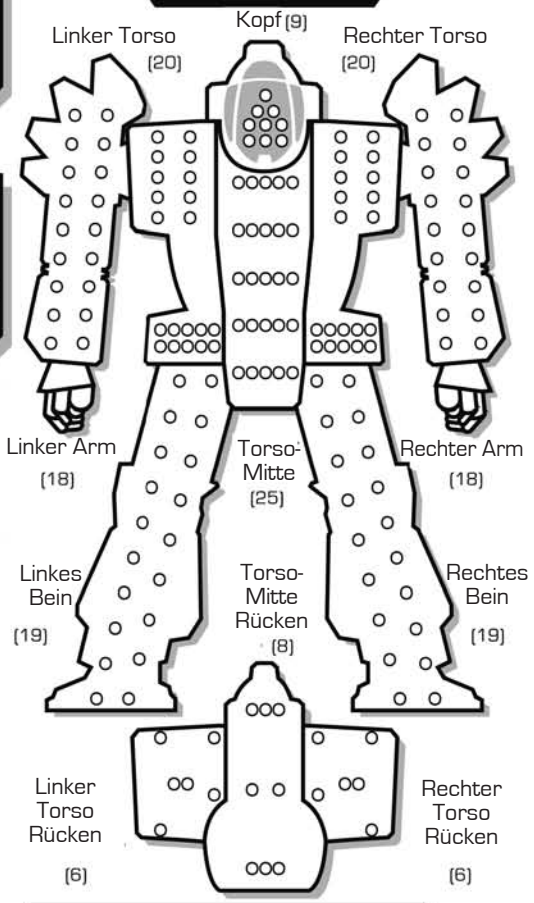
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

1-3	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

1-3	1.	Sprungdüse
	2.	Sprungdüse
	3.	KSR-6
	4.	KSR-6
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

1-6	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Wärmetauscher
	6.	neu würfeln

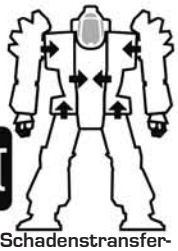
Kopf

1-6	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	Mittelschwerer Laser
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

Torso Mitte

1-3	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
4-6	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	Sprungdüse
	6.	neu würfeln

Reaktortreffer	○○○
Gyroskoptreffer	○○
Sensorentreffer	○○
Lebenserhaltung	○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

1-3	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	Schwerer Laser
	6.	Schwerer Laser
4-6	1.	Mittelschwerer Laser
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

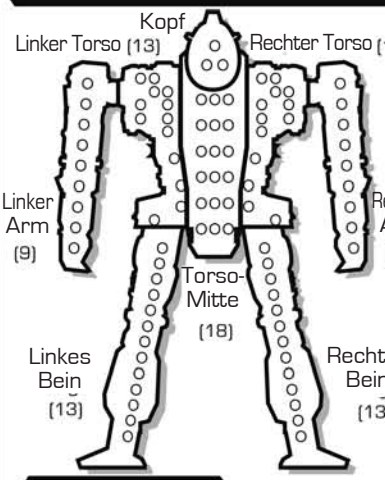
Rechter Torso

1-3	1.	Wärmetauscher
	2.	Sprungdüse
	3.	Sprungdüse
	4.	Munition (KSR-6) 15
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

1-6	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Wärmetauscher
	6.	neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27
26*
25*
24*
23*
22*
21
20*
19*
18*
17*
16
15*
14*
13*
12
11
10*
9
8*
7
6
5*
4
3
2
1
0

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen
30	Stilllegung
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+
25	–5 Bewegungspunkte
24	Waffen +4
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+
20	–4 Bewegungspunkte
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+
17	Waffen +3
15	–3 Bewegungspunkte
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+
13	Waffen +2
10	–2 Bewegungspunkte
8	Waffen +1
5	–1 Bewegungspunkt

Wärmetauscher 14 (14)
○○
○○
○○
○○
○
○
○
○
○
○

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: WVR-6R Wolverine

Bewegungspunkte:
Gehen: 5
Rennen: 8
Springen: 5

Tonnage: 55
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N. (Hexe)	M. (Hexe)	W. (Hexe)
1	Mittelschwerer Laser	K	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	KSR-6	LT	4	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9
1	Autokanone/5	RA	1	5 (DB,S)	3	6	12	18

KW: 1.101 **Gesamtpanzerung:** 120 **Waffenhitze:** 8
Ableitung: 12

KRIEGERDATEN

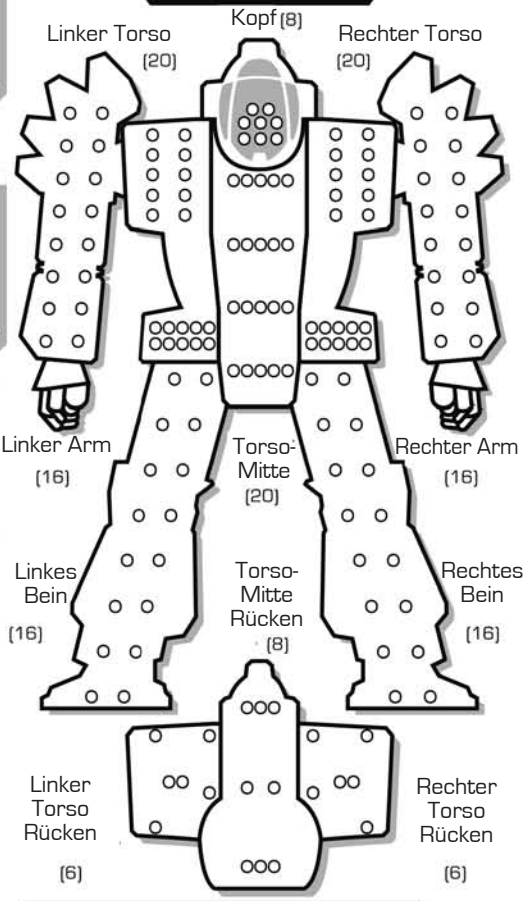
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

1-3	1. Schulter 2. Oberarmaktivator 3. Unterarmaktivator 4. Handaktivator 5. neu würfeln 6. neu würfeln
4-6	1. neu würfeln 2. neu würfeln 3. neu würfeln 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln

Linker Torso

1-3	1. KSR-6 2. KSR-6 3. Munition (KSR-6) 15 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln
4-6	1. neu würfeln 2. neu würfeln 3. neu würfeln 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln

Linkes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Sprungdüse
6. Sprungdüse

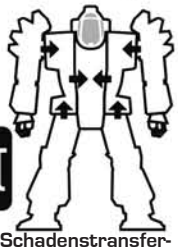
Kopf

1. Lebenserhaltung
2. Sensoren
3. Cockpit
4. Mittelschwerer Laser
5. Sensoren
6. Lebenserhaltung

Torso Mitte

1-3	1. Reaktor 2. Reaktor 3. Reaktor 4. Gyroskop 5. Gyroskop 6. Gyroskop
4-6	1. Gyroskop 2. Reaktor 3. Reaktor 4. Reaktor 5. Sprungdüse 6. neu würfeln

Reaktortreffer	○○○
Gyroskoptreffer	○○
Sensorentreffer	○○
Lebenserhaltung	○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

1-3	1. Schulter 2. Oberarmaktivator 3. Unterarmaktivator 4. Handaktivator 5. Autokanone/5 6. Autokanone/5
4-6	1. Autokanone/5 2. Autokanone/5 3. Munition (AK/5) 20 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln

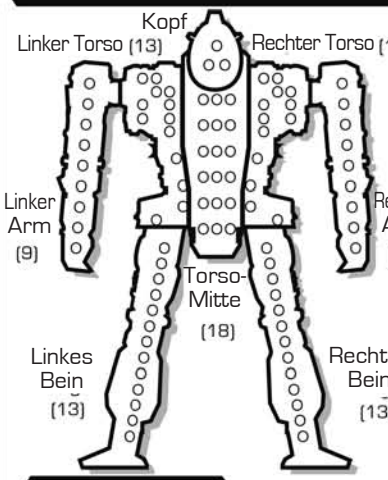
Rechter Torso

1-3	1. Wärmetauscher 2. neu würfeln 3. neu würfeln 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln
4-6	1. neu würfeln 2. neu würfeln 3. neu würfeln 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln

Rechtes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Sprungdüse
6. Sprungdüse

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27
26*
25*
24*
23*
22*
21
20*
19*
18*
17*
16
15*
14*
13*
12
11
10*
9
8*
7
6
5*
4
3
2
1
0

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen
30	Stilllegung
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+
25	–5 Bewegungspunkte
24	Waffen +4
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+
20	–4 Bewegungspunkte
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+
17	Waffen +3
15	–3 Bewegungspunkte
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+
13	Waffen +2
10	–2 Bewegungspunkte
8	Waffen +1
5	–1 Bewegungspunkt

Wärmetauscher 12 (12)
○○
○○
○
○
○
○
○
○
○
○
○

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: OSR-2C Ostroc

Bewegungspunkte:
Gehen: 5
Rennen: 8
Springen: 0

Tonnage: 60
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
1	Schwerer Laser	RT	8	8 (DE)	–	5	10	15
1	Mittelschwerer Laser	RT	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	KSR-4	RT	3	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9
1	Schwerer Laser	LT	8	8 (DE)	–	5	10	15
1	Mittelschwerer Laser	LT	3	5 (DE)	–	3	6	9

KW: 1.228 **Gesamtpanzerung:** 104 **Waffenhitze:** 25
Ableitung: 15

KRIEGERDATEN

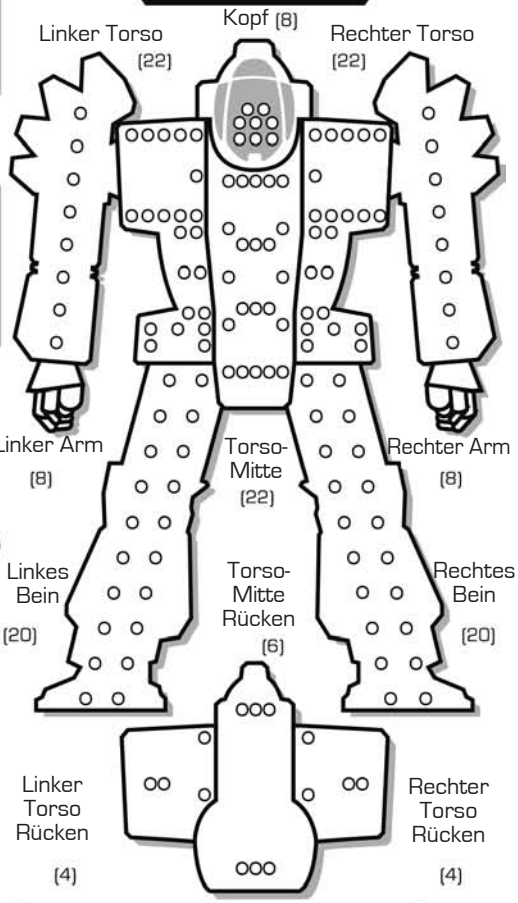
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1. Schulter
	2. Oberarmaktivator
1-3	3. Unterarmaktivator
	4. neu würfeln
	5. neu würfeln
	6. neu würfeln
	1. neu würfeln
	2. neu würfeln
4-6	3. neu würfeln
	4. neu würfeln
	5. neu würfeln
	6. neu würfeln

Linker Torso

	1. Schwerer Laser
	2. Schwerer Laser
1-3	3. Mittelschwerer Laser
	4. neu würfeln
	5. neu würfeln
	6. neu würfeln
	1. neu würfeln
	2. neu würfeln
4-6	3. neu würfeln
	4. neu würfeln
	5. neu würfeln
	6. neu würfeln

Linkes Bein

1.	Hüftgelenk
2.	Oberschenkelaktivator
3.	Unterschenkelaktivator
4.	Fußaktivator
5.	Wärmetauscher
6.	neu würfeln

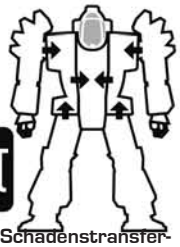
Kopf

1.	Lebenserhaltung
2.	Sensoren
3.	Cockpit
4.	Wärmetauscher
5.	Sensoren
6.	Lebenserhaltung

Torso Mitte

	1. Reaktor
	2. Reaktor
1-3	3. Reaktor
	4. Gyroskop
	5. Gyroskop
	6. Gyroskop
	1. Gyroskop
	2. Reaktor
4-6	3. Reaktor
	4. Reaktor
	5. Munition (KSR-4) 25
	6. neu würfeln

Reaktortreffer	○○○
Gyroskoptreffer	○○
Sensorentreffer	○○
Lebenserhaltung	○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1. Schulter
	2. Oberarmaktivator
1-3	3. Unterarmaktivator
	4. neu würfeln
	5. neu würfeln
	6. neu würfeln
	1. neu würfeln
	2. neu würfeln
4-6	3. neu würfeln
	4. neu würfeln
	5. neu würfeln
	6. neu würfeln

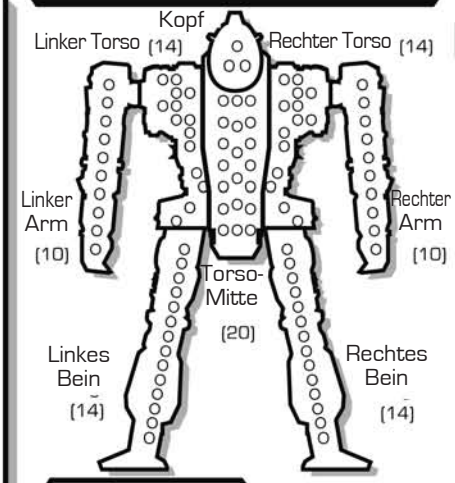
Rechter Torso

	1. Schwerer Laser
	2. Schwerer Laser
1-3	3. Mittelschwerer Laser
	4. KSR-4
	5. neu würfeln
	6. neu würfeln
	1. neu würfeln
	2. neu würfeln
4-6	3. neu würfeln
	4. neu würfeln
	5. neu würfeln
	6. neu würfeln

Rechtes Bein

1.	Hüftgelenk
2.	Oberschenkelaktivator
3.	Unterschenkelaktivator
4.	Fußaktivator
5.	Wärmetauscher
6.	neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 15 (15)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○○
25	–5 Bewegungspunkte	○○
24	Waffen +4	○○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27
26*
25*
24*
23*
22*
21
20*
19*
18*
17*
16
15*
14*
13*
12
11
10*
9
8*
7
6
5*
4
3
2
1
0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: OSR-2L Ostroc

Bewegungspunkte:
Gehen: 5
Rennen: 8
Springen: 0

Tonnage: 60
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
1	Schwerer Laser	RT	8	8 (DE)	–	5	10	15
1	LSR-5	RT	2	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
1	Mittelschwerer Laser	RT	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Schwerer Laser	LT	8	8 (DE)	–	5	10	15
1	Mittelschwerer Laser	LT	3	5 (DE)	–	3	6	9

KW: 1.233 **Gesamtpanzerung:** 104 **Waffenhitze:** 24
Ableitung: 15

KRIEGERDATEN

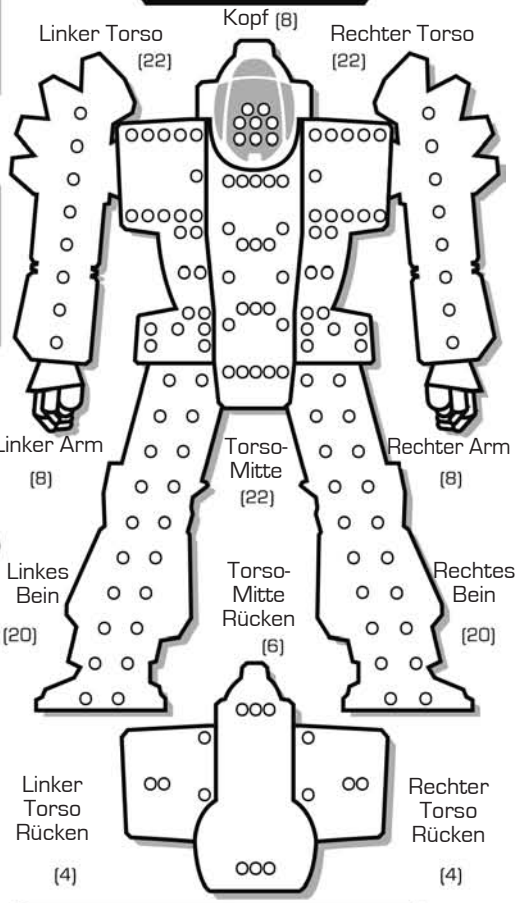
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

1-3	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	Unterarmaktivator
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

1-3	1.	Schwerer Laser
	2.	Schwerer Laser
	3.	Mittelschwerer Laser
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

1-3	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Wärmetauscher
	6.	neu würfeln

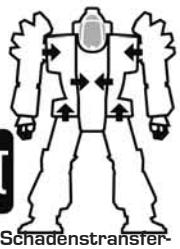
Kopf

1-3	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	neu würfeln
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

Torso Mitte

1-3	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
4-6	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	Wärmetauscher
	6.	Munition (LSR-5) 24

Reaktortreffer	○○○
Gyroskoptreffer	○○
Sensorentreffer	○○
Lebenserhaltung	○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

1-3	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	Unterarmaktivator
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

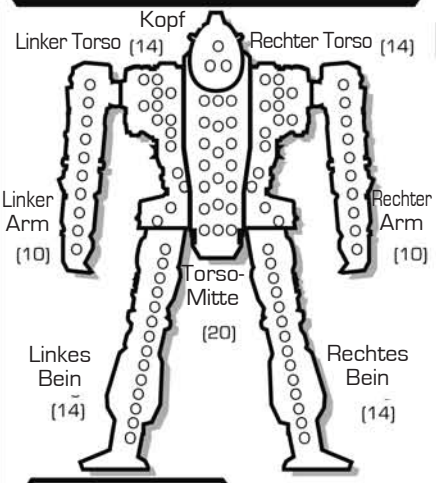
Rechter Torso

1-3	1.	Schwerer Laser
	2.	Schwerer Laser
	3.	Mittelschwerer Laser
	4.	LSR-5
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

1-3	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Wärmetauscher
	6.	neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 15 (15)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○○
25	–5 Bewegungspunkte	○○
24	Waffen +4	○○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: OSR-2M Ostroc

Bewegungspunkte:
Gehen: 5
Rennen: 8
Springen: 5

Tonnage: 60
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	Schwerer Laser	RT	8	8 (DE)	–	5	10	15
1	Schwerer Laser	LT	8	8 (DE)	–	5	10	15

KW: 1.239 **Gesamtpanzerung:** 104 **Waffenhitze:** 16
Ableitung: 15

KRIEGERDATEN

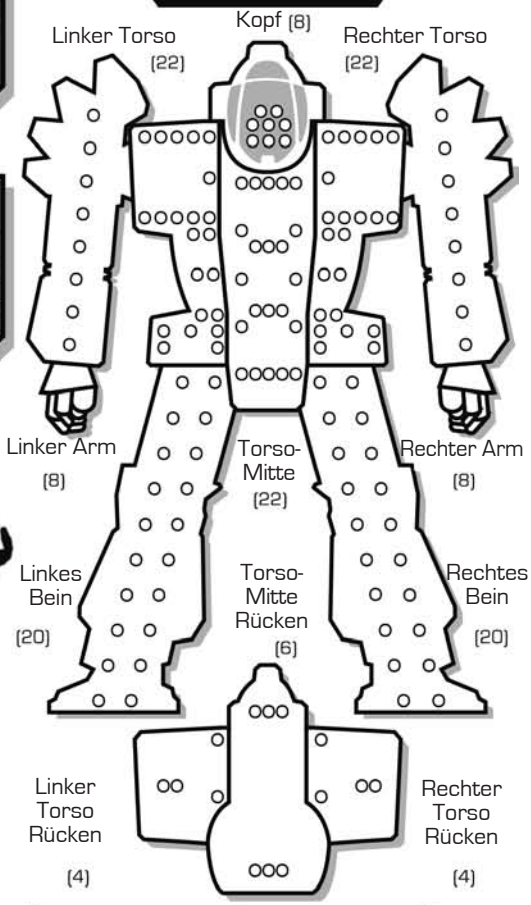
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

1-3	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	Unterarmaktivator
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

1-3	1.	Sprungdüse
	2.	Sprungdüse
	3.	Schwerer Laser
	4.	Schwerer Laser
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

1.	Hüftgelenk	
2.	Oberschenkelaktivator	
3.	Unterschenkelaktivator	
4.	Fußaktivator	
5.	Wärmetauscher	
6.	neu würfeln	

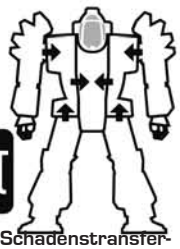
Kopf

1.	Lebenserhaltung
2.	Sensoren
3.	Cockpit
4.	neu würfeln
5.	Sensoren
6.	Lebenserhaltung

Torso Mitte

1-3	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
4-6	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	Wärmetauscher
	6.	Sprungdüse

Reaktortreffer	○○○
Gyroskoptreffer	○○
Sensorentreffer	○○
Lebenserhaltung	○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

1-3	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	Unterarmaktivator
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

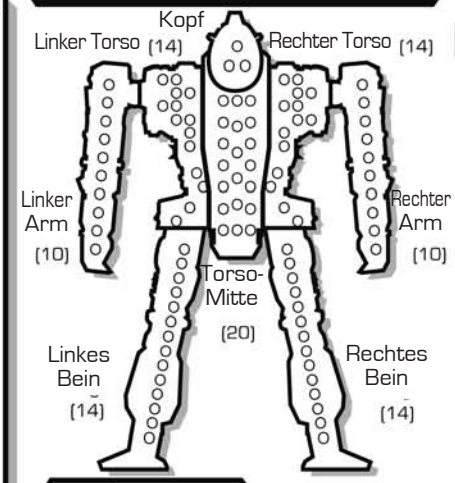
Rechter Torso

1-3	1.	Sprungdüse
	2.	Sprungdüse
	3.	Schwerer Laser
	4.	Schwerer Laser
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

1.	Hüftgelenk	
2.	Oberschenkelaktivator	
3.	Unterschenkelaktivator	
4.	Fußaktivator	
5.	Wärmetauscher	
6.	neu würfeln	

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 15 (15)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○○
25	–5 Bewegungspunkte	○○
24	Waffen +4	○○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: OSR-3C Ostroc

Bewegungspunkte:
Gehen: 5
Rennen: 8
Springen: 0

Tonnage: 60
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
2	Schwere Laser	RT	8	8 (DE)	–	5	10	15
1	Schwerer Laser	LT	8	8 (DE)	–	5	10	15

KW: 1.288 **Gesamtpanzerung:** 104 **Waffenhitze:** 24
Ableitung: 15

KRIEGERDATEN

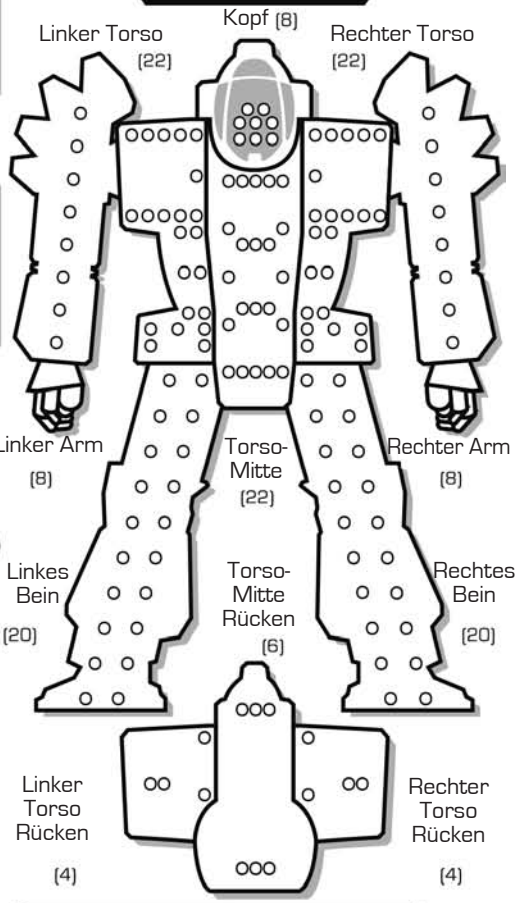
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	Schwerer Laser
1-3	3.	Schwerer Laser
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Wärmetauscher
	6.	neu würfeln

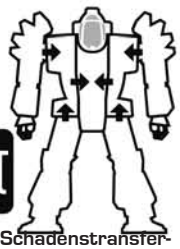
Kopf

	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	neu würfeln
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Reaktortreffer	○○○
Gyroskoptreffer	○○
Sensorentreffer	○○
Lebenserhaltung	○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

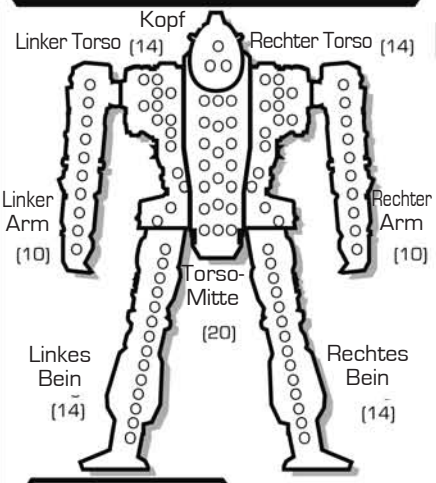
Rechter Torso

	1.	Schwerer Laser
	2.	Schwerer Laser
1-3	3.	Schwerer Laser
	4.	Schwerer Laser
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Wärmetauscher
	6.	neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 15 (15)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○○
25	–5 Bewegungspunkte	○○
24	Waffen +4	○○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

Wärmeskala	
Überhitzung	
30*	
29	
28*	
27	
26*	
25*	
24*	
23*	
22*	
21	
20*	
19*	
18*	
17*	
16	
15*	
14*	
13*	
12	
11	
10*	
9	
8*	
7	
6	
5*	
4	
3	
2	
1	
0	

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: OTL-4D Ostsol

Bewegungspunkte:
Gehen: 5
Rennen: 8
Springen: 0

Tonnage: 60
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
2	Mittelschwere Laser	TM(R)	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Schwerer Laser	RT	8	8 (DE)	–	5	10	15
1	Mittelschwerer Laser	RT	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Schwerer Laser	LT	8	8 (DE)	–	5	10	15
1	Mittelschwerer Laser	LT	3	5 (DE)	–	3	6	9

KW: 1.277 **Gesamtpanzerung:** 104 **Waffenhitze:** 28
Ableitung: 16

KRIEGERDATEN

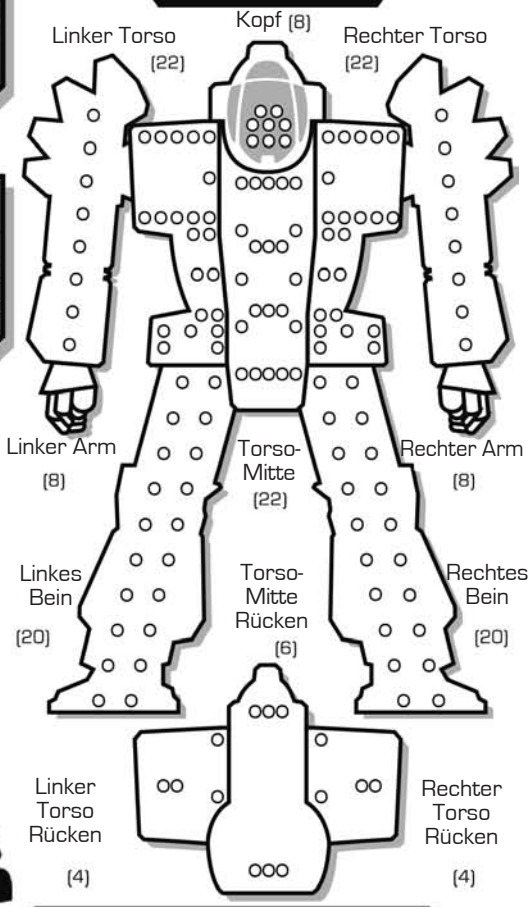
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

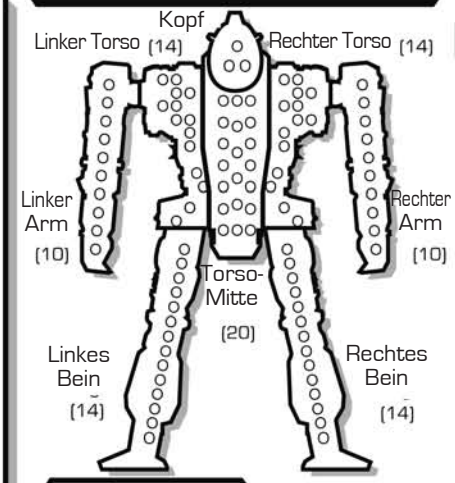
Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27
26*
25*
24*
23*
22*
21
20*
19*
18*
17*
16
15*
14*
13*
12
11
10*
9
8*
7
6
5*
4
3
2
1
0

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 16 (16)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○
25	–5 Bewegungspunkte	○ ○
24	Waffen +4	○ ○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○ ○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○ ○
20	–4 Bewegungspunkte	○ ○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

BAUTEILE

Linker Arm

1-3	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	Unterarmaktivator
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

1-3	1.	Schwerer Laser
	2.	Schwerer Laser
	3.	Mittelschwerer Laser
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

1.	Hüftgelenk	
2.	Oberschenkelaktivator	
3.	Unterschenkelaktivator	
4.	Fußaktivator	
5.	Wärmetauscher	
6.	Wärmetauscher	

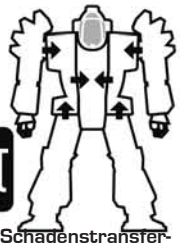
Kopf

1.	Lebenserhaltung
2.	Sensoren
3.	Cockpit
4.	neu würfeln
5.	Sensoren
6.	Lebenserhaltung

Torso Mitte

1-3	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
4-6	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	Mittelschwerer Laser (R)
	6.	Mittelschwerer Laser (R)

Reaktortreffer	○ ○ ○
Gyroskoptreffer	○ ○
Sensorentreffer	○ ○
Lebenserhaltung	○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

1-3	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	Unterarmaktivator
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechter Torso

1-3	1.	Schwerer Laser
	2.	Schwerer Laser
	3.	Mittelschwerer Laser
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

1.	Hüftgelenk
2.	Oberschenkelaktivator
3.	Unterschenkelaktivator
4.	Fußaktivator
5.	Wärmetauscher
6.	Wärmetauscher

ULISSES SPIELE

CATALYST game labs

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: OTL-4F Ostsol

Bewegungspunkte:
Gehen: 5
Rennen: 8
Springen: 0

Tonnage: 60
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
1	PPK	RT	10	10 (DE,X)	3	6	12	18
1	PPK	LT	10	10 (DE,X)	3	6	12	18

KW: 1.264 **Gesamtpanzerung:** 104 **Waffenhitze:** 20
Ableitung: 16

KRIEGERDATEN

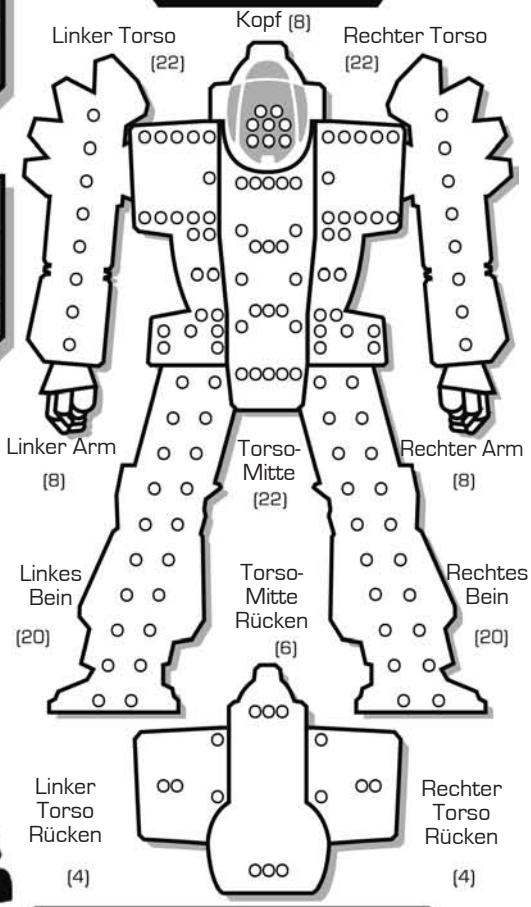
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

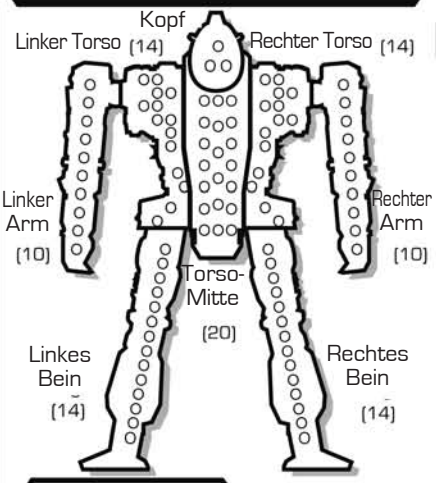
Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27
26*
25*
24*
23*
22*
21
20*
19*
18*
17*
16
15*
14*
13*
12
11
10*
9
8*
7
6
5*
4
3
2
1
0

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 16 (16)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○
25	–5 Bewegungspunkte	○ ○
24	Waffen +4	○ ○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○ ○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○ ○
20	–4 Bewegungspunkte	○ ○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

BAUTEILE

Linker Arm

1-3	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	Unterarmaktivator
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

1-3	1.	PPK
	2.	PPK
	3.	PPK
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Wärmetauscher
6. Wärmetauscher

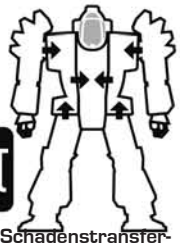
Kopf

1. Lebenserhaltung
2. Sensoren
3. Cockpit
4. neu würfeln
5. Sensoren
6. Lebenserhaltung

Torso Mitte

1-3	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
4-6	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Reaktortreffer	○ ○ ○
Gyroskoptreffer	○ ○
Sensorentreffer	○ ○
Lebenserhaltung	○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

1-3	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	Unterarmaktivator
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechter Torso

1-3	1.	PPK
	2.	PPK
	3.	PPK
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Wärmetauscher
6. Wärmetauscher

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: RFL-3C Rifleman

Bewegungspunkte:
Gehen: 4
Rennen: 6
Springen: 0

Tonnage: 60
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	Mittelschwerer Laser	RT	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LT	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Autokanone/10	RA	3	10 (DB,S)	–	5	10	15
1	Autokanone/10	RA	3	10 (DB,S)	–	5	10	15

KW: 1.066 **Gesamtpanzerung:** 106 **Waffenhitze:** 12
Ableitung: 10

KRIEGERDATEN

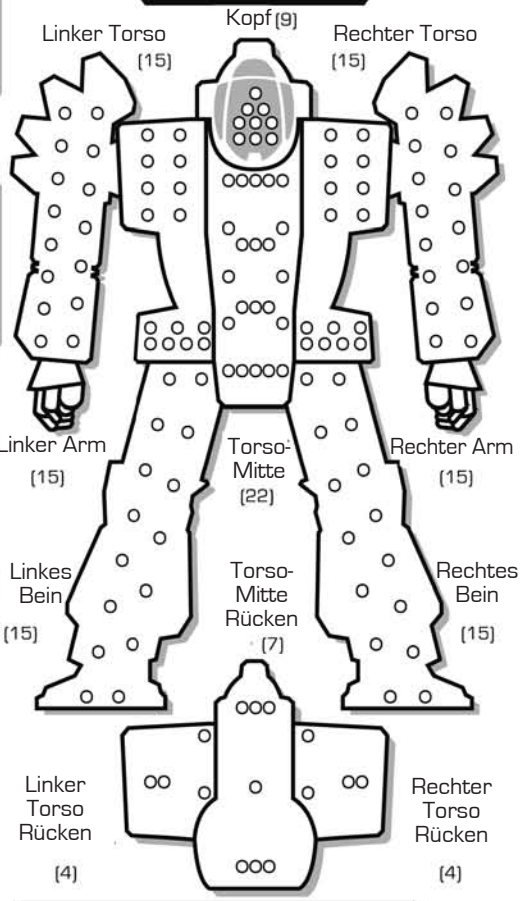
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm
1. Schulter
2. Oberarmaktivator
1-3: 3. Autokanone/10, 4. Autokanone/10, 5. Autokanone/10, 6. Autokanone/10
4-6: 1. Autokanone/10, 2. Autokanone/10, 3. Autokanone/10, 4. neu würfeln, 5. neu würfeln, 6. neu würfeln

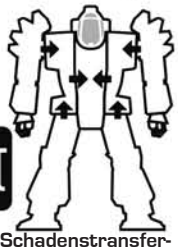
Linker Torso
1. Wärmetauscher
2. Mittelschwerer Laser
1-3: 3. neu würfeln, 4. neu würfeln, 5. neu würfeln, 6. neu würfeln
4-6: 1. neu würfeln, 2. neu würfeln, 3. neu würfeln, 4. neu würfeln, 5. neu würfeln, 6. neu würfeln

Linkes Bein
1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. neu würfeln
6. neu würfeln

Kopf
1. Lebenserhaltung
2. Sensoren
3. Cockpit
4. neu würfeln
5. Sensoren
6. Lebenserhaltung

Torso Mitte
1-3: 1. Reaktor, 2. Reaktor, 3. Reaktor, 4. Gyroskop, 5. Gyroskop, 6. Gyroskop
4-6: 1. Gyroskop, 2. Reaktor, 3. Reaktor, 4. Reaktor, 5. neu würfeln, 6. neu würfeln

Reaktortreffer	O O O
Gyroskoptreffer	O O
Sensorentreffer	O O
Lebenserhaltung	O



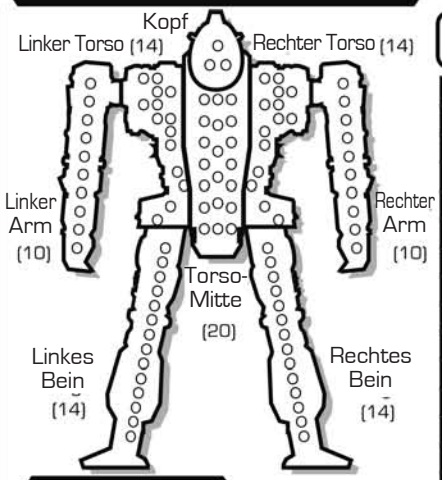
Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm
1. Schulter
2. Oberarmaktivator
1-3: 3. Autokanone/10, 4. Autokanone/10, 5. Autokanone/10, 6. Autokanone/10
4-6: 1. Autokanone/10, 2. Autokanone/10, 3. Autokanone/10, 4. neu würfeln, 5. neu würfeln, 6. neu würfeln

Rechter Torso
1. Mittelschwerer Laser
2. Munition (AK/10) 10
3. Munition (AK/10) 10
1-3: 4. neu würfeln, 5. neu würfeln, 6. neu würfeln
4-6: 1. neu würfeln, 2. neu würfeln, 3. neu würfeln, 4. neu würfeln, 5. neu würfeln, 6. neu würfeln

Rechtes Bein
1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. neu würfeln
6. neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

Überhitzung	
30*	
29	
28*	
27	
26*	
25*	
24*	
23*	
22*	
21	
20*	
19*	
18*	
17*	
16	
15*	
14*	
13*	
12	
11	
10*	
9	
8*	
7	
6	
5*	
4	
3	
2	
1	
0	

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 10 (10)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	O
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	O
25	–5 Bewegungspunkte	O
24	Waffen +4	O
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	O
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	O
20	–4 Bewegungspunkte	O
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	O
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	O
17	Waffen +3	O
15	–3 Bewegungspunkte	O
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: RFL-3N Rifleman

Bewegungspunkte:
Gehen: 4
Rennen: 6
Springen: 0

Tonnage: 60
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	Mittelschwerer Laser	RT	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LT	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Autokanone/5	RA	1	5 (DB,S)	3	6	12	18
1	Schwerer Laser	RA	8	8 (DE)	–	5	10	15
1	Autokanone/5	LA	1	5 (DB,S)	3	6	12	18
1	Schwerer Laser	LA	8	8 (DE)	–	5	10	15

KW: 1.039 **Gesamtpanzerung:** 96 **Waffenhitze:** 24
Ableitung: 10

KRIEGERDATEN

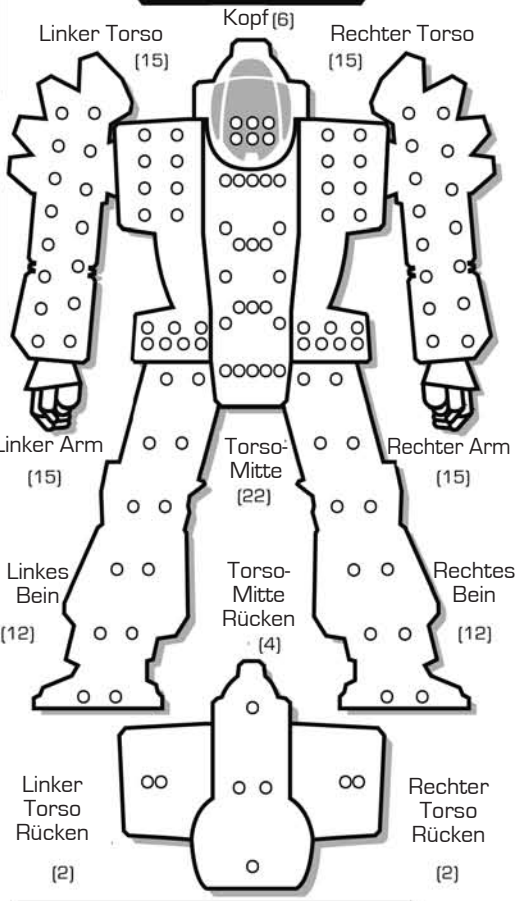
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1. Schulter
	2. Oberarmaktivator
1-3	3. Schwerer Laser
1-3	4. Schwerer Laser
1-3	5. Autokanone/5
1-3	6. Autokanone/5
4-6	1. Autokanone/5
4-6	2. Autokanone/5
4-6	3. neu würfeln
4-6	4. neu würfeln
4-6	5. neu würfeln
4-6	6. neu würfeln

Linker Torso

	1. Mittelschwerer Laser
	2. neu würfeln
1-3	3. neu würfeln
1-3	4. neu würfeln
1-3	5. neu würfeln
1-3	6. neu würfeln
4-6	1. neu würfeln
4-6	2. neu würfeln
4-6	3. neu würfeln
4-6	4. neu würfeln
4-6	5. neu würfeln
4-6	6. neu würfeln

Linkes Bein

	1. Hüftgelenk
	2. Oberschenkelaktivator
	3. Unterschenkelaktivator
	4. Fußaktivator
	5. neu würfeln
	6. neu würfeln

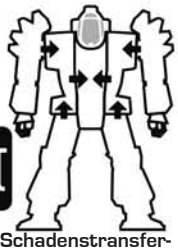
Kopf

	1. Lebenserhaltung
	2. Sensoren
	3. Cockpit
	4. neu würfeln
	5. Sensoren
	6. Lebenserhaltung

Torso Mitte

	1. Reaktor
	2. Reaktor
1-3	3. Reaktor
1-3	4. Gyroskop
1-3	5. Gyroskop
1-3	6. Gyroskop
4-6	1. Gyroskop
4-6	2. Reaktor
4-6	3. Reaktor
4-6	4. Reaktor
4-6	5. Munition (AK/5) 20
4-6	6. neu würfeln

Reaktortreffer	○○○
Gyroskoptreffer	○○
Sensorentreffer	○○
Lebenserhaltung	○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1. Schulter
	2. Oberarmaktivator
1-3	3. Schwerer Laser
1-3	4. Schwerer Laser
1-3	5. Autokanone/5
1-3	6. Autokanone/5
4-6	1. Autokanone/5
4-6	2. Autokanone/5
4-6	3. neu würfeln
4-6	4. neu würfeln
4-6	5. neu würfeln
4-6	6. neu würfeln

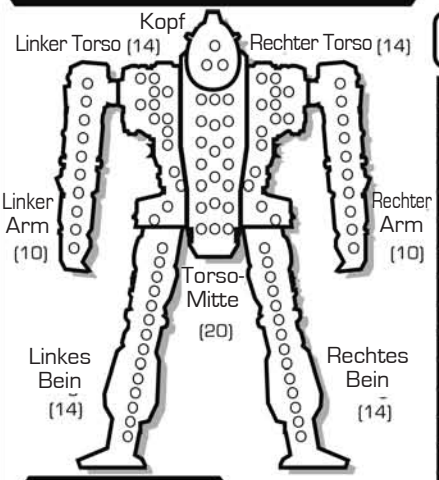
Rechter Torso

	1. Mittelschwerer Laser
	2. neu würfeln
1-3	3. neu würfeln
1-3	4. neu würfeln
1-3	5. neu würfeln
1-3	6. neu würfeln
4-6	1. neu würfeln
4-6	2. neu würfeln
4-6	3. neu würfeln
4-6	4. neu würfeln
4-6	5. neu würfeln
4-6	6. neu würfeln

Rechtes Bein

	1. Hüftgelenk
	2. Oberschenkelaktivator
	3. Unterschenkelaktivator
	4. Fußaktivator
	5. neu würfeln
	6. neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27
26*
25*
24*
23*
22*
21
20*
19*
18*
17*
16
15*
14*
13*
12
11
10*
9
8*
7
6
5*
4
3
2
1
0

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 10 (10)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	–5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: RFL-4D Rifleman

Bewegungspunkte:
Gehen: 4
Rennen: 6
Springen: 0

Tonnage: 60
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	Schwerer Laser	RA	8	8 (DE)	–	5	10	15
1	PPK	RA	10	10 (DE,X)	3	6	12	18
1	Schwerer Laser	LA	8	8 (DE)	–	5	10	15
1	PPK	LA	10	10 (DE,X)	3	6	12	18

KW: 1.173 **Gesamtpanzerung:** 96 **Waffenhitze:** 36
Ableitung: 15

KRIEGERDATEN

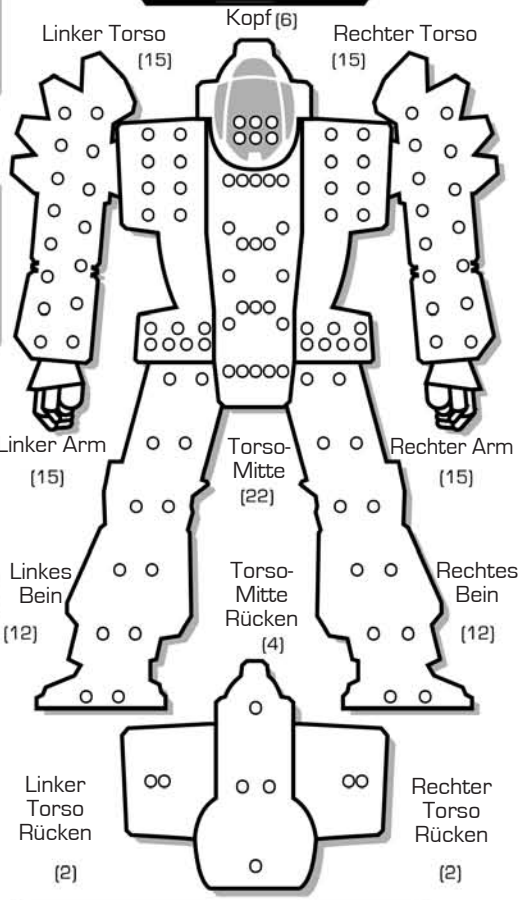
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1. Schulter
	2. Oberarmaktivator
1-3	3. PPK
1-3	4. PPK
1-3	5. PPK
1-3	6. Schwerer Laser
	1. Schwerer Laser
4-6	2. neu würfeln
4-6	3. neu würfeln
4-6	4. neu würfeln
4-6	5. neu würfeln
4-6	6. neu würfeln

Linker Torso

	1. neu würfeln
	2. neu würfeln
1-3	3. neu würfeln
1-3	4. neu würfeln
1-3	5. neu würfeln
1-3	6. neu würfeln
	1. neu würfeln
4-6	2. neu würfeln
4-6	3. neu würfeln
4-6	4. neu würfeln
4-6	5. neu würfeln
4-6	6. neu würfeln

Linkes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Wärmetauscher
6. Wärmetauscher

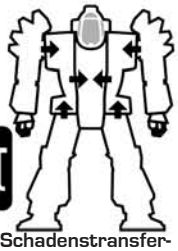
Kopf

1. Lebenserhaltung
2. Sensoren
3. Cockpit
4. neu würfeln
5. Sensoren
6. Lebenserhaltung

Torso Mitte

	1. Reaktor
	2. Reaktor
1-3	3. Reaktor
1-3	4. Gyroskop
1-3	5. Gyroskop
1-3	6. Gyroskop
	1. Gyroskop
4-6	2. Reaktor
4-6	3. Reaktor
4-6	4. Reaktor
4-6	5. Wärmetauscher
4-6	6. Wärmetauscher

Reaktortreffer	○○○
Gyroskoptreffer	○○
Sensorentreffer	○○
Lebenserhaltung	○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1. Schulter
	2. Oberarmaktivator
1-3	3. PPK
1-3	4. PPK
1-3	5. PPK
1-3	6. Schwerer Laser
	1. Schwerer Laser
4-6	2. neu würfeln
4-6	3. neu würfeln
4-6	4. neu würfeln
4-6	5. neu würfeln
4-6	6. neu würfeln

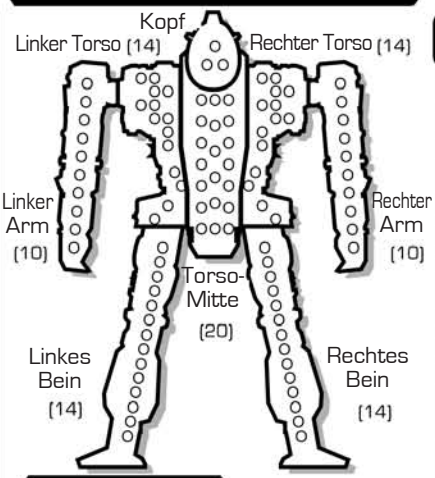
Rechter Torso

	1. neu würfeln
	2. neu würfeln
1-3	3. neu würfeln
1-3	4. neu würfeln
1-3	5. neu würfeln
1-3	6. neu würfeln
	1. neu würfeln
4-6	2. neu würfeln
4-6	3. neu würfeln
4-6	4. neu würfeln
4-6	5. neu würfeln
4-6	6. neu würfeln

Rechtes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Wärmetauscher
6. Wärmetauscher

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

Überhitzung	
30*	○ ○
29	○ ○
28*	○ ○
27	○ ○
26*	○ ○
25*	○
24*	○
23*	○
22*	○
21	
20*	
19*	
18*	
17*	
16	
15*	
14*	
13*	
12	
11	
10*	
9	
8*	
7	
6	
5*	
4	
3	
2	
1	
0	

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 15 (15)
30	Stilllegung	○ ○
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○
25	–5 Bewegungspunkte	○ ○
24	Waffen +4	○ ○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○ ○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○ ○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: CRD-3D Crusader

Bewegungspunkte:
Gehen: 4
Rennen: 6
Springen: 0

Tonnage: 65
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
1	LSR-15	RA	5	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	LSR-15	LA	5	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	KSR-4	RB	3	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9
1	KSR-4	LB	3	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9

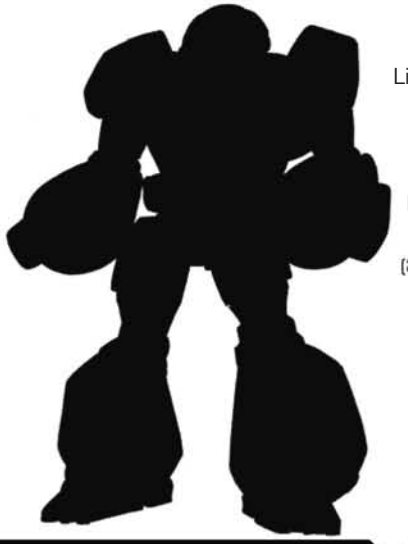
KW: 1.338 **Gesamtpanzerung:** 192 **Waffenhitze:** 24
Ableitung: 14

KRIEGERDATEN

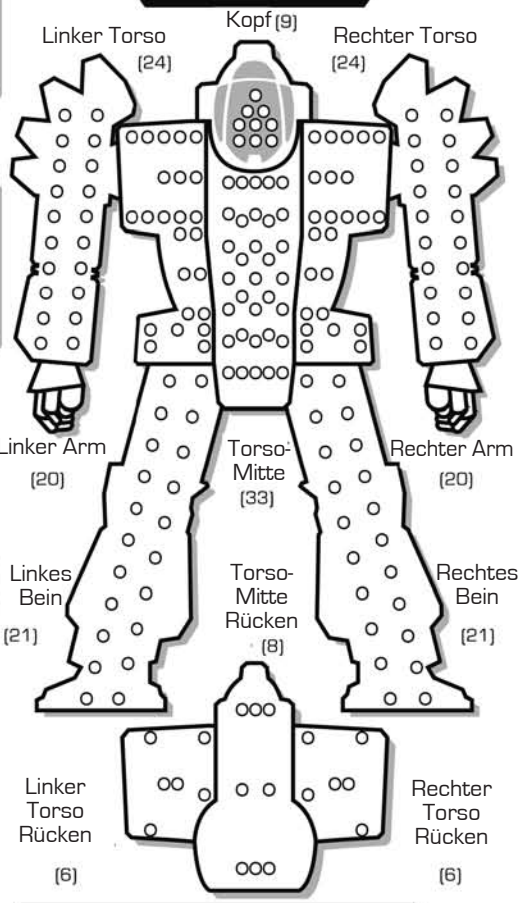
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

1-3	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	LSR-15
	6.	LSR-15
4-6	1.	LSR-15
	2.	Mittelschwerer Laser
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

1-3	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
	3.	Munition (LSR-15) 8
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	KSR-4
	6.	neu würfeln

Kopf

	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	neu würfeln
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

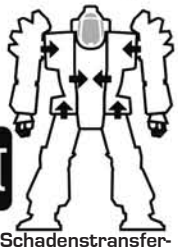
Torso Mitte

1-3	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
4-6	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	Munition (KSR-4) 25
	6.	neu würfeln

Reaktortreffer	O O O
Gyroskoptreffer	O O
Sensorentreffer	O O
Lebenserhaltung	O

ULISSES SPIELE

CATALYST game labs



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

1-3	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	LSR-15
	6.	LSR-15
4-6	1.	LSR-15
	2.	Mittelschwerer Laser
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

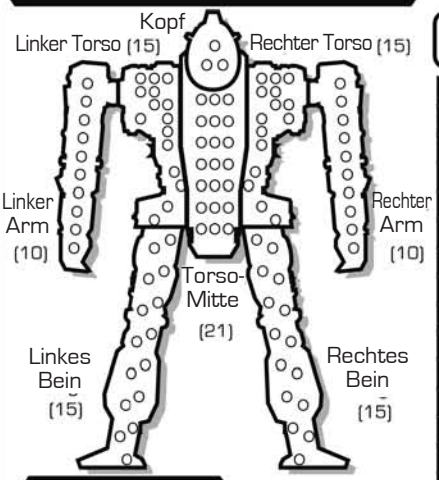
Rechter Torso

1-3	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
	3.	Munition (LSR-15) 8
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	KSR-4
	6.	neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27
26*
25*
24*
23*
22*
21
20*
19*
18*
17*
16
15*
14*
13*
12
11
10*
9
8*
7
6
5*
4
3
2
1
0

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 14 (14)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	O O
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	O O
25	–5 Bewegungspunkte	O O
24	Waffen +4	O O
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	O
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	O
20	–4 Bewegungspunkte	O
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	O
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	O
17	Waffen +3	O
15	–3 Bewegungspunkte	O
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: CRD-3D Crusader

Bewegungspunkte:
Gehen: 4
Rennen: 6
Springen: 0

Tonnage: 65
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N. (Hexe)	M. (Hexe)	W. (Hexe)
1	LSR-10	RA	4	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	LSR-10	LA	4	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	KSR-6	RB	4	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9
1	KSR-6	LB	4	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9

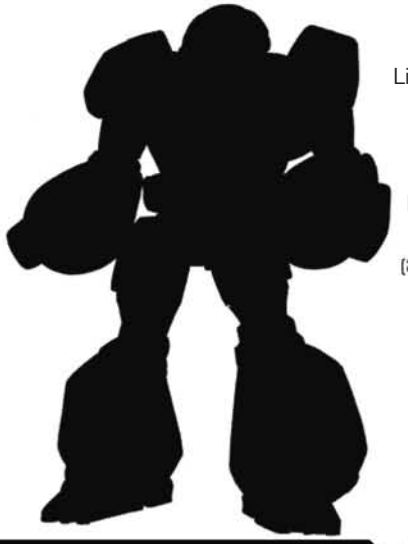
KW: 1.290 **Gesamtpanzerung:** 192 **Waffenhitze:** 22
Ableitung: 16

KRIEGERDATEN

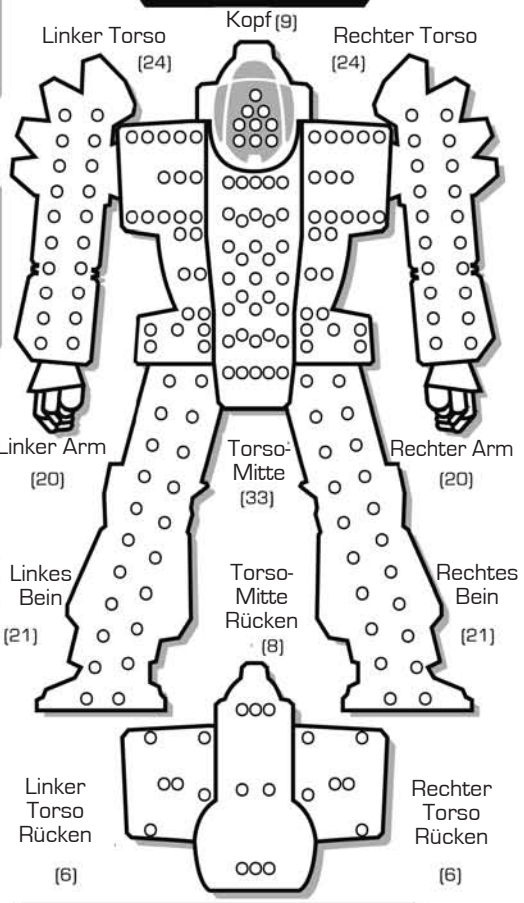
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

1-3:
1. Schulter
2. Oberarmaktivator
3. Unterarmaktivator
4. Handaktivator
5. LSR-10
6. LSR-10

4-6:
1. Mittelschwerer Laser
2. neu würfeln
3. neu würfeln
4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

Linker Torso

1-3:
1. Wärmetauscher
2. Wärmetauscher
3. Wärmetauscher
4. Munition (LSR-10) 12
5. neu würfeln
6. neu würfeln

4-6:
1. neu würfeln
2. neu würfeln
3. neu würfeln
4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

Linkes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. KSR-6
6. KSR-6

Kopf

1. Lebenserhaltung
2. Sensoren
3. Cockpit
4. neu würfeln
5. Sensoren
6. Lebenserhaltung

Torso Mitte

1-3:
1. Reaktor
2. Reaktor
3. Reaktor
4. Gyroskop
5. Gyroskop
6. Gyroskop

4-6:
1. Gyroskop
2. Reaktor
3. Reaktor
4. Reaktor
5. Munition (KSR-6) 15
6. neu würfeln

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

1-3:
1. Schulter
2. Oberarmaktivator
3. Unterarmaktivator
4. Handaktivator
5. LSR-10
6. LSR-10

4-6:
1. Mittelschwerer Laser
2. neu würfeln
3. neu würfeln
4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

Rechter Torso

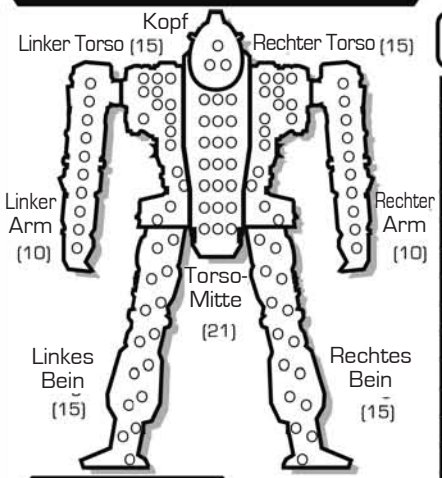
1-3:
1. Wärmetauscher
2. Wärmetauscher
3. Wärmetauscher
4. Munition (LSR-10) 12
5. neu würfeln
6. neu würfeln

4-6:
1. neu würfeln
2. neu würfeln
3. neu würfeln
4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

Rechtes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. KSR-6
6. KSR-6

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 16 (16)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○○
25	–5 Bewegungspunkte	○○
24	Waffen +4	○○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○○
20	–4 Bewegungspunkte	○○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: CRD-3L Crusader

Bewegungspunkte:
Gehen: 4
Rennen: 6
Springen: 4

Tonnage: 65
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
1	LSR-10	RA	4	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
1	Maschinengewehr	RA	0	2 (DB,AI)	–	1	2	3
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	LSR-10	LA	4	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Maschinengewehr	LA	0	2 (DB,AI)	–	1	2	3
1	KSR-4	RB	3	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9
1	KSR-4	LB	3	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9

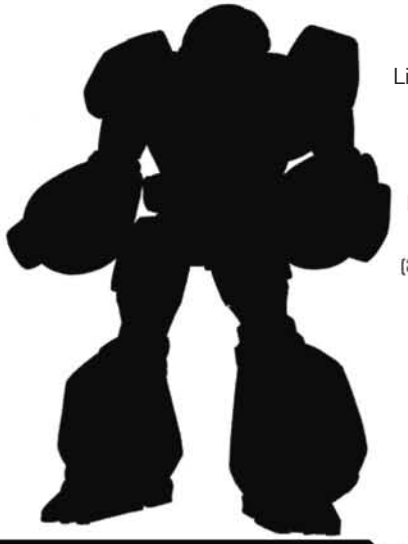
KW: 1.297 **Gesamtpanzerung:** 192 **Waffenhitze:** 20
Ableitung: 12

KRIEGERDATEN

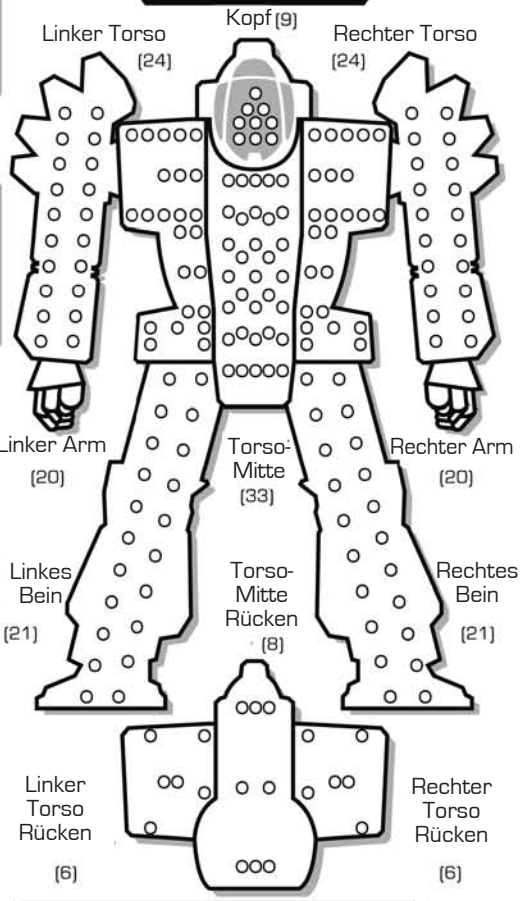
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

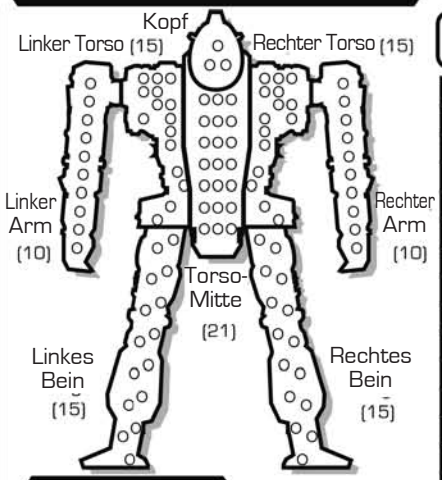
Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27
26*
25*
24*
23*
22*
21
20*
19*
18*
17*
16
15*
14*
13*
12
11
10*
9
8*
7
6
5*
4
3
2
1
0

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 12 (12)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○○
25	–5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

BAUTEILE

Linker Arm

1-3	1. Schulter 2. Oberarmaktivator 3. Unterarmaktivator 4. Handaktivator 5. LSR-10 6. LSR-10
4-6	1. Mittelschwerer Laser 2. Maschinengewehr 3. neu würfeln 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln

Linker Torso

1-3	1. Sprungdüse 2. Sprungdüse 3. Munition (LSR-10) 12 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln
4-6	1. neu würfeln 2. neu würfeln 3. neu würfeln 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln

Linkes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Wärmetauscher
6. KSR-4

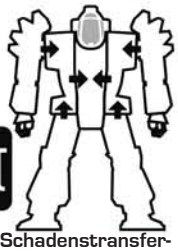
Kopf

1. Lebenserhaltung
2. Sensoren
3. Cockpit
4. neu würfeln
5. Sensoren
6. Lebenserhaltung

Torso Mitte

1-3	1. Reaktor 2. Reaktor 3. Reaktor 4. Gyroskop 5. Gyroskop 6. Gyroskop
4-6	1. Gyroskop 2. Reaktor 3. Reaktor 4. Reaktor 5. Munition (KSR-4) 25 6. Munition (MG) 200

Reaktortreffer	○○○
Gyroskoptreffer	○○
Sensorentreffer	○○
Lebenserhaltung	○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

1-3	1. Schulter 2. Oberarmaktivator 3. Unterarmaktivator 4. Handaktivator 5. LSR-10 6. LSR-10
4-6	1. Mittelschwerer Laser 2. Maschinengewehr 3. neu würfeln 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln

Rechter Torso

1-3	1. Sprungdüse 2. Sprungdüse 3. Munition (LSR-10) 12 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln
4-6	1. neu würfeln 2. neu würfeln 3. neu würfeln 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln

Rechtes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Wärmetauscher
6. KSR-4

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: CRD-3R Crusader

Bewegungspunkte:
Gehen: 4
Rennen: 6
Springen: 0

Tonnage: 65
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N. (Hexe)	M. (Hexe)	W. (Hexe)
1	LSR-15	RA	5	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
1	Maschinengewehr	RA	0	2 (DB,AI)	–	1	2	3
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	LSR-15	LA	5	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
1	Maschinengewehr	LA	0	2 (DB,AI)	–	1	2	3
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	KSR-6	RB	4	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9
1	KSR-6	LB	4	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9

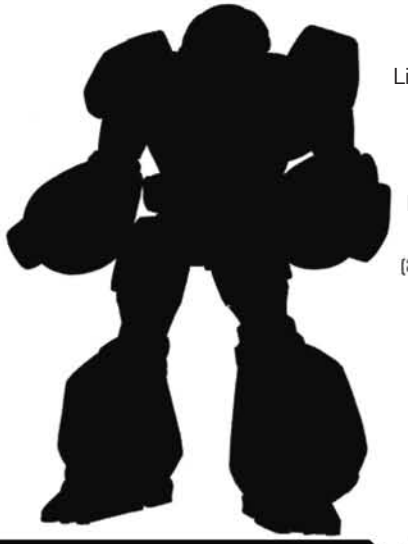
KW: 1.317 **Gesamtpanzerung:** 192 **Waffenhitze:** 24
Ableitung: 10

KRIEGERDATEN

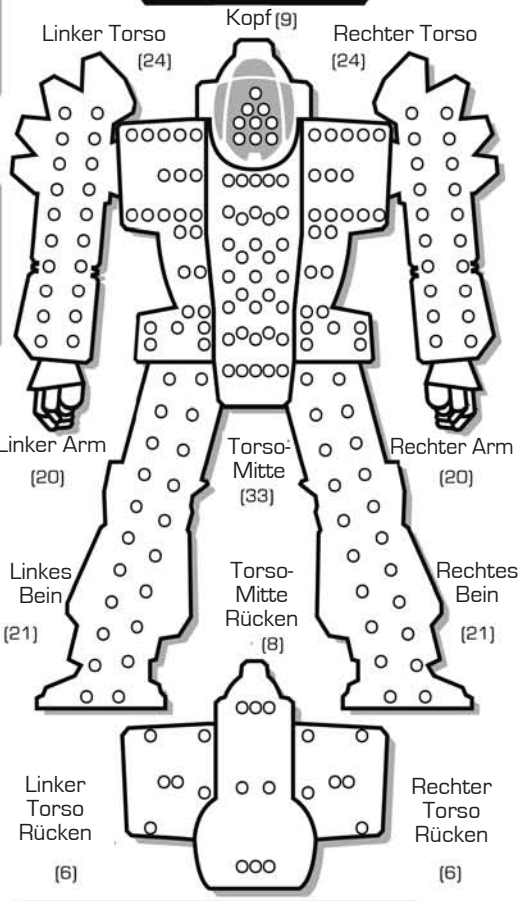
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

1-3:
1. Schulter
2. Oberarmaktivator
3. Unterarmaktivator
4. Handaktivator
5. LSR-15
6. LSR-15

4-6:
1. LSR-15
2. Mittelschwerer Laser
3. Maschinengewehr
4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

Linker Torso

1-3:
1. Munition (LSR-15) 8
2. neu würfeln
3. neu würfeln
4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

4-6:
1. neu würfeln
2. neu würfeln
3. neu würfeln
4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

Linkes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. KSR-6
6. KSR-6

Kopf

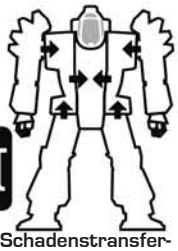
1. Lebenserhaltung
2. Sensoren
3. Cockpit
4. neu würfeln
5. Sensoren
6. Lebenserhaltung

Torso Mitte

1-3:
1. Reaktor
2. Reaktor
3. Reaktor
4. Gyroskop
5. Gyroskop
6. Gyroskop

4-6:
1. Gyroskop
2. Reaktor
3. Reaktor
4. Reaktor
5. Munition (KSR-6) 15
6. Munition (MG) 200

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

1-3:
1. Schulter
2. Oberarmaktivator
3. Unterarmaktivator
4. Handaktivator
5. LSR-15
6. LSR-15

4-6:
1. LSR-15
2. Mittelschwerer Laser
3. Maschinengewehr
4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

Rechter Torso

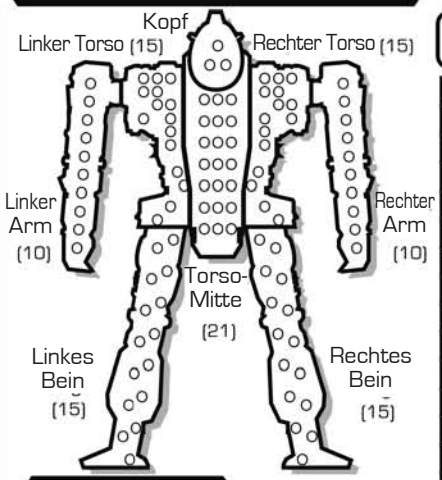
1-3:
1. Munition (LSR-15) 8
2. neu würfeln
3. neu würfeln
4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

4-6:
1. neu würfeln
2. neu würfeln
3. neu würfeln
4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

Rechtes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. KSR-6
6. KSR-6

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27
26*
25*
24*
23*
22*
21
20*
19*
18*
17*
16
15*
14*
13*
12
11
10*
9
8*
7
6
5*
4
3
2
1
0

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 10 (10)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	–5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: TDR-5S Thunderbolt

Bewegungspunkte:
Gehen: 4
Rennen: 6
Springen: 0

Tonnage: 65
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
1	LSR-15	RT	5	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
1	KSR-2	RT	2	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9
3	Mittelschwere Laser	LT	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Schwerer Laser	RA	8	8 (DE)	–	5	10	15
2	Maschinengewehre	LA	0	2 (DB,AI)	–	1	2	3

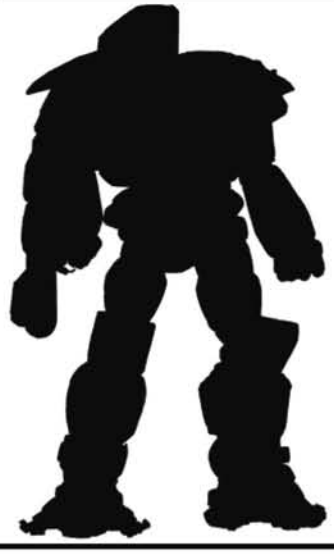
KW: 1.335 **Gesamtpanzerung:** 208 **Waffenhitze:** 24
Ableitung: 15

KRIEGERDATEN

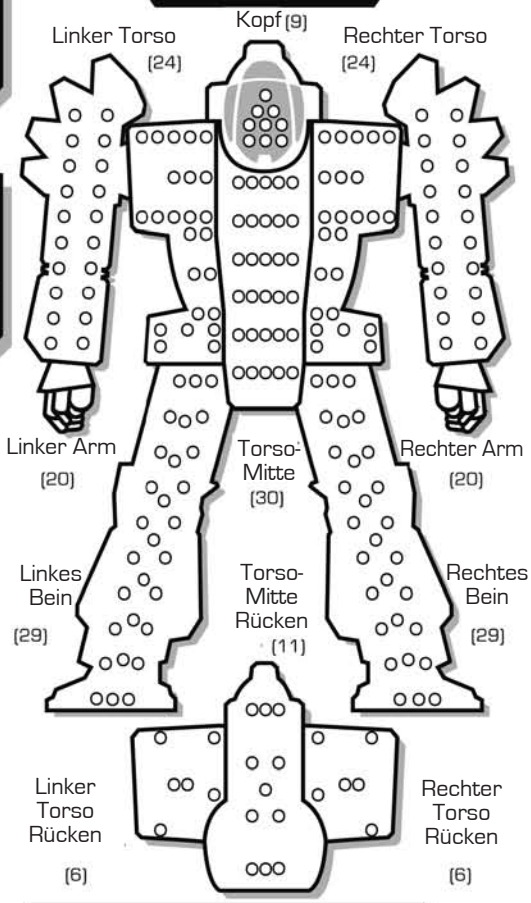
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

1-3	1. Schulter 2. Oberarmaktivator 3. Unterarmaktivator 4. Handaktivator 5. Maschinengewehr 6. Maschinengewehr
4-6	1. Munition (MG) 200 2. neu würfeln 3. neu würfeln 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln

Linker Torso

1-3	1. Mittelschwerer Laser 2. Mittelschwerer Laser 3. Mittelschwerer Laser 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln
4-6	1. neu würfeln 2. neu würfeln 3. neu würfeln 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln

Linkes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Wärmetauscher
6. Wärmetauscher

Kopf

1. Lebenserhaltung
2. Sensoren
3. Cockpit
4. Wärmetauscher
5. Sensoren
6. Lebenserhaltung

Torso Mitte

1-3	1. Reaktor 2. Reaktor 3. Reaktor 4. Gyroskop 5. Gyroskop 6. Gyroskop
4-6	1. Gyroskop 2. Reaktor 3. Reaktor 4. Reaktor 5. Munition (LSR-15) 8 6. Munition (LSR-15) 8

Reaktortreffer	○○○
Gyroskoptreffer	○○
Sensorentreffer	○○
Lebenserhaltung	○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

1-3	1. Schulter 2. Oberarmaktivator 3. Unterarmaktivator 4. Handaktivator 5. Schwerer Laser 6. Schwerer Laser
4-6	1. neu würfeln 2. neu würfeln 3. neu würfeln 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln

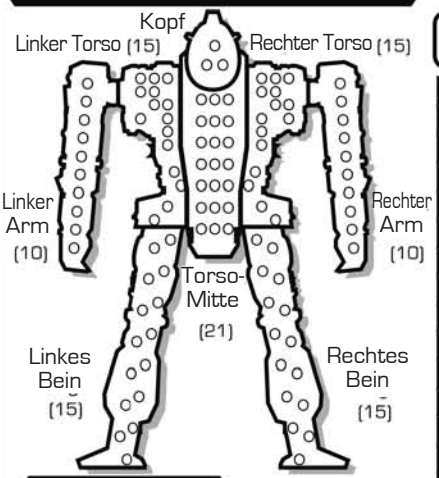
Rechter Torso

1-3	1. LSR-15 2. LSR-15 3. LSR-15 4. KSR-2 5. Munition (KSR-2) 50 6. neu würfeln
4-6	1. neu würfeln 2. neu würfeln 3. neu würfeln 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln

Rechtes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Wärmetauscher
6. Wärmetauscher

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27
26*
25*
24*
23*
22*
21
20*
19*
18*
17*
16
15*
14*
13*
12
11
10*
9
8*
7
6
5*
4
3
2
1
0

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 15 (15)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○○
25	–5 Bewegungspunkte	○○
24	Waffen +4	○○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: TDR-5SE Thunderbolt

Bewegungspunkte:
Gehen: 4
Rennen: 6
Springen: 4

Tonnage: 65
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
1	LSR-10	LT	4	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
3	Mittelschwere Laser	LT	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Schwerer Laser	RA	8	8 (DE)	–	5	10	15

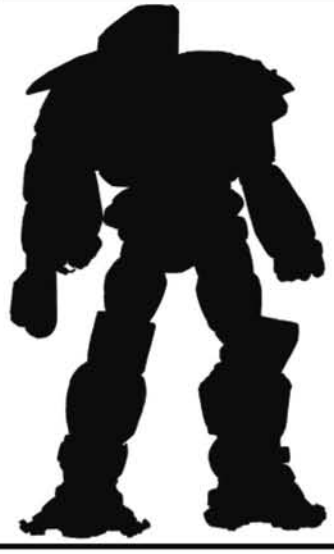
KW: 1.414 **Gesamtpanzerung:** 208 **Waffenhitze:** 21
Ableitung: 17

KRIEGERDATEN

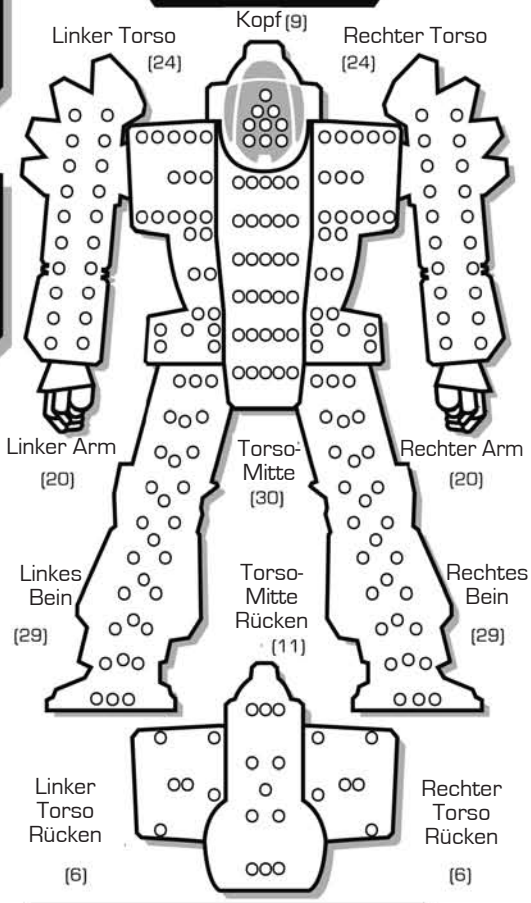
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

1-3	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

1-3	1.	Sprungdüse
	2.	Sprungdüse
	3.	LSR-10
	4.	LSR-10
	5.	Mittelschwerer Laser
	6.	Mittelschwerer Laser
4-6	1.	Mittelschwerer Laser
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Wärmetauscher
6. Wärmetauscher

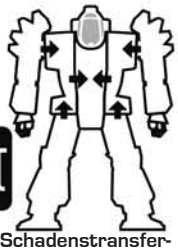
Kopf

1. Lebenserhaltung
2. Sensoren
3. Cockpit
4. neu würfeln
5. Sensoren
6. Lebenserhaltung

Torso Mitte

1-3	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
4-6	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	Munition (LSR-10) 12
	6.	Munition (LSR-10) 12

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

1-3	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	Schwerer Laser
	6.	Schwerer Laser
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

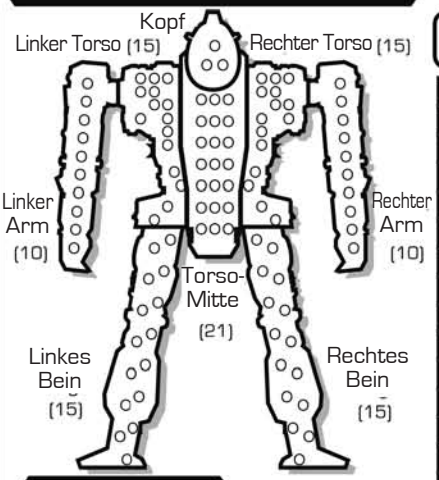
Rechter Torso

1-3	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
	3.	Wärmetauscher
	4.	Sprungdüse
	5.	Sprungdüse
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Wärmetauscher
6. Wärmetauscher

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27
26*
25*
24*
23*
22*
21
20*
19*
18*
17*
16
15*
14*
13*
12
11
10*
9
8*
7
6
5*
4
3
2
1
0

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 17 (17)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○○
25	–5 Bewegungspunkte	○○
24	Waffen +4	○○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○○
20	–4 Bewegungspunkte	○○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: TDR-5SS Thunderbolt

Bewegungspunkte:
Gehen: 4
Rennen: 6
Springen: 0

Tonnage: 65
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N. (Hexe)	M. (Hexe)	W. (Hexe)
1	Flammer	RT	3	2 (DE,H,AI)	–	1	2	3
3	Mittelschwere Laser	LT	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	KSR-6	LT	4	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9
1	PPK	RA	10	10 (DE,X)	3	6	12	18

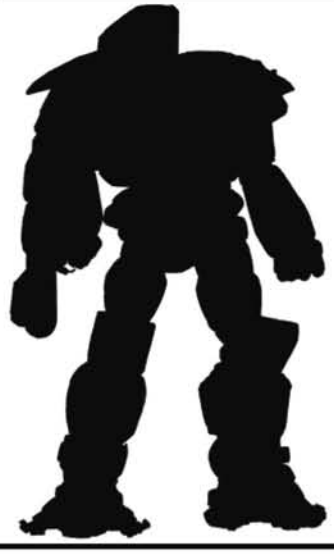
KW: 1.337 **Gesamtpanzerung:** 208 **Waffenhitze:** 26
Ableitung: 21

KRIEGERDATEN

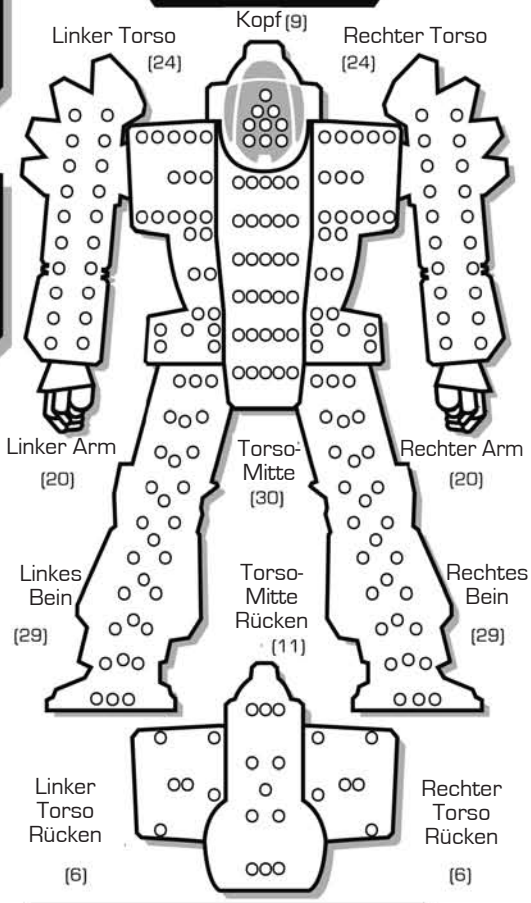
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

1-3	1. Schulter 2. Oberarmaktivator 3. Unterarmaktivator 4. Handaktivator 5. neu würfeln 6. neu würfeln
4-6	1. neu würfeln 2. neu würfeln 3. neu würfeln 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln

Linker Torso

1-3	1. Wärmetauscher 2. KSR-6 3. KSR-6 4. Mittelschwerer Laser 5. Mittelschwerer Laser 6. Mittelschwerer Laser
4-6	1. neu würfeln 2. neu würfeln 3. neu würfeln 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln

Linkes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Wärmetauscher
6. Wärmetauscher

Kopf

1. Lebenserhaltung
2. Sensoren
3. Cockpit
4. neu würfeln
5. Sensoren
6. Lebenserhaltung

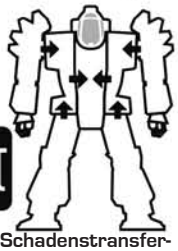
Torso Mitte

1-3	1. Reaktor 2. Reaktor 3. Reaktor 4. Gyroskop 5. Gyroskop 6. Gyroskop
4-6	1. Gyroskop 2. Reaktor 3. Reaktor 4. Reaktor 5. Wärmetauscher 6. Munition (KSR-6) 15

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○

ULISSES SPIELE

CATALYST game labs



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

1-3	1. Schulter 2. Oberarmaktivator 3. Unterarmaktivator 4. Handaktivator 5. PPK 6. PPK
4-6	1. PPK 2. neu würfeln 3. neu würfeln 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln

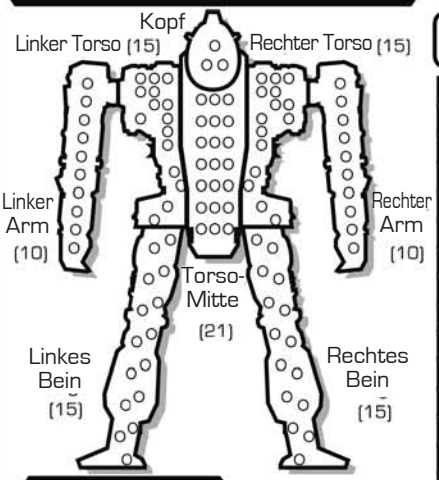
Rechter Torso

1-3	1. Wärmetauscher 2. Wärmetauscher 3. Wärmetauscher 4. Wärmetauscher 5. Wärmetauscher 6. Flammer
4-6	1. neu würfeln 2. neu würfeln 3. neu würfeln 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln

Rechtes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Wärmetauscher
6. Wärmetauscher

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 21 (21)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○○○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○○
25	–5 Bewegungspunkte	○○
24	Waffen +4	○○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○○
20	–4 Bewegungspunkte	○○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○○
17	Waffen +3	○○
15	–3 Bewegungspunkte	○○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27
26*
25*
24*
23*
22*
21
20*
19*
18*
17*
16
15*
14*
13*
12
11
10*
9
8*
7
6
5*
4
3
2
1
0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: ARC-2K Archer

Bewegungspunkte:
Gehen: 4
Rennen: 6
Springen: 0

Tonnage: 70
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
1	LSR-15	RT	5	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
1	LSR-15	LT	5	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
1	Schwerer Laser	RA	8	8 (DE)	–	5	10	15
1	Schwerer Laser	LA	8	8 (DE)	–	5	10	15

KW: 1.356 **Gesamtpanzerung:** 176 **Waffenhitze:** 26
Ableitung: 12

KRIEGERDATEN

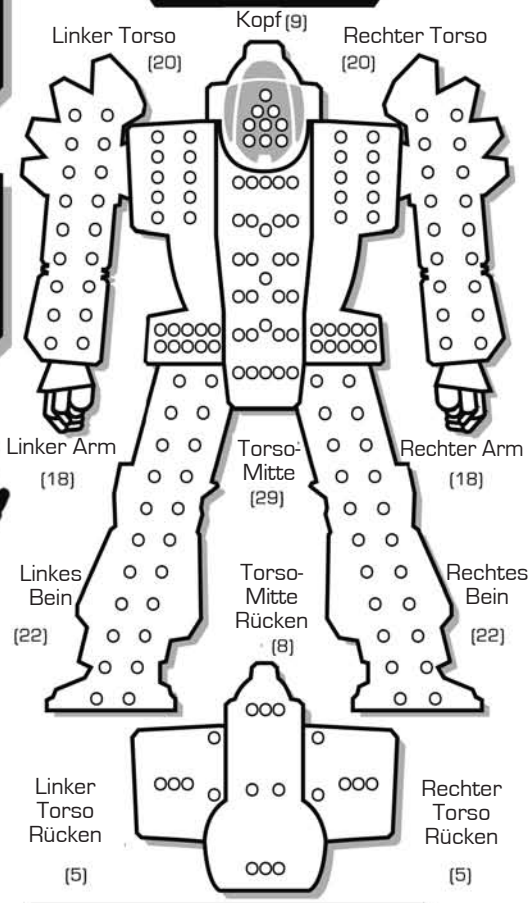
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

1-3	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	Schwerer Laser
	6.	Schwerer Laser
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

1-3	1.	LSR-15
	2.	LSR-15
	3.	LSR-15
	4.	Munition (LSR-15) 8
	5.	Munition (LSR-15) 8
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Kopf

	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	neu würfeln
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

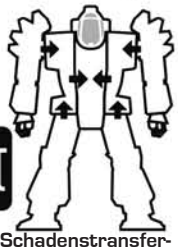
Torso Mitte

1-3	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
4-6	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	Wärmetauscher
	6.	neu würfeln

Reaktortreffer	○○○
Gyroskoptreffer	○○
Sensorentreffer	○○
Lebenserhaltung	○

ULISSES SPIELE

CATALYST game labs



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

1-3	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	Schwerer Laser
	6.	Schwerer Laser
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

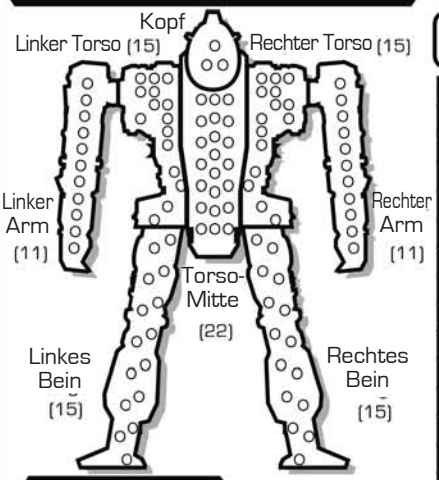
Rechter Torso

1-3	1.	LSR-15
	2.	LSR-15
	3.	LSR-15
	4.	Munition (LSR-15) 8
	5.	Munition (LSR-15) 8
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27
26*
25*
24*
23*
22*
21
20*
19*
18*
17*
16
15*
14*
13*
12
11
10*
9
8*
7
6
5*
4
3
2
1
0

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 12 (12)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○○
25	–5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: ARC-2R Archer

Bewegungspunkte:
Gehen: 4
Rennen: 6
Springen: 0

Tonnage: 70
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
2	Mittelschwere Laser	TM(R)	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	LSR-20	RT	6	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
1	LSR-20	LT	6	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	–	3	6	9

KW: 1.477 **Gesamtpanzerung:** 208 **Waffenhitze:** 24
Ableitung: 10

KRIEGERDATEN

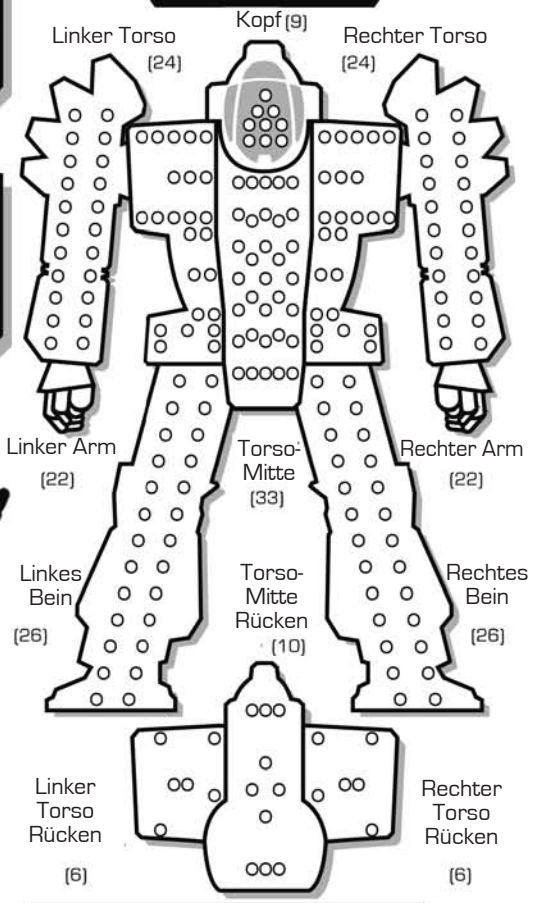
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

1-3	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	Mittelschwerer Laser
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

1-3	1.	LSR-20
	2.	LSR-20
	3.	LSR-20
	4.	LSR-20
	5.	LSR-20
	6.	Munition (LSR-20) 6
4-6	1.	Munition (LSR-20) 6
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

1-3	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

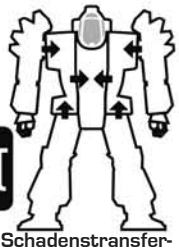
Kopf

1-3	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	neu würfeln
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Torso Mitte

1-3	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
4-6	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	Mittelschwerer Laser (R)
	6.	Mittelschwerer Laser (R)

Reaktortreffer	○○○
Gyroskoptreffer	○○
Sensorentreffer	○○
Lebenserhaltung	○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

1-3	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	Mittelschwerer Laser
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

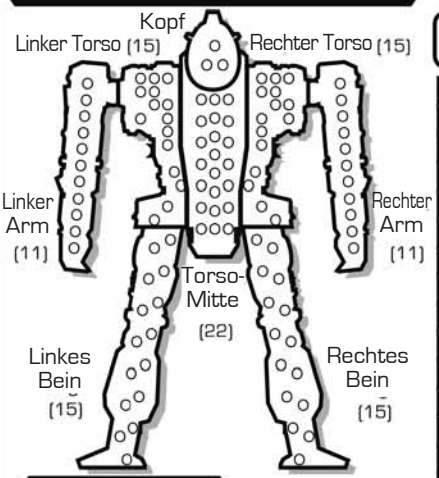
Rechter Torso

1-3	1.	LSR-20
	2.	LSR-20
	3.	LSR-20
	4.	LSR-20
	5.	LSR-20
	6.	Munition (LSR-20) 6
4-6	1.	Munition (LSR-20) 6
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

1-3	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

Überhitzung	
30*	
29	
28*	
27	
26*	
25*	
24*	
23*	
22*	
21	
20*	
19*	
18*	
17*	
16	
15*	
14*	
13*	
12	
11	
10*	
9	
8*	
7	
6	
5*	
4	
3	
2	
1	
0	

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 10 (10)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	–5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: ARC-2S Archer

Bewegungspunkte:
Gehen: 4
Rennen: 6
Springen: 0

Tonnage: 70
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N. (Hexe)	M. (Hexe)	W. (Hexe)
2	Mittelschwere Laser	TM(R)	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	LSR-15	RT	5	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
1	KSR-4	RT	3	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9
1	LSR-15	LT	5	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
1	KSR-4	LT	3	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	–	3	6	9

KW: 1.393 **Gesamtpanzerung:** 208 **Waffenhitze:** 32
Ableitung: 10

KRIEGERDATEN

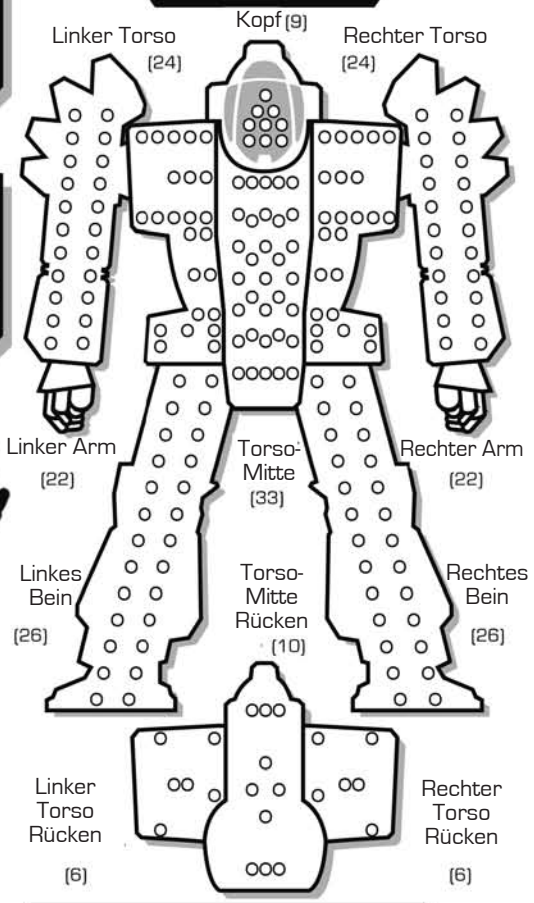
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

1-3	1. Schulter 2. Oberarmaktivator 3. Unterarmaktivator 4. Handaktivator 5. Mittelschwerer Laser 6. neu würfeln
4-6	1. neu würfeln 2. neu würfeln 3. neu würfeln 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln

Linker Torso

1-3	1. LSR-15 2. LSR-15 3. LSR-15 4. KSR-4 5. Munition (LSR-15) 8 6. Munition (LSR-15) 8
4-6	1. Munition (KSR-4) 25 2. neu würfeln 3. neu würfeln 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln

Linkes Bein

1-3	1. Hüftgelenk 2. Oberschenkelaktivator 3. Unterschenkelaktivator 4. Fußaktivator 5. neu würfeln 6. neu würfeln

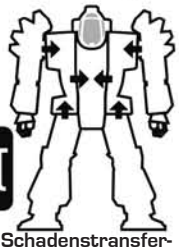
Kopf

1-3	1. Lebenserhaltung 2. Sensoren 3. Cockpit 4. neu würfeln 5. Sensoren 6. Lebenserhaltung

Torso Mitte

1-3	1. Reaktor 2. Reaktor 3. Reaktor 4. Gyroskop 5. Gyroskop 6. Gyroskop
4-6	1. Gyroskop 2. Reaktor 3. Reaktor 4. Reaktor 5. Mittelschwerer Laser (R) 6. Mittelschwerer Laser (R)

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

1-3	1. Schulter 2. Oberarmaktivator 3. Unterarmaktivator 4. Handaktivator 5. Mittelschwerer Laser 6. neu würfeln
4-6	1. neu würfeln 2. neu würfeln 3. neu würfeln 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln

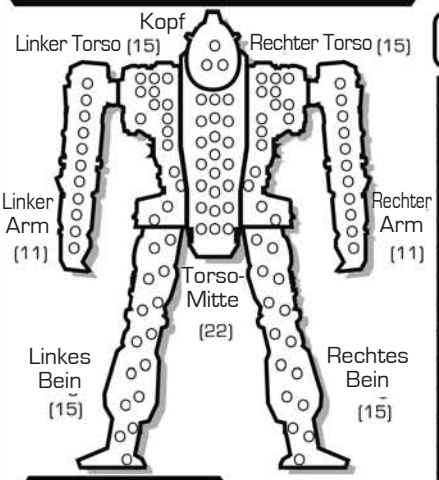
Rechter Torso

1-3	1. LSR-15 2. LSR-15 3. LSR-15 4. KSR-4 5. Munition (LSR-15) 8 6. Munition (LSR-15) 8
4-6	1. Munition (KSR-4) 25 2. neu würfeln 3. neu würfeln 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln

Rechtes Bein

1-3	1. Hüftgelenk 2. Oberschenkelaktivator 3. Unterschenkelaktivator 4. Fußaktivator 5. neu würfeln 6. neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27
26*
25*
24*
23*
22*
21
20*
19*
18*
17*
16
15*
14*
13*
12
11
10*
9
8*
7
6
5*
4
3
2
1
0

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 10 (10)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	–5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: ARC-2W Archer

Bewegungspunkte:
Gehen: 4
Rennen: 6
Springen: 0

Tonnage: 70
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	LSR-20	RT	6	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
1	KSR-4	RT	3	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9
1	LSR-20	LT	6	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
1	KSR-4	LT	3	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	–	3	6	9

KW: 1.338 **Gesamtpanzerung:** 217 **Waffenhitze:** 28
Ableitung: 20

KRIEGERDATEN

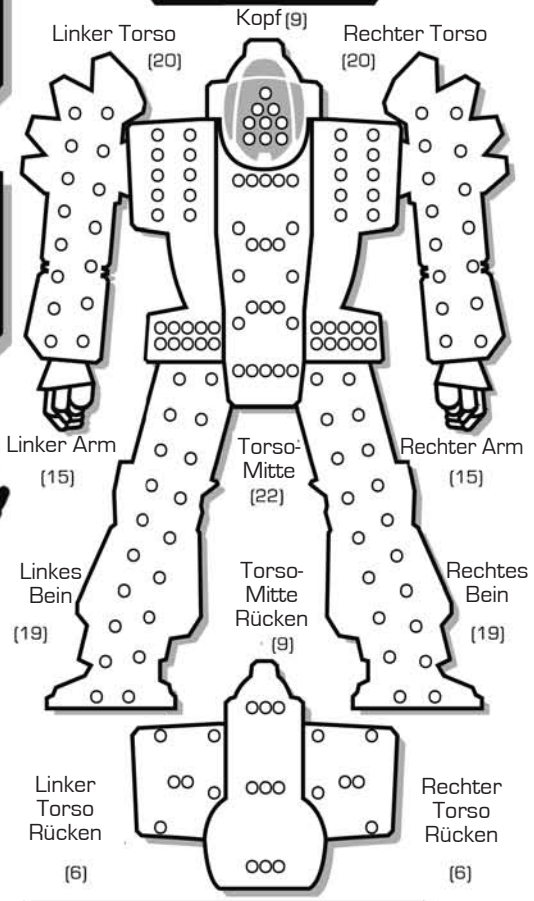
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

1-3	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	Mittelschwerer Laser
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

1-3	1.	LSR-20
	2.	LSR-20
	3.	LSR-20
	4.	LSR-20
	5.	LSR-20
	6.	KSR-4
4-6	1.	Munition (LSR-20) 6
	2.	Munition (LSR-20) 6
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

1-3	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

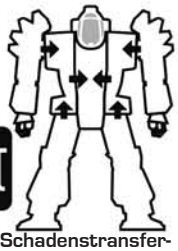
Kopf

1-3	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	neu würfeln
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Torso Mitte

1-3	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
4-6	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	Munition (KSR-4) 25
	6.	neu würfeln

Reaktortreffer	○○○
Gyroskoptreffer	○○
Sensorentreffer	○○
Lebenserhaltung	○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

1-3	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	Mittelschwerer Laser
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

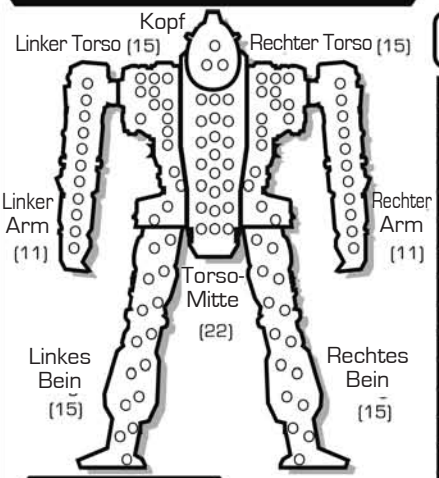
Rechter Torso

1-3	1.	LSR-20
	2.	LSR-20
	3.	LSR-20
	4.	LSR-20
	5.	LSR-20
	6.	KSR-4
4-6	1.	Munition (LSR-20) 6
	2.	Munition (LSR-20) 6
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

1-3	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

Überhitzung	
30*	
29	
28*	
27	
26*	
25*	
24*	
23*	
22*	
21	
20*	
19*	
18*	
17*	
16	
15*	
14*	
13*	
12	
11	
10*	
9	
8*	
7	
6	
5*	
4	
3	
2	
1	
0	

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 10 (10)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	–5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: WHM-6D Warhammer

Bewegungspunkte:
Gehen: 4
Rennen: 6
Springen: 0

Tonnage: 70
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
1	Mittelschwerer Laser	RT	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Leichter Laser	RT	1	3 (DE)	–	1	2	3
1	Mittelschwerer Laser	LT	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Leichter Laser	LT	1	3 (DE)	–	1	2	3
1	PPK	RA	10	10 (DE,X)	3	6	12	18
1	PPK	LA	10	10 (DE,X)	3	6	12	18

KW: 1.471 **Gesamtpanzerung:** 217 **Waffenhitze:** 28
Ableitung: 20

KRIEGERDATEN

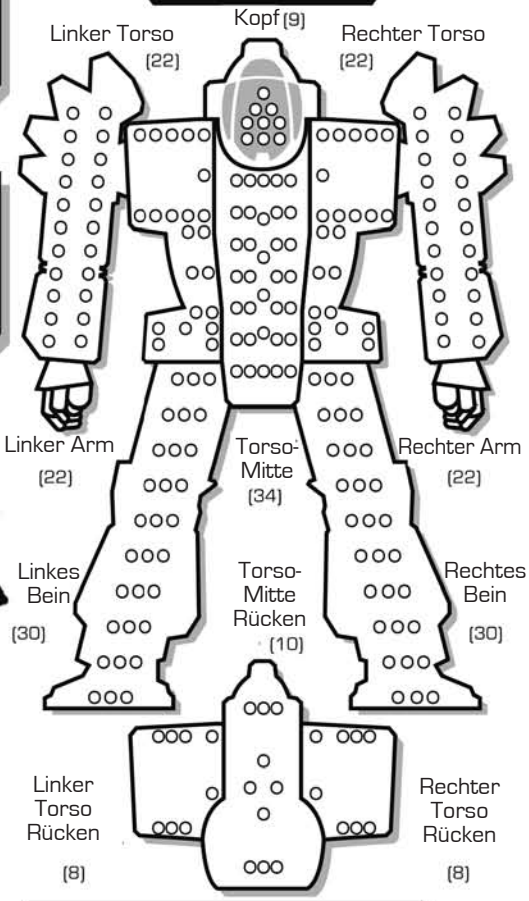
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
1-3	4.	PPK
1-3	5.	PPK
1-3	6.	PPK
4-6	1.	neu würfeln
4-6	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
4-6	5.	neu würfeln
4-6	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
1-3	3.	Mittelschwerer Laser
1-3	4.	Leichter Laser
1-3	5.	neu würfeln
1-3	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
4-6	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
4-6	5.	neu würfeln
4-6	6.	neu würfeln

Linkes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Wärmetauscher
6. Wärmetauscher

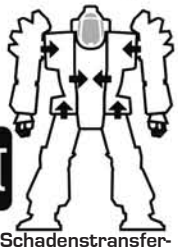
Kopf

1. Lebenserhaltung
2. Sensoren
3. Cockpit
4. neu würfeln
5. Sensoren
6. Lebenserhaltung

Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
1-3	4.	Gyroskop
1-3	5.	Gyroskop
1-3	6.	Gyroskop
4-6	1.	Gyroskop
4-6	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
4-6	4.	Reaktor
4-6	5.	Wärmetauscher
4-6	6.	Wärmetauscher

Reaktortreffer	○○○
Gyroskoptreffer	○○
Sensorentreffer	○○
Lebenserhaltung	○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
1-3	4.	PPK
1-3	5.	PPK
1-3	6.	PPK
4-6	1.	neu würfeln
4-6	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
4-6	5.	neu würfeln
4-6	6.	neu würfeln

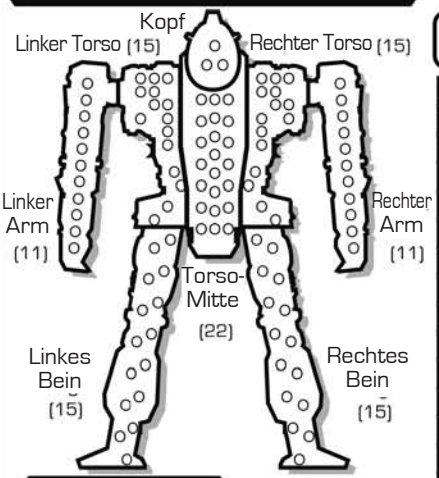
Rechter Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	Mittelschwerer Laser
1-3	3.	Leichter Laser
1-3	4.	neu würfeln
1-3	5.	neu würfeln
1-3	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
4-6	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
4-6	5.	neu würfeln
4-6	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Wärmetauscher
6. Wärmetauscher

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 20 (20)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○○
25	–5 Bewegungspunkte	○○
24	Waffen +4	○○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○○
20	–4 Bewegungspunkte	○○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○○
17	Waffen +3	○○
15	–3 Bewegungspunkte	○○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: WHM-6K Warhammer

Bewegungspunkte:
Gehen: 4
Rennen: 6
Springen: 0

Tonnage: 70
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	Mittelschwerer Laser	RT	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Leichter Laser	RT	1	3 (DE)	–	1	2	3
1	KSR-6	RT	4	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LT	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Leichter Laser	LT	1	3 (DE)	–	1	2	3
1	PPK	RA	10	10 (DE,X)	3	6	12	18
1	PPK	LA	10	10 (DE,X)	3	6	12	18

KW: 1.305 **Gesamtpanzerung:** 160 **Waffenhitze:** 32
Ableitung: 20

KRIEGERDATEN

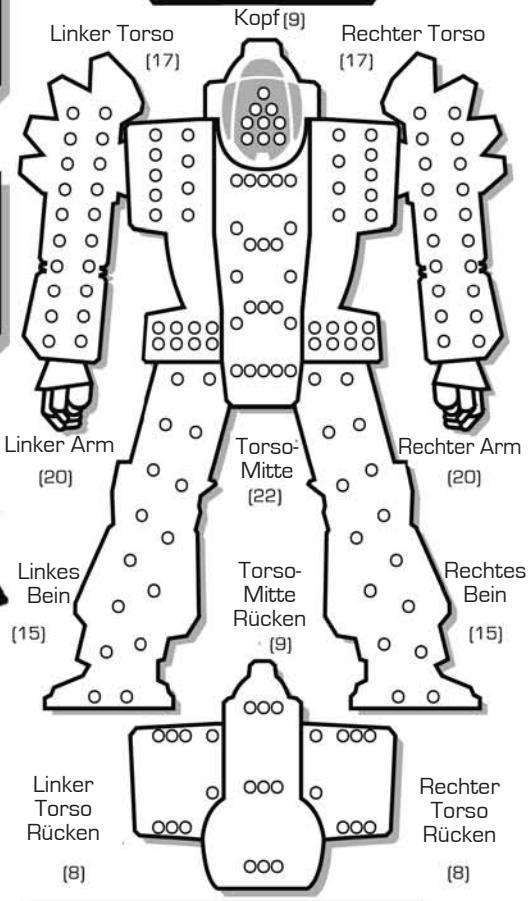
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

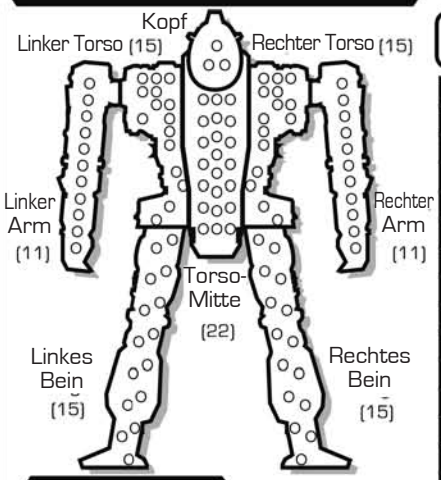
Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27
26*
25*
24*
23*
22*
21
20*
19*
18*
17*
16
15*
14*
13*
12
11
10*
9
8*
7
6
5*
4
3
2
1
0

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 20 (20)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○
25	–5 Bewegungspunkte	○ ○
24	Waffen +4	○ ○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○ ○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○ ○
20	–4 Bewegungspunkte	○ ○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○ ○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○ ○
17	Waffen +3	○ ○
15	–3 Bewegungspunkte	○ ○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

BAUTEILE

Linker Arm

	1. Schulter
	2. Oberarmaktivator
1-3	3. Unterarmaktivator
1-3	4. PPK
1-3	5. PPK
1-3	6. PPK
4-6	1. neu würfeln
4-6	2. neu würfeln
4-6	3. neu würfeln
4-6	4. neu würfeln
4-6	5. neu würfeln
4-6	6. neu würfeln

Linker Torso

	1. Wärmetauscher
	2. Wärmetauscher
1-3	3. Wärmetauscher
1-3	4. Mittelschwerer Laser
1-3	5. Leichter Laser
1-3	6. neu würfeln
4-6	1. neu würfeln
4-6	2. neu würfeln
4-6	3. neu würfeln
4-6	4. neu würfeln
4-6	5. neu würfeln
4-6	6. neu würfeln

Linkes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Wärmetauscher
6. Wärmetauscher

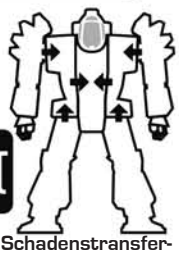
Kopf

1. Lebenserhaltung
2. Sensoren
3. Cockpit
4. neu würfeln
5. Sensoren
6. Lebenserhaltung

Torso Mitte

	1. Reaktor
	2. Reaktor
1-3	3. Reaktor
1-3	4. Gyroskop
1-3	5. Gyroskop
1-3	6. Gyroskop
4-6	1. Gyroskop
4-6	2. Reaktor
4-6	3. Reaktor
4-6	4. Reaktor
4-6	5. Wärmetauscher
4-6	6. Wärmetauscher

Reaktortreffer	○ ○ ○
Gyroskoptreffer	○ ○
Sensorentreffer	○ ○
Lebenserhaltung	○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1. Schulter
	2. Oberarmaktivator
1-3	3. Unterarmaktivator
1-3	4. PPK
1-3	5. PPK
1-3	6. PPK
4-6	1. neu würfeln
4-6	2. neu würfeln
4-6	3. neu würfeln
4-6	4. neu würfeln
4-6	5. neu würfeln
4-6	6. neu würfeln

Rechter Torso

	1. KSR-6
	2. KSR-6
1-3	3. Mittelschwerer Laser
1-3	4. Leichter Laser
1-3	5. Munition (KSR-6) 15
1-3	6. neu würfeln
4-6	1. neu würfeln
4-6	2. neu würfeln
4-6	3. neu würfeln
4-6	4. neu würfeln
4-6	5. neu würfeln
4-6	6. neu würfeln

Rechtes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Wärmetauscher
6. Wärmetauscher

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: WHM-6L Warhammer

Bewegungspunkte:
Gehen: 4
Rennen: 6
Springen: 0

Tonnage: 70
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	Flammer	RT	3	2 (DE,H,AI)	–	1	2	3
1	Mittelschwerer Laser	RT	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Leichter Laser	RT	1	3 (DE)	–	1	2	3
1	KSR-6	RT	4	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9
1	Flammer	LT	3	2 (DE,H,AI)	–	1	2	3
1	Mittelschwerer Laser	LT	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Leichter Laser	LT	1	3 (DE)	–	1	2	3
1	PPK	RA	10	10 (DE,X)	3	6	12	18
1	PPK	LA	10	10 (DE,X)	3	6	12	18

KW: 1.311 **Gesamtpanzerung:** 160 **Waffenhitze:** 38
Ableitung: 18

KRIEGERDATEN

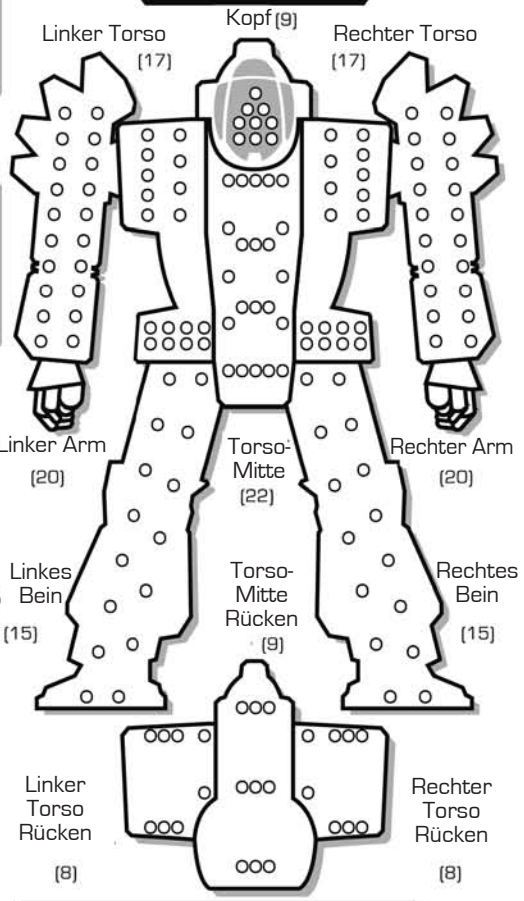
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

1-3	1. Schulter 2. Oberarmaktivator 3. Unterarmaktivator 4. PPK 5. PPK 6. PPK
4-6	1. neu würfeln 2. neu würfeln 3. neu würfeln 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln

Linker Torso

1-3	1. Mittelschwerer Laser 2. Leichter Laser 3. Flammer 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln
4-6	1. neu würfeln 2. neu würfeln 3. neu würfeln 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln

Linkes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Wärmetauscher
6. Wärmetauscher

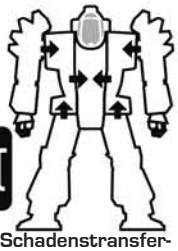
Kopf

1. Lebenserhaltung
2. Sensoren
3. Cockpit
4. neu würfeln
5. Sensoren
6. Lebenserhaltung

Torso Mitte

1-3	1. Reaktor 2. Reaktor 3. Reaktor 4. Gyroskop 5. Gyroskop 6. Gyroskop
4-6	1. Gyroskop 2. Reaktor 3. Reaktor 4. Reaktor 5. Wärmetauscher 6. Wärmetauscher

Reaktortreffer	○○○
Gyroskoptreffer	○○
Sensorentreffer	○○
Lebenserhaltung	○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

1-3	1. Schulter 2. Oberarmaktivator 3. Unterarmaktivator 4. PPK 5. PPK 6. PPK
4-6	1. neu würfeln 2. neu würfeln 3. neu würfeln 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln

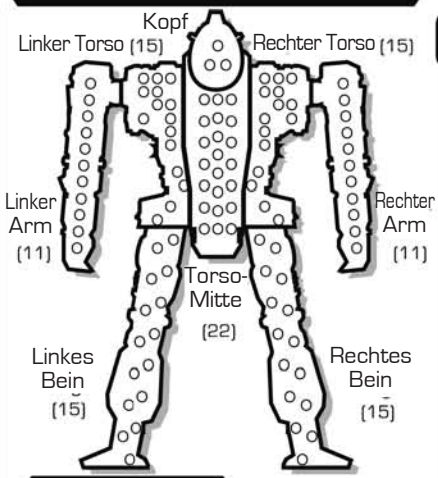
Rechter Torso

1-3	1. KSR-6 2. KSR-6 3. Mittelschwerer Laser 4. Leichter Laser 5. Flammer 6. Munition (KSR-6) 15
4-6	1. neu würfeln 2. neu würfeln 3. neu würfeln 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln

Rechtes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Wärmetauscher
6. Wärmetauscher

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 18 (18)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○○
25	–5 Bewegungspunkte	○○
24	Waffen +4	○○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○○
20	–4 Bewegungspunkte	○○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27
26*
25*
24*
23*
22*
21
20*
19*
18*
17*
16
15*
14*
13*
12
11
10*
9
8*
7
6
5*
4
3
2
1
0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: WHM-6R Warhammer

Bewegungspunkte:
Gehen: 4
Rennen: 6
Springen: 0

Tonnage: 70
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N. (Hexe)	M. (Hexe)	W. (Hexe)
1	Maschinengewehr	RT	0	2 (DB,AI)	–	1	2	3
1	Mittelschwerer Laser	RT	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Leichter Laser	RT	1	3 (DE)	–	1	2	3
1	KSR-6	RT	4	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9
1	Maschinengewehr	LT	0	2 (DB,AI)	–	1	2	3
1	Mittelschwerer Laser	LT	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Leichter Laser	LT	1	3 (DE)	–	1	2	3
1	PPK	RA	10	10 (DE,X)	3	6	12	18
1	PPK	LA	10	10 (DE,X)	3	6	12	18

KW: 1.299 **Gesamtpanzerung:** 160 **Waffenhitze:** 32
Ableitung: 18

KRIEGERDATEN

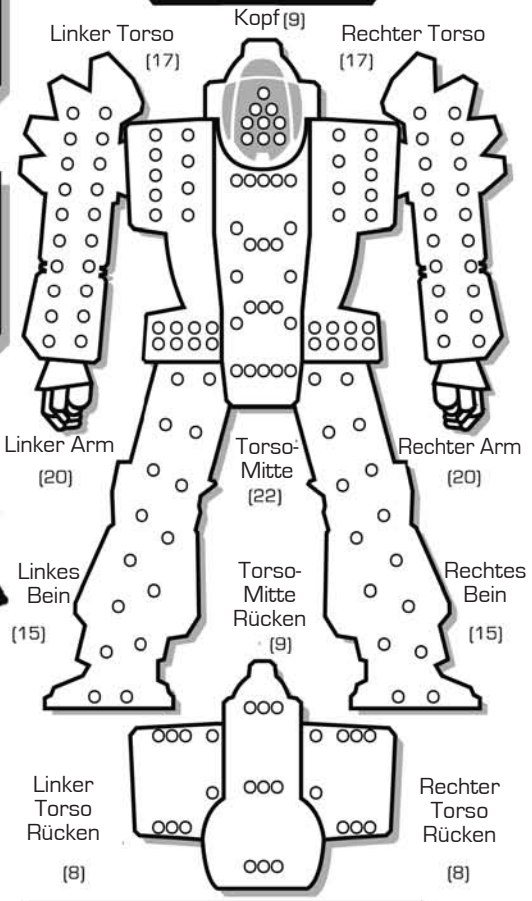
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

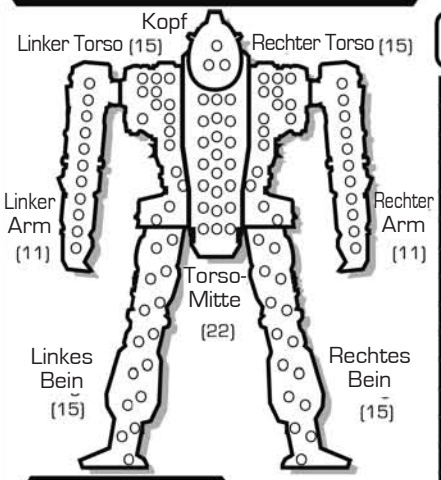
Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27
26*
25*
24*
23*
22*
21
20*
19*
18*
17*
16
15*
14*
13*
12
11
10*
9
8*
7
6
5*
4
3
2
1
0

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 18 (18)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○○
25	–5 Bewegungspunkte	○○
24	Waffen +4	○○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○○
20	–4 Bewegungspunkte	○○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

BAUTEILE

Linker Arm

1-3	1. Schulter 2. Oberarmaktivator 3. Unterarmaktivator 4. PPK 5. PPK 6. PPK
4-6	1. neu würfeln 2. neu würfeln 3. neu würfeln 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln

Linker Torso

1-3	1. Mittelschwerer Laser 2. Leichter Laser 3. Maschinengewehr 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln
4-6	1. neu würfeln 2. neu würfeln 3. neu würfeln 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln

Linkes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Wärmetauscher
6. Wärmetauscher

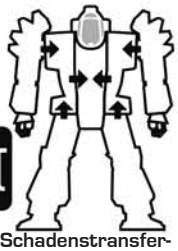
Kopf

1. Lebenserhaltung
2. Sensoren
3. Cockpit
4. neu würfeln
5. Sensoren
6. Lebenserhaltung

Torso Mitte

1-3	1. Reaktor 2. Reaktor 3. Reaktor 4. Gyroskop 5. Gyroskop 6. Gyroskop
4-6	1. Gyroskop 2. Reaktor 3. Reaktor 4. Reaktor 5. Munition (MG) 200 6. neu würfeln

Reaktortreffer	○○○
Gyroskoptreffer	○○
Sensorentreffer	○○
Lebenserhaltung	○



Schadenstransferdiagramm

Rechter Arm

1-3	1. Schulter 2. Oberarmaktivator 3. Unterarmaktivator 4. PPK 5. PPK 6. PPK
4-6	1. neu würfeln 2. neu würfeln 3. neu würfeln 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln

Rechter Torso

1-3	1. KSR-6 2. KSR-6 3. Mittelschwerer Laser 4. Leichter Laser 5. Maschinengewehr 6. Munition (KSR-6) 15
4-6	1. neu würfeln 2. neu würfeln 3. neu würfeln 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln

Rechtes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Wärmetauscher
6. Wärmetauscher

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: MAD-3D Marauder

Bewegungspunkte:
Gehen: 4
Rennen: 6
Springen: 0

Tonnage: 75
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	Schwerer Laser	RT	8	8 (DE)	–	5	10	15
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	PPK	RA	10	10 (DE,X)	3	6	12	18
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	PPK	LA	10	10 (DE,X)	3	6	12	18

KW: 1.470 **Gesamtpanzerung:** 184 **Waffenhitze:** 34
Ableitung: 20

KRIEGERDATEN

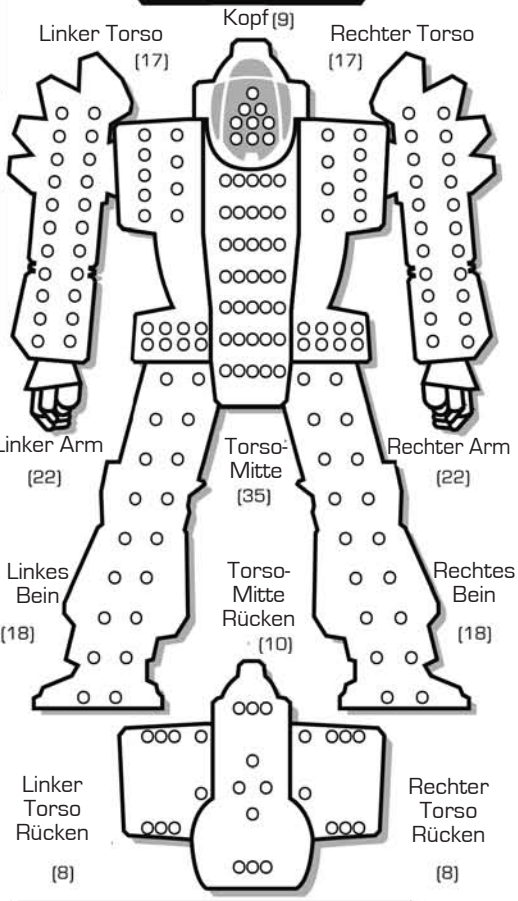
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
1-3	4.	PPK
1-3	5.	PPK
1-3	6.	PPK
	1.	Mittelschwerer Laser
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
4-6	5.	neu würfeln
4-6	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
1-3	3.	neu würfeln
1-3	4.	neu würfeln
1-3	5.	neu würfeln
1-3	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
4-6	5.	neu würfeln
4-6	6.	neu würfeln

Linkes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Wärmetauscher
6. Wärmetauscher

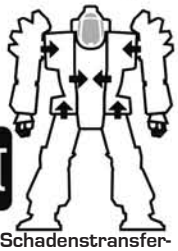
Kopf

1. Lebenserhaltung
2. Sensoren
3. Cockpit
4. neu würfeln
5. Sensoren
6. Lebenserhaltung

Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
1-3	4.	Gyroskop
1-3	5.	Gyroskop
1-3	6.	Gyroskop
	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
4-6	4.	Reaktor
4-6	5.	Wärmetauscher
4-6	6.	Wärmetauscher

Reaktortreffer	○○○
Gyroskoptreffer	○○
Sensorentreffer	○○
Lebenserhaltung	○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
1-3	4.	PPK
1-3	5.	PPK
1-3	6.	PPK
	1.	Mittelschwerer Laser
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
4-6	5.	neu würfeln
4-6	6.	neu würfeln

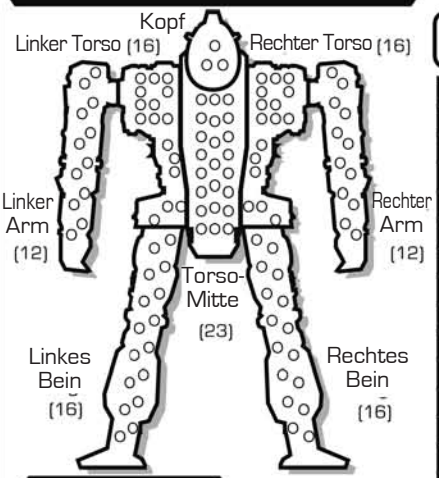
Rechter Torso

	1.	Schwerer Laser
	2.	Schwerer Laser
1-3	3.	neu würfeln
1-3	4.	neu würfeln
1-3	5.	neu würfeln
1-3	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
4-6	5.	neu würfeln
4-6	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Wärmetauscher
6. Wärmetauscher

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 20 (20)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○○
25	–5 Bewegungspunkte	○○
24	Waffen +4	○○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○○
20	–4 Bewegungspunkte	○○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○○
17	Waffen +3	○○
15	–3 Bewegungspunkte	○○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27
26*
25*
24*
23*
22*
21
20*
19*
18*
17*
16
15*
14*
13*
12
11
10*
9
8*
7
6
5*
4
3
2
1
0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: MAD-3L Marauder

Bewegungspunkte:
Gehen: 4
Rennen: 6
Springen: 0

Tonnage: 75
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
1	Autokanone/5	RT	1	5 (DB,S)	3	6	12	18
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	PPK	RA	10	10 (DE,X)	3	6	12	18
1	Schwerer Laser	LA	8	8 (DE)	–	5	10	15
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	–	3	6	9

KW: 1.369 **Gesamtpanzerung:** 184 **Waffenhitze:** 25
Ableitung: 18

KRIEGERDATEN

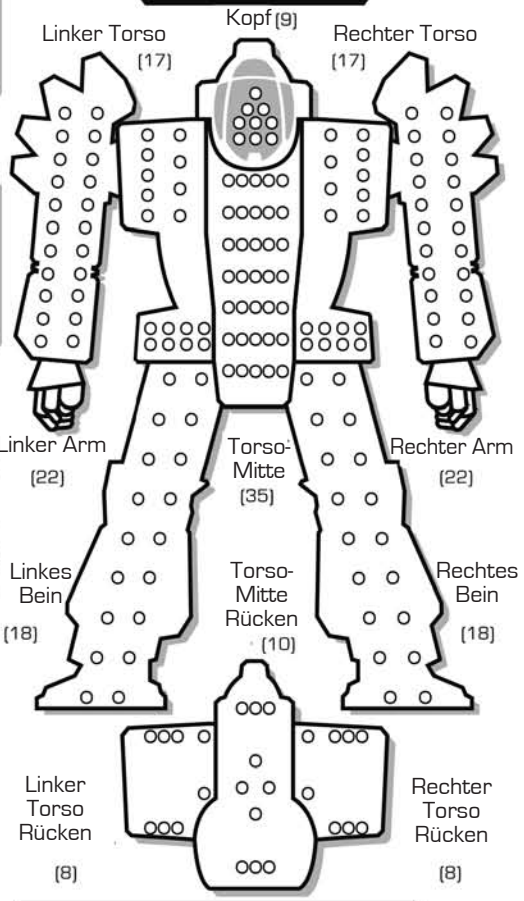
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1. Schulter
	2. Oberarmaktivator
1-3	3. Unterarmaktivator
	4. Schwerer Laser
	5. Schwerer Laser
	6. Mittelschwerer Laser
	1. neu würfeln
	2. neu würfeln
4-6	3. neu würfeln
	4. neu würfeln
	5. neu würfeln
	6. neu würfeln

Linker Torso

	1. Wärmetauscher
	2. Wärmetauscher
1-3	3. Munition (AK/5) 20
	4. neu würfeln
	5. neu würfeln
	6. neu würfeln
	1. neu würfeln
	2. neu würfeln
4-6	3. neu würfeln
	4. neu würfeln
	5. neu würfeln
	6. neu würfeln

Linkes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Wärmetauscher
6. Wärmetauscher

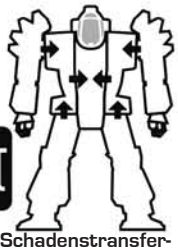
Kopf

1. Lebenserhaltung
2. Sensoren
3. Cockpit
4. neu würfeln
5. Sensoren
6. Lebenserhaltung

Torso Mitte

	1. Reaktor
	2. Reaktor
1-3	3. Reaktor
	4. Gyroskop
	5. Gyroskop
	6. Gyroskop
	1. Gyroskop
	2. Reaktor
4-6	3. Reaktor
	4. Reaktor
	5. neu würfeln
	6. neu würfeln

Reaktortreffer	○○○
Gyroskoptreffer	○○
Sensorentreffer	○○
Lebenserhaltung	○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1. Schulter
	2. Oberarmaktivator
1-3	3. Unterarmaktivator
	4. PPK
	5. PPK
	6. PPK
	1. Mittelschwerer Laser
	2. neu würfeln
4-6	3. neu würfeln
	4. neu würfeln
	5. neu würfeln
	6. neu würfeln

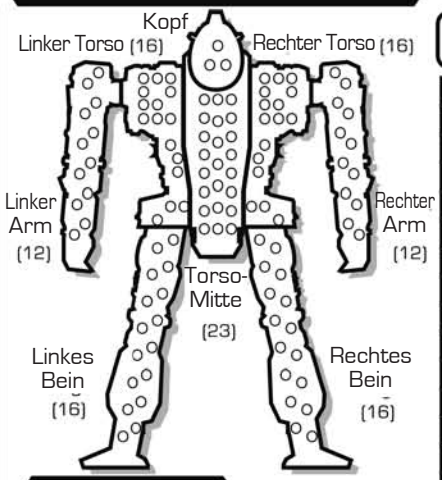
Rechter Torso

	1. Autokanone/5
	2. Autokanone/5
1-3	3. Autokanone/5
	4. Autokanone/5
	5. neu würfeln
	6. neu würfeln
	1. neu würfeln
	2. neu würfeln
4-6	3. neu würfeln
	4. neu würfeln
	5. neu würfeln
	6. neu würfeln

Rechtes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Wärmetauscher
6. Wärmetauscher

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen
30	Stilllegung
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+
25	–5 Bewegungspunkte
24	Waffen +4
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+
20	–4 Bewegungspunkte
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+
17	Waffen +3
15	–3 Bewegungspunkte
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+
13	Waffen +2
10	–2 Bewegungspunkte
8	Waffen +1
5	–1 Bewegungspunkt

Wärmetauscher 18 (18)

○○ ○○ ○○ ○○ ○○ ○○ ○○ ○○ ○ ○

Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: MAD-3M Marauder

Bewegungspunkte:
Gehen: 4
Rennen: 6
Springen: 0

Tonnage: 75
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	Autokanone/5	RT	1	5 (DB,S)	3	6	12	18
1	Schwerer Laser	RA	8	8 (DE)	–	5	10	15
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Schwerer Laser	LA	8	8 (DE)	–	5	10	15
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	–	3	6	9

KW: 1.335 **Gesamtpanzerung:** 184 **Waffenhitze:** 23
Ableitung: 20

KRIEGERDATEN

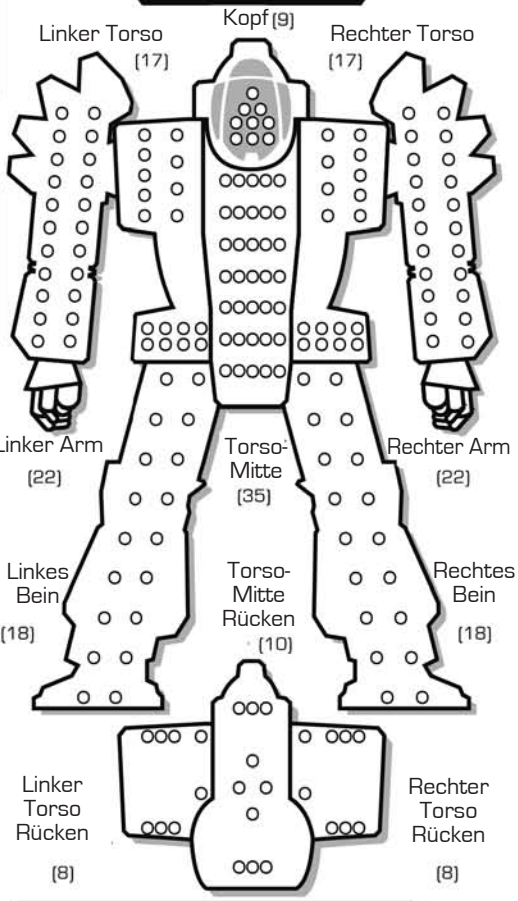
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
1-3	4.	Schwerer Laser
1-3	5.	Schwerer Laser
1-3	6.	Mittelschwerer Laser
4-6	1.	neu würfeln
4-6	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
4-6	5.	neu würfeln
4-6	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
1-3	3.	Wärmetauscher
1-3	4.	Munition (AK/5) 20
1-3	5.	neu würfeln
1-3	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
4-6	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
4-6	5.	neu würfeln
4-6	6.	neu würfeln

Linkes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Wärmetauscher
	6.	Wärmetauscher

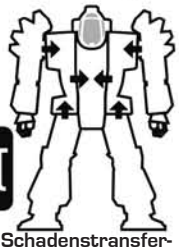
Kopf

	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	neu würfeln
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
1-3	4.	Gyroskop
1-3	5.	Gyroskop
1-3	6.	Gyroskop
4-6	1.	Gyroskop
4-6	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
4-6	4.	Reaktor
4-6	5.	Wärmetauscher
4-6	6.	neu würfeln

Reaktortreffer	○○○
Gyroskoptreffer	○○
Sensorentreffer	○○
Lebenserhaltung	○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
1-3	4.	Schwerer Laser
1-3	5.	Schwerer Laser
1-3	6.	Mittelschwerer Laser
4-6	1.	neu würfeln
4-6	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
4-6	5.	neu würfeln
4-6	6.	neu würfeln

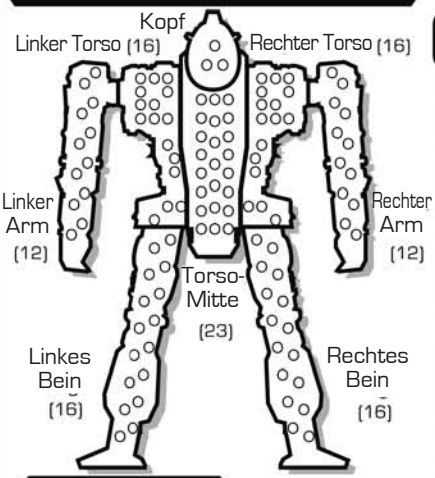
Rechter Torso

	1.	Autokanone/5
	2.	Autokanone/5
1-3	3.	Autokanone/5
1-3	4.	Autokanone/5
1-3	5.	neu würfeln
1-3	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
4-6	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
4-6	5.	neu würfeln
4-6	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Wärmetauscher
	6.	Wärmetauscher

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27
26*
25*
24*
23*
22*
21
20*
19*
18*
17*
16
15*
14*
13*
12
11
10*
9
8*
7
6
5*
4
3
2
1
0

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 20 (20)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○○
25	–5 Bewegungspunkte	○○
24	Waffen +4	○○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○○
20	–4 Bewegungspunkte	○○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○○
17	Waffen +3	○○
15	–3 Bewegungspunkte	○○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: MAD-3R Marauder

Bewegungspunkte:
Gehen: 4
Rennen: 6
Springen: 0

Tonnage: 75
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
1	Autokanone/5	RT	1	5 (DB,S)	3	6	12	18
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	PPK	RA	10	10 (DE,X)	3	6	12	18
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	PPK	LA	10	10 (DE,X)	3	6	12	18

KW: 1.363 **Gesamtpanzerung:** 184 **Waffenhitze:** 17
Ableitung: 16

KRIEGERDATEN

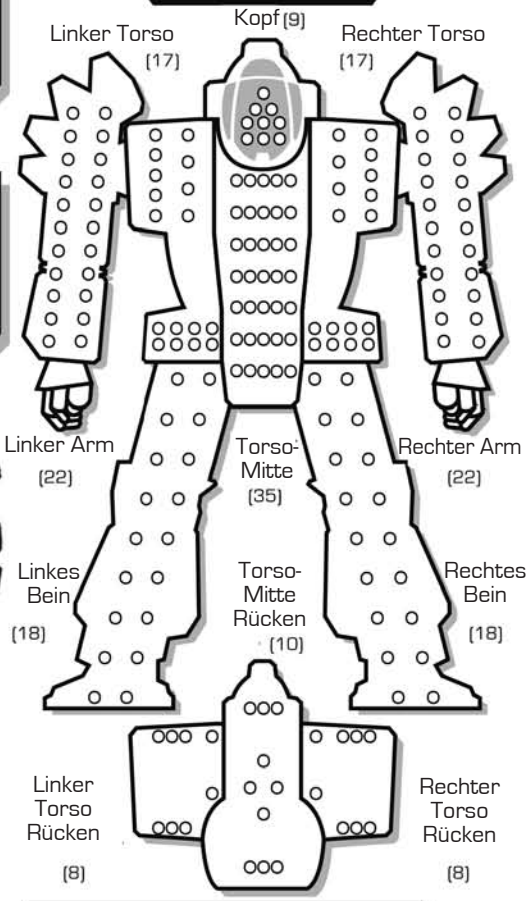
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

1-3	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	Unterarmaktivator
	4.	PPK
	5.	PPK
	6.	PPK
4-6	1.	Mittelschwerer Laser
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

1-3	1.	Munition (AK/5) 20
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Wärmetauscher
6. Wärmetauscher

Kopf

1. Lebenserhaltung
2. Sensoren
3. Cockpit
4. neu würfeln
5. Sensoren
6. Lebenserhaltung

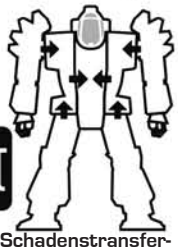
Torso Mitte

1-3	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
4-6	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Reaktortreffer	○○○
Gyroskoptreffer	○○
Sensorentreffer	○○
Lebenserhaltung	○

ULISSES SPIELE

CATALYST game labs



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

1-3	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	Unterarmaktivator
	4.	PPK
	5.	PPK
	6.	PPK
4-6	1.	Mittelschwerer Laser
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

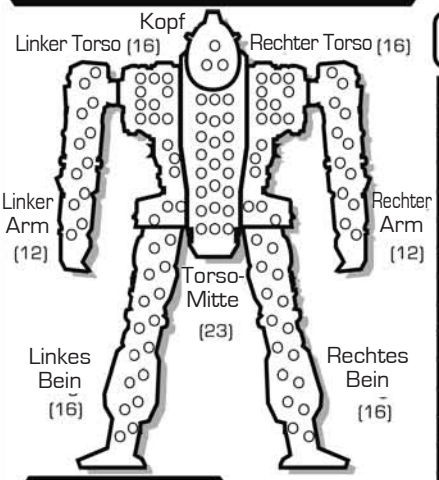
Rechter Torso

1-3	1.	Autokanone/5
	2.	Autokanone/5
	3.	Autokanone/5
	4.	Autokanone/5
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Wärmetauscher
6. Wärmetauscher

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

Überhitzung	
30*	
29	
28*	
27	
26*	
25*	
24*	
23*	
22*	
21	
20*	
19*	
18*	
17*	
16	
15*	
14*	
13*	
12	
11	
10*	
9	
8*	
7	
6	
5*	
4	
3	
2	
1	
0	

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 16 (16)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○○
25	–5 Bewegungspunkte	○○
24	Waffen +4	○○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○○
20	–4 Bewegungspunkte	○○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: GOL-1H Goliath

Bewegungspunkte:
Gehen: 4
Rennen: 6
Springen: 0

Tonnage: 80
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
1	LSR-10	RT	4	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
1	Maschinengewehr	RT	0	2 (DB,AI)	–	1	2	3
1	PPK	RT	10	10 (DE,X)	3	6	12	18
1	LSR-10	LT	4	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
1	Maschinengewehr	LT	0	2 (DB,AI)	–	1	2	3

KW: 1.449 **Gesamtpanzerung:** 183 **Waffenhitze:** 18
Ableitung: 17

KRIEGERDATEN

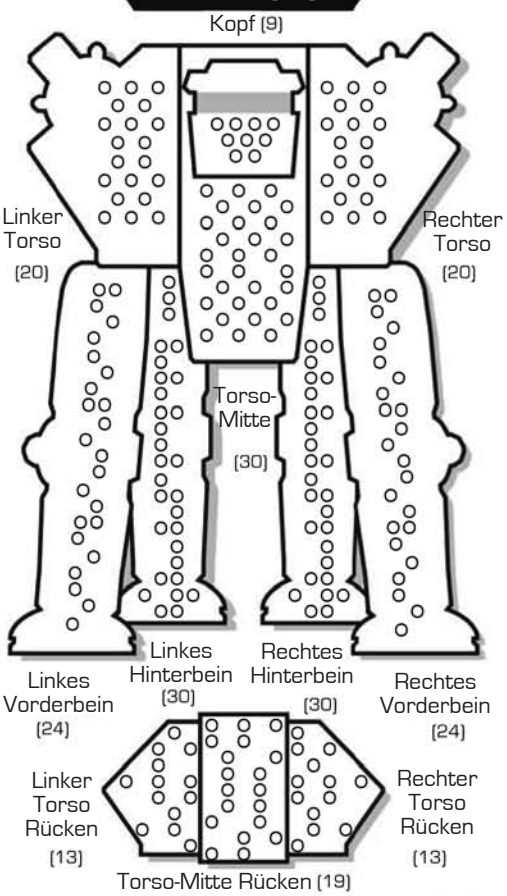
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linkes Vorderbein
1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Wärmetauscher
6. neu würfeln

Linker Torso
1. LSR-10
2. LSR-10
3. Maschinengewehr
4. Munition (MG) 200
5. neu würfeln
6. neu würfeln

1-3

1. neu würfeln
2. neu würfeln
3. neu würfeln
4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

4-6

Linkes Hinterbein
1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Wärmetauscher
6. neu würfeln

Kopf
1. Lebenserhaltung
2. Sensoren
3. Cockpit
4. Wärmetauscher
5. Sensoren
6. Lebenserhaltung

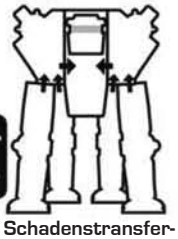
Torso Mitte
1. Reaktor
2. Reaktor
3. Reaktor
4. Gyroskop
5. Gyroskop
6. Gyroskop

1-3

1. Gyroskop
2. Reaktor
3. Reaktor
4. Reaktor
5. Munition (LSR-10) 12
6. Munition (LSR-10) 12

4-6

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○



Schadenstransfer-diagramm

Rechtes Vorderbein
1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Wärmetauscher
6. neu würfeln

Rechter Torso
1. PPK
2. PPK
3. PPK
4. LSR-10
5. LSR-10
6. Maschinengewehr

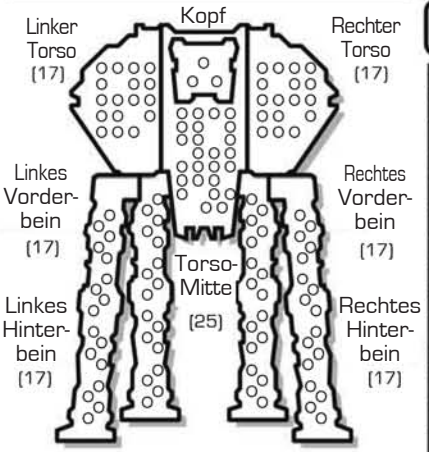
1-3

1. neu würfeln
2. neu würfeln
3. neu würfeln
4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

4-6

Rechtes Hinterbein
1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Wärmetauscher
6. neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



Wärme-skala

Überhitzung
30*
29
28*
27
26*
25*
24*
23*
22*
21
20*
19*
18*
17*
16
15*
14*
13*
12
11
10*
9
8*
7
6
5*
4
3
2
1
0

HITZEDATEN

Hitze-level	Auswirkungen	Wärme-tauscher 17 (17)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○
25	–5 Bewegungspunkte	○ ○
24	Waffen +4	○ ○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○ ○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○ ○
20	–4 Bewegungspunkte	○ ○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○ ○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: BLR-1D BattleMaster

Bewegungspunkte:
Gehen: 4
Rennen: 6
Springen: 0

Tonnage: 85
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
2	Mittelschwere Laser	RT	3	5 (DE)	–	3	6	9
2	Mittelschwere Laser	LT	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	PPK	RA	10	10 (DE,X)	3	6	12	18
2	Maschinengewehr	LA	0	2 (DB,AI)	–	1	2	3

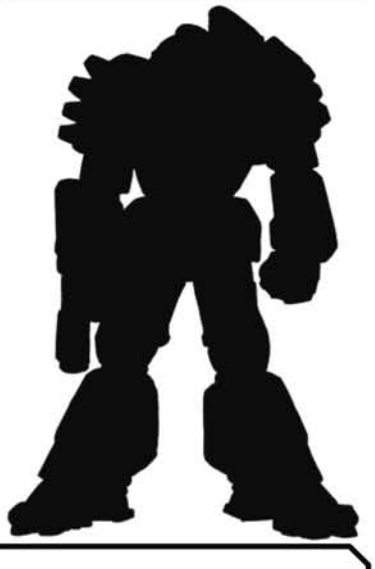
KW: 1.522 **Gesamtpanzerung:** 248 **Waffenhitze:** 22
Ableitung: 24

KRIEGERDATEN

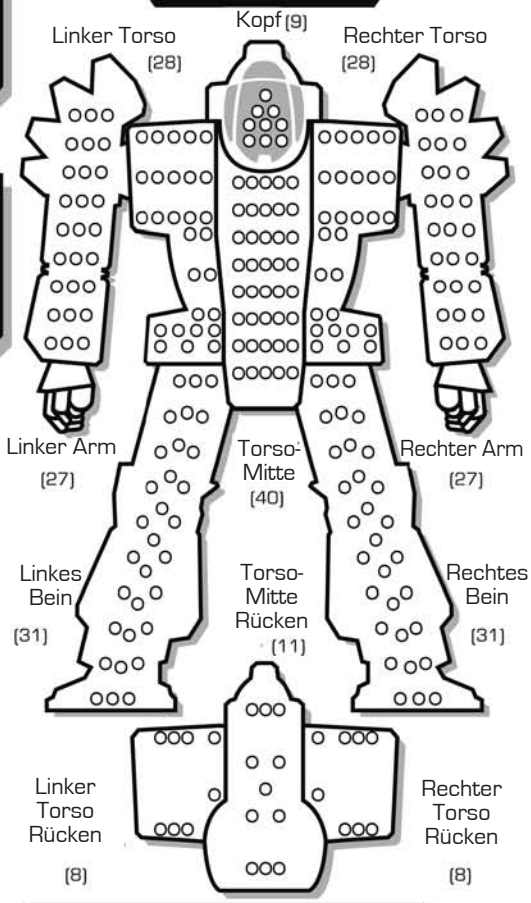
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

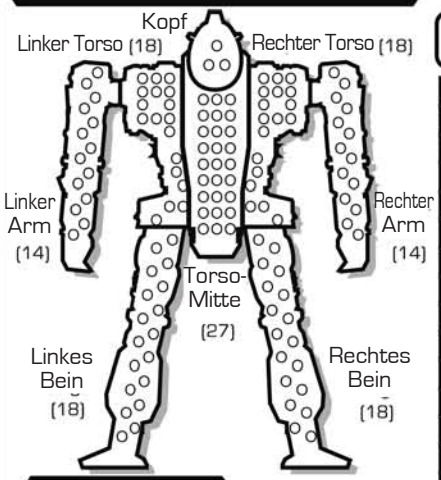
Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27
26*
25*
24*
23*
22*
21
20*
19*
18*
17*
16
15*
14*
13*
12
11
10*
9
8*
7
6
5*
4
3
2
1
0

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 24 (24)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○○○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○○○
25	–5 Bewegungspunkte	○○○
24	Waffen +4	○○○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○○○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○○
20	–4 Bewegungspunkte	○○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○○
17	Waffen +3	○○
15	–3 Bewegungspunkte	○○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

BAUTEILE

Linker Arm

1-3	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	Maschinengewehr
	6.	Maschinengewehr
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

1-3	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
	3.	Wärmetauscher
	4.	Mittelschwerer Laser
	5.	Mittelschwerer Laser
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Wärmetauscher
6. Wärmetauscher

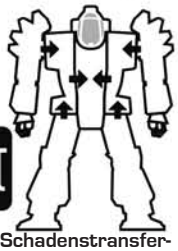
Kopf

1. Lebenserhaltung
2. Sensoren
3. Cockpit
4. neu würfeln
5. Sensoren
6. Lebenserhaltung

Torso Mitte

1-3	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
4-6	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	Wärmetauscher
	6.	Wärmetauscher

Reaktortreffer	○○○
Gyroskoptreffer	○○
Sensorentreffer	○○
Lebenserhaltung	○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

1-3	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	PPK
	6.	PPK
4-6	1.	PPK
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechter Torso

1-3	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
	3.	Mittelschwerer Laser
	4.	Mittelschwerer Laser
	5.	Munition (MG) 200
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Wärmetauscher
6. Wärmetauscher

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: BLR-1G BattleMaster

Bewegungspunkte:
Gehen: 4
Rennen: 6
Springen: 0

Tonnage: 85
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
2	Mittelschwere Laser	RT	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	RT(R)	3	5 (DE)	–	3	6	9
2	Mittelschwere Laser	LT	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LT(R)	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	KSR-6	LT	4	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9
1	PPK	RA	10	10 (DE,X)	3	6	12	18
2	Maschinengewehr	LA	0	2 (DB,AI)	–	1	2	3

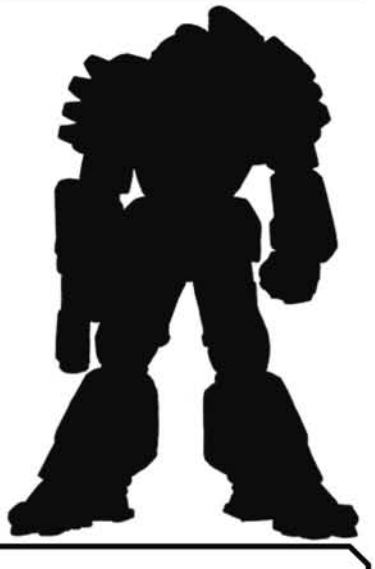
KW: 1.519 **Gesamtpanzerung:** 232 **Waffenhitze:** 32
Ableitung: 18

KRIEGERDATEN

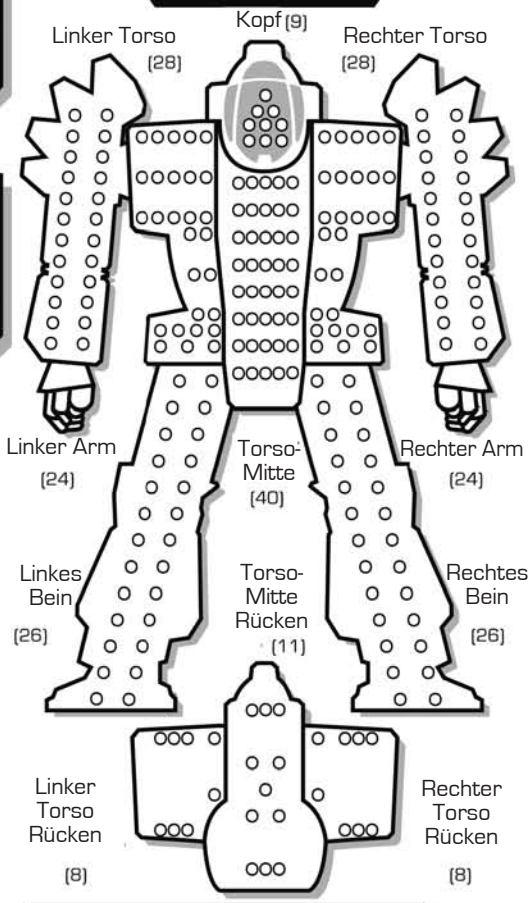
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

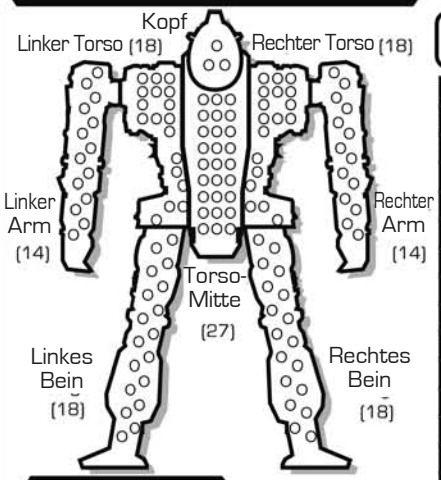
Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27
26*
25*
24*
23*
22*
21
20*
19*
18*
17*
16
15*
14*
13*
12
11
10*
9
8*
7
6
5*
4
3
2
1
0

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 18 (18)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○○
25	–5 Bewegungspunkte	○○
24	Waffen +4	○○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○○
20	–4 Bewegungspunkte	○○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

BAUTEILE

Linker Arm

1-3	1. Schulter 2. Oberarmaktivator 3. Unterarmaktivator 4. Handaktivator 5. Maschinengewehr 6. Maschinengewehr
4-6	1. neu würfeln 2. neu würfeln 3. neu würfeln 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln

Linker Torso

1-3	1. KSR-6 2. KSR-6 3. Mittelschwerer Laser 4. Mittelschwerer Laser 5. Mittelschwerer Laser (R) 6. Munition (MG) 200
4-6	1. Munition (KSR-6) 15 2. Munition (KSR-6) 15 3. neu würfeln 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln

Linkes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Wärmetauscher
6. Wärmetauscher

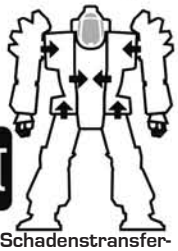
Kopf

1. Lebenserhaltung
2. Sensoren
3. Cockpit
4. neu würfeln
5. Sensoren
6. Lebenserhaltung

Torso Mitte

1-3	1. Reaktor 2. Reaktor 3. Reaktor 4. Gyroskop 5. Gyroskop 6. Gyroskop
4-6	1. Gyroskop 2. Reaktor 3. Reaktor 4. Reaktor 5. neu würfeln 6. neu würfeln

Reaktortreffer	○○○
Gyroskoptreffer	○○
Sensorentreffer	○○
Lebenserhaltung	○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

1-3	1. Schulter 2. Oberarmaktivator 3. Unterarmaktivator 4. Handaktivator 5. PPK 6. PPK
4-6	1. PPK 2. neu würfeln 3. neu würfeln 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln

Rechter Torso

1-3	1. Wärmetauscher 2. Mittelschwerer Laser 3. Mittelschwerer Laser 4. Mittelschwerer Laser (R) 5. neu würfeln 6. neu würfeln
4-6	1. neu würfeln 2. neu würfeln 3. neu würfeln 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln

Rechtes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Wärmetauscher
6. Wärmetauscher

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: BLR-1G-DC BattleMaster

Bewegungspunkte:
Gehen: 4
Rennen: 6
Springen: 0

Tonnage: 85
Technologie: Innere Sphäre (Fortschrittlich)
Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N. (Hexe)	M. (Hexe)	W. (Hexe)
2	Mittelschwere Laser	RT	3	5 (DE)	–	3	6	9
2	Mittelschwere Laser	LT	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	KSR-6	LT	4	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9
1	PPK	RA	10	10 (DE,X)	3	6	12	18
2	Maschinengewehr	LA	0	2 (DB,AI)	–	1	2	3

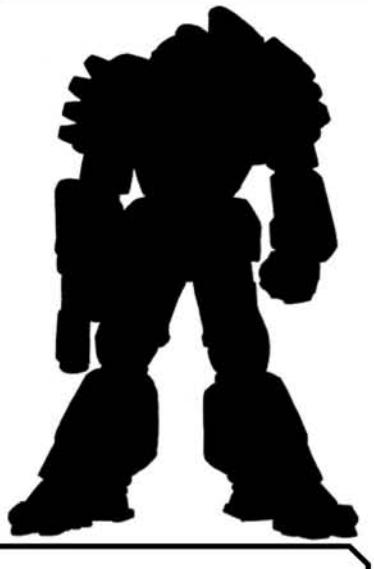
KW: 1.494 **Gesamtpanzerung:** 232 **Waffenhitze:** 26
Ableitung: 17

KRIEGERDATEN

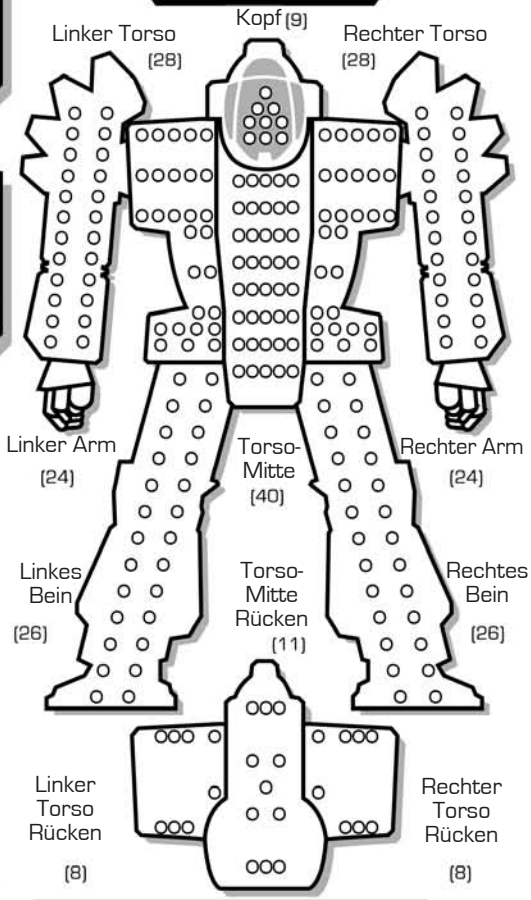
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm
1. Schulter
2. Oberarmaktivator
3. Unterarmaktivator
4. Handaktivator
5. Maschinengewehr
6. Maschinengewehr

1-3
4-6
1. neu würfeln
2. neu würfeln
3. neu würfeln
4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

Linker Torso
1. KSR-6
2. KSR-6
3. Mittelschwerer Laser
4. Mittelschwerer Laser
5. Munition (MG) 200
6. Munition (KSR-6) 15

1-3
4-6
1. Munition (KSR-6) 15
2. neu würfeln
3. neu würfeln
4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

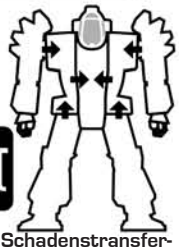
Linkes Bein
1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Wärmetauscher
6. neu würfeln

Kopf
1. Lebenserhaltung
2. Sensoren
3. Kommandokonsole
4. Kommandokonsole
5. Sensoren
6. Lebenserhaltung

Torso Mitte
1. Reaktor
2. Reaktor
3. Reaktor
4. Gyroskop
5. Gyroskop
6. Gyroskop

1-3
4-6
1. Gyroskop
2. Reaktor
3. Reaktor
4. Reaktor
5. Wärmetauscher
6. neu würfeln

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm
1. Schulter
2. Oberarmaktivator
3. Unterarmaktivator
4. Handaktivator
5. PPK
6. PPK

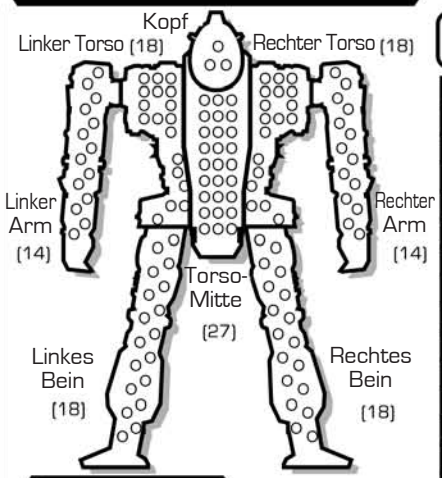
1-3
4-6
1. PPK
2. neu würfeln
3. neu würfeln
4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

Rechter Torso
1. Wärmetauscher
2. Mittelschwerer Laser
3. Mittelschwerer Laser
4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

1-3
4-6
1. neu würfeln
2. neu würfeln
3. neu würfeln
4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

Rechtes Bein
1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Wärmetauscher
6. neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27
26*
25*
24*
23*
22*
21
20*
19*
18*
17*
16
15*
14*
13*
12
11
10*
9
8*
7
6
5*
4
3
2
1
0

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 17 (17)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○
25	–5 Bewegungspunkte	○ ○
24	Waffen +4	○ ○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○ ○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○ ○
20	–4 Bewegungspunkte	○ ○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○ ○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: BLR-1S BattleMaster

Bewegungspunkte:
Gehen: 4
Rennen: 6
Springen: 0

Tonnage: 85
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
2	Mittelschwere Laser	RT	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	LSR-5	LT	2	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
2	Mittelschwere Laser	LT	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	KSR-2	LT	2	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9
1	KSR-2	RA	2	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9
1	LSR-15	LA	5	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21

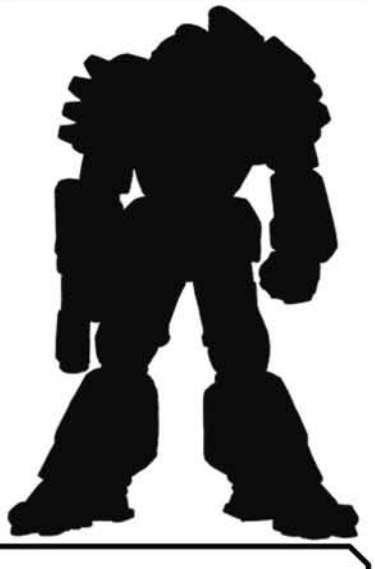
KW: 1.507 **Gesamtpanzerung:** 232 **Waffenhitze:** 23
Ableitung: 20

KRIEGERDATEN

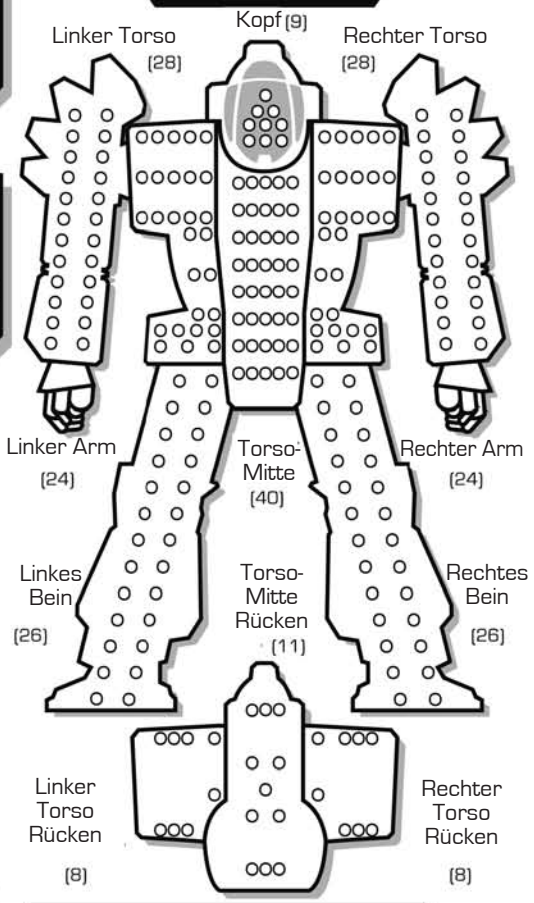
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

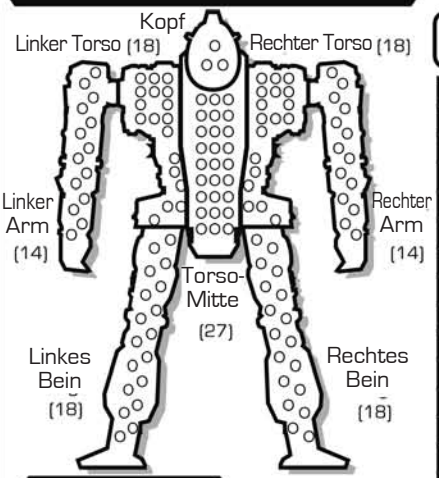
Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27
26*
25*
24*
23*
22*
21
20*
19*
18*
17*
16
15*
14*
13*
12
11
10*
9
8*
7
6
5*
4
3
2
1
0

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 20 (20)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○○
25	–5 Bewegungspunkte	○○
24	Waffen +4	○○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○○
20	–4 Bewegungspunkte	○○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○○
17	Waffen +3	○○
15	–3 Bewegungspunkte	○○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

BAUTEILE

Linker Arm

1-3	1. Schulter 2. Oberarmaktivator 3. Unterarmaktivator 4. Handaktivator 5. LSR-15 6. LSR-15
4-6	1. LSR-15 2. Munition (LSR-15) 8 3. neu würfeln 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln

Linker Torso

1-3	1. Wärmetauscher 2. Mittelschwerer Laser 3. Mittelschwerer Laser 4. LSR-5 5. KSR-2 6. Munition (LSR-5) 24
4-6	1. neu würfeln 2. neu würfeln 3. neu würfeln 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln

Linkes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Wärmetauscher
6. Wärmetauscher

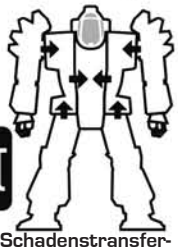
Kopf

1. Lebenserhaltung
2. Sensoren
3. Cockpit
4. neu würfeln
5. Sensoren
6. Lebenserhaltung

Torso Mitte

1-3	1. Reaktor 2. Reaktor 3. Reaktor 4. Gyroskop 5. Gyroskop 6. Gyroskop
4-6	1. Gyroskop 2. Reaktor 3. Reaktor 4. Reaktor 5. neu würfeln 6. neu würfeln

Reaktortreffer	○○○
Gyroskoptreffer	○○
Sensorentreffer	○○
Lebenserhaltung	○



Schadenstransferdiagramm

Rechter Arm

1-3	1. Schulter 2. Oberarmaktivator 3. Unterarmaktivator 4. Handaktivator 5. KSR-2 6. neu würfeln
4-6	1. neu würfeln 2. neu würfeln 3. neu würfeln 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln

Rechter Torso

1-3	1. Wärmetauscher 2. Wärmetauscher 3. Mittelschwerer Laser 4. Mittelschwerer Laser 5. Munition (KSR-2) 50 6. neu würfeln
4-6	1. neu würfeln 2. neu würfeln 3. neu würfeln 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln

Rechtes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Wärmetauscher
6. Wärmetauscher

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: LGB-OW Longbow

Bewegungspunkte:
Gehen: 4
Rennen: 6
Springen: 0

Tonnage: 85
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
1	Leichter Laser	K	1	3 (DE)	–	1	2	3
1	LSR-5	RT	2	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
1	LSR-5	LT	2	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
1	LSR-20	RA	6	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
1	LSR-20	LA	6	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21

KW: 1.337 **Gesamtpanzerung:** 144 **Waffenhitze:** 17
Ableitung: 13

KRIEGERDATEN

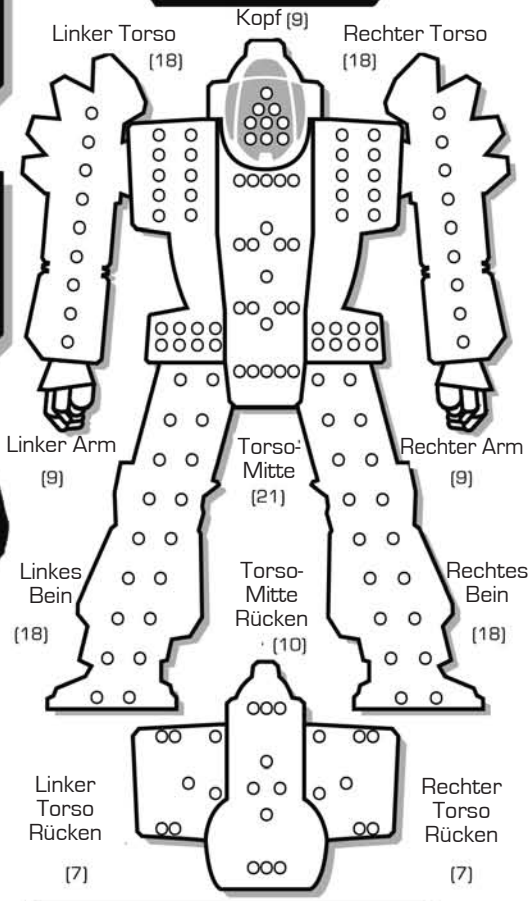
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

1. Schulter
2. Oberarmaktivator
3. LSR-20
4. LSR-20
5. LSR-20
6. LSR-20

1-3

1. LSR-20
2. neu würfeln
3. neu würfeln
4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

4-6

Linker Torso

1. LSR-5
2. Munition (LSR-20) 6
3. Munition (LSR-20) 6
4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

1-3

1. neu würfeln
2. neu würfeln
3. neu würfeln
4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

4-6

Linkes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. neu würfeln
6. neu würfeln

Kopf

1. Lebenserhaltung
2. Sensoren
3. Cockpit
4. Leichter Laser
5. Sensoren
6. Lebenserhaltung

Torso Mitte

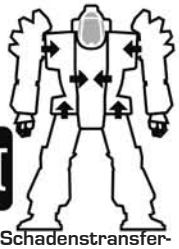
1. Reaktor
2. Reaktor
3. Reaktor
4. Gyroskop
5. Gyroskop
6. Gyroskop

1-3

1. Gyroskop
2. Reaktor
3. Reaktor
4. Reaktor
5. Munition (LSR-5) 24
6. Munition (LSR-5) 24

4-6

Reaktortreffer	○○○
Gyroskoptreffer	○○
Sensorentreffer	○○
Lebenserhaltung	○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

1. Schulter
2. Oberarmaktivator
3. LSR-20
4. LSR-20
5. LSR-20
6. LSR-20

1-3

1. LSR-20
2. neu würfeln
3. neu würfeln
4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

4-6

Rechter Torso

1. LSR-5
2. Munition (LSR-20) 6
3. Munition (LSR-20) 6
4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

1-3

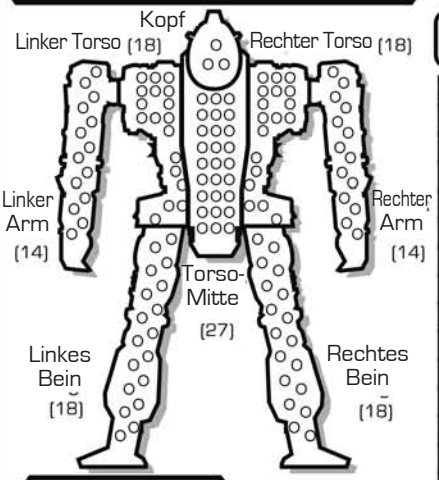
1. neu würfeln
2. neu würfeln
3. neu würfeln
4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

4-6

Rechtes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. neu würfeln
6. neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 13 (13)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○○
25	–5 Bewegungspunkte	○○
24	Waffen +4	
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	–4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

Wärmeskala

Überhitzung

30* 29 28* 27 26* 25* 24* 23* 22* 21 20* 19* 18* 17* 16 15* 14* 13* 12 11 10* 9 8* 7 6 5* 4 3 2 1 0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: MAD-4A Marauder II

Bewegungspunkte:
Gehen: 3
Rennen: 5
Springen: 3

Tonnage: 100
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	Schwerer Laser	RT	8	8 (DE)	–	5	10	15
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	PPK	RA	10	10 (DE,X)	3	6	12	18
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	PPK	RA	10	10 (DE,X)	3	6	12	18

KW: 2.073 **Gesamtpanzerung:** 304 **Waffenhitze:** 34
Ableitung: 29

KRIEGERDATEN

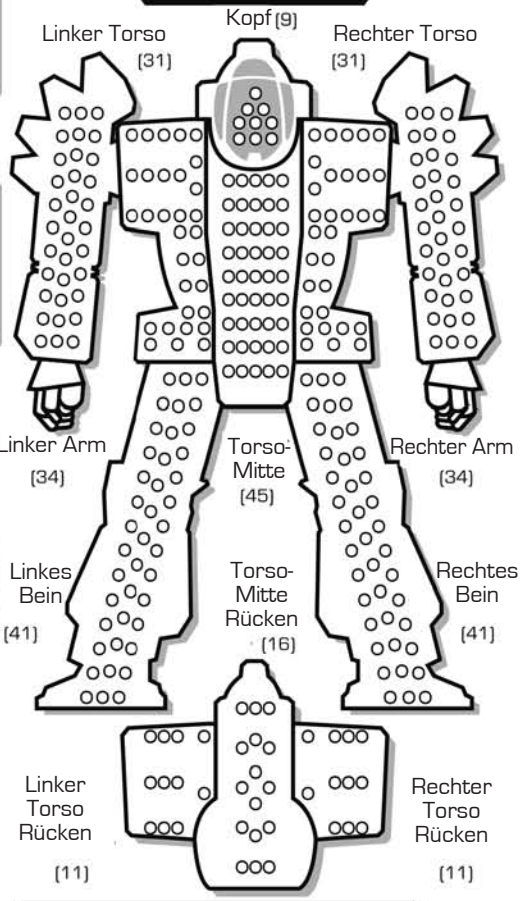
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
1-3	4.	PPK
1-3	5.	PPK
1-3	6.	PPK
4-6	1.	Mittelschwerer Laser
4-6	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
4-6	5.	neu würfeln
4-6	6.	neu würfeln

Linker Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
1-3	3.	Wärmetauscher
1-3	4.	Wärmetauscher
1-3	5.	Wärmetauscher
1-3	6.	Wärmetauscher
4-6	1.	Wärmetauscher
4-6	2.	Wärmetauscher
4-6	3.	Wärmetauscher
4-6	4.	neu würfeln
4-6	5.	neu würfeln
4-6	6.	neu würfeln

Linkes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Wärmetauscher
	6.	Sprungdüse

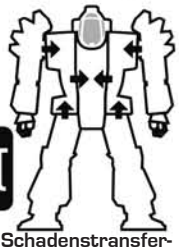
Kopf

	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	neu würfeln
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung

Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
1-3	4.	Gyroskop
1-3	5.	Gyroskop
1-3	6.	Gyroskop
4-6	1.	Gyroskop
4-6	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
4-6	4.	Reaktor
4-6	5.	Sprungdüse
4-6	6.	neu würfeln

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
1-3	4.	PPK
1-3	5.	PPK
1-3	6.	PPK
4-6	1.	Mittelschwerer Laser
4-6	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
4-6	5.	neu würfeln
4-6	6.	neu würfeln

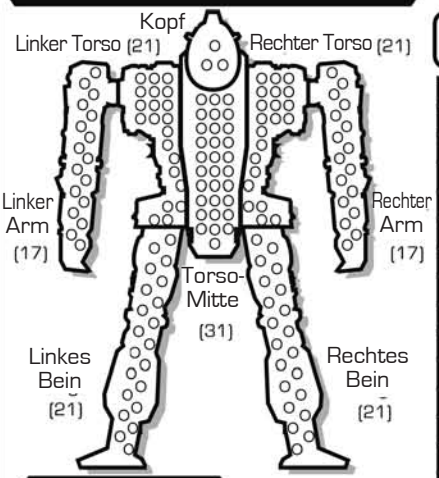
Rechter Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
1-3	3.	Wärmetauscher
1-3	4.	Wärmetauscher
1-3	5.	Wärmetauscher
1-3	6.	Wärmetauscher
4-6	1.	Schwerer Laser
4-6	2.	Schwerer Laser
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
4-6	5.	neu würfeln
4-6	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Wärmetauscher
	6.	Sprungdüse

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 29 (29)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○○○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○○○
25	–5 Bewegungspunkte	○○○
24	Waffen +4	○○○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○○○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○○○
20	–4 Bewegungspunkte	○○○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○○○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○○○
17	Waffen +3	○○○
15	–3 Bewegungspunkte	○○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27
26*
25*
24*
23*
22*
21
20*
19*
18*
17*
16
15*
14*
13*
12
11
10*
9
8*
7
6
5*
4
3
2
1
0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.