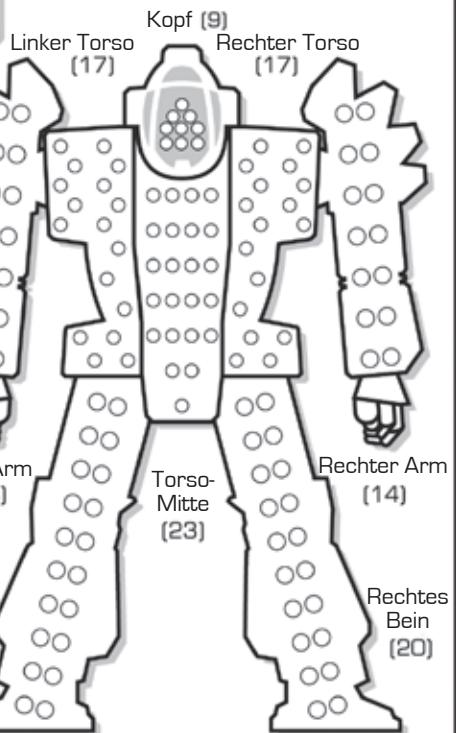


BATTLETECH

PANZERUNGSDIAGRAMM



© 2010 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2011 Ullises Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: ENF-4R Enforcer

Bewegungspunkte: 5 **Tonnage:** 50
Gehen: 4 **Basistrefferwert:** 4
Rennen: 6

Bewaffnung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Trefferwurf- modifikatoren		
				+0	+2	+4
1	Autokanone/10	RA	10	5	10	15
1	Schwerer Laser	LA	8	5	10	15
1	Leichter Laser	LT	3	1	2	3

Munition Schüsse
Autokanone/10 10

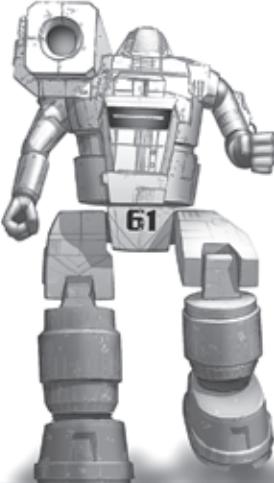
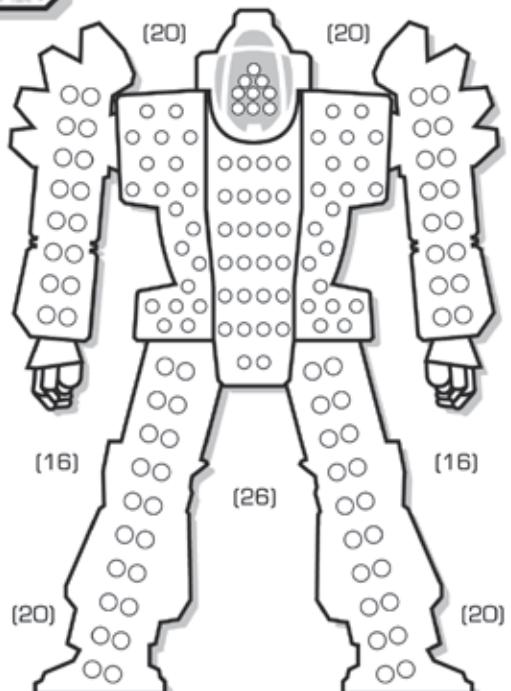
MECH-TREFFERZONEN

2W6	Trefferzone	2W6	Trefferzone
2	Torso-Mitte	8	Linker Torso
3	Rechter Arm	9	Linkes Bein
4	Rechter Arm	10	Linker Arm
5	Rechtes Bein	11	Linker Arm
6	Rechter Torso	12	Kopf
7	Torso-Mitte		



BATTLETECH

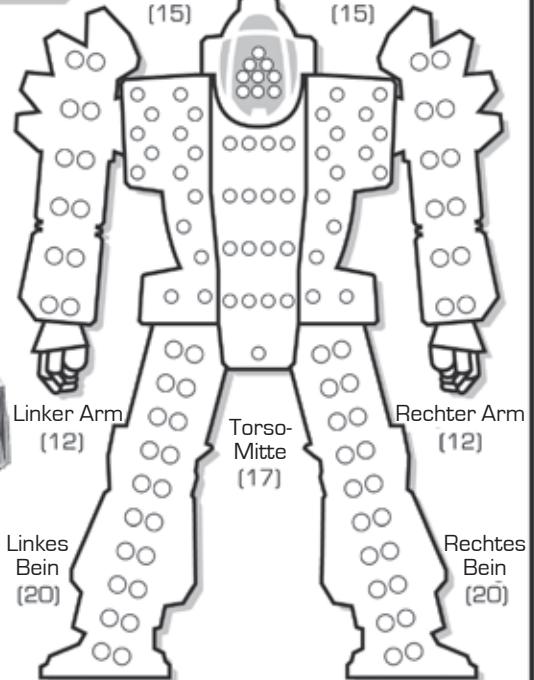
PANZERUNGSDIAGRAMM



BATTLETECH

PANZERUNGSDIAGRAMM

Kopf (9)
Linker Torso (15)
Rechter Torso (15)



Schadens-transferdiagramm

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: CDA-3MA Cicada

Bewegungspunkte: 8
Gehen: 8
Rennen: 12

Tonnage: 40

Basistrefferwert: 4

Bewaffnung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Trefferwurf- modifikatoren		
				+0	+2	+4
1	Mittelschw. Laser	RA	5	3	6	9
1	Mittelschw. Laser	LA	5	3	6	9
1	Kurzlauf-PPK	RT 10/8/5(V)	9	13	15	
1	Leicht. Impuls-Laser	TM 3 (P, A)	1	2	3	

Munition keine

Schüsse

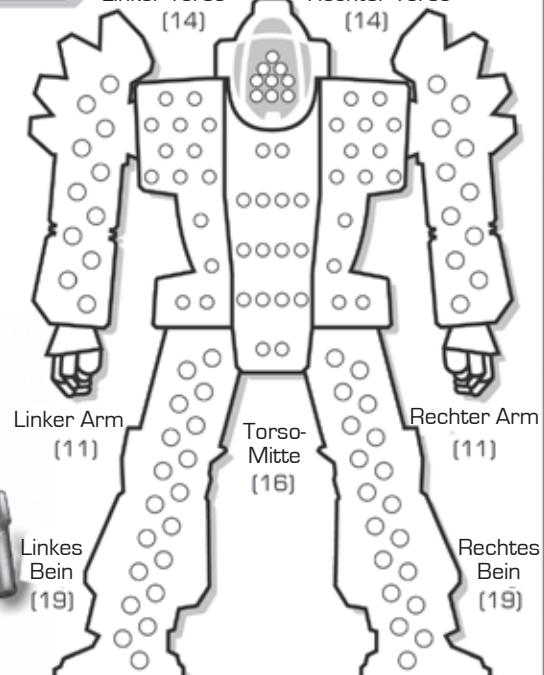
MECH-TREFFERZONEN

2W6	Trefferzone	2W6	Trefferzone
2	Torso-Mitte	8	Linker Torso
3	Rechter Arm	9	Linkes Bein
4	Rechter Arm	10	Linker Arm
5	Rechtes Bein	11	Linker Arm
6	Rechter Torso	12	Kopf
7	Torso-Mitte		

BATTLETECH

PANZERUNGSDIAGRAMM

Kopf (9)
Linker Torso (14)
Rechter Torso (14)



Schadens-
transferdiagramm

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: HER-5SA Hermes II

Bewegungspunkte: 6
Gehen: 6
Rennen: 9

Tonnage: 40

Basistrefferwert: 4

Bewaffnung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Trefferwurf- modifikatoren		
				+0	+2	+4
1	Schw. Impulsleaser	RA 9 (P)	3	7	10	
1	Flammer	LA 2 (AI)	1	2	3	
1	Ultra-AK/5	RT 5/Sch. R2 (R/C)	6	13	20	

Munition Ultra-AK/5

Schüsse

20

MECH-TREFFERZONEN

2W6	Trefferzone	2W6	Trefferzone
2	Torso-Mitte	8	Linker Torso
3	Rechter Arm	9	Linkes Bein
4	Rechter Arm	10	Linker Arm
5	Rechtes Bein	11	Linker Arm
6	Rechter Torso	12	Kopf
7	Torso-Mitte		

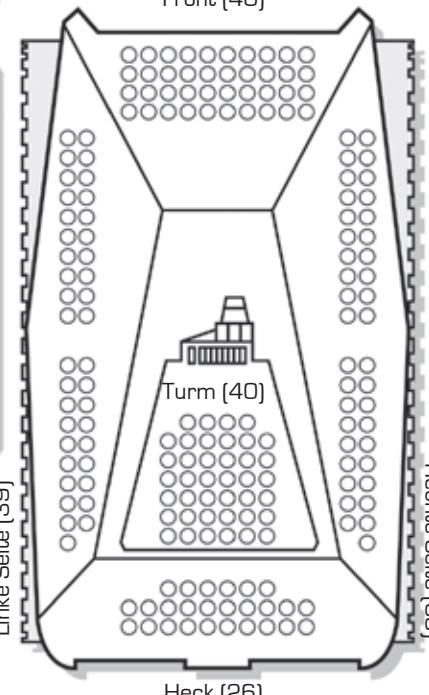
© 2010 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2011 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH



PANZERUNGSDIAGRAMM

Front (40)



Heck (26)

Linke Seite (39)

Rechte Seite (39)

© 2010 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech and BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2011 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

FAHRZEUGDATEN

FAHRZEUG-DATENBOGEN

Typ: Rommel-Panzer

Bewegungspunkte: Tonnage: 65

Einsatz-BP: 4

Basistrefferwert: 4

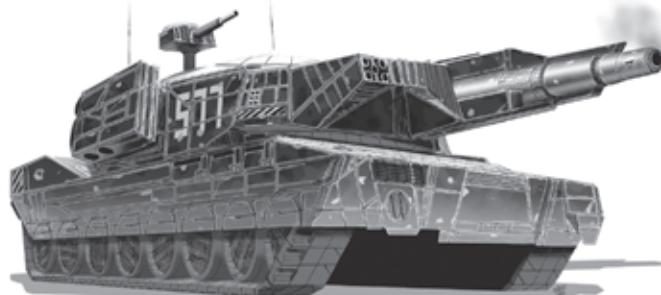
Höchst-BP: 6

Bewaffnung

Trefferwurf
modifikatoren
+0 +2 +4

Anz.	Typ	Zone	Sch	N.	M.	W.
1	Autokanone/20	T	20	3	6	9
1	Leichter Laser	F	3	1	2	3

Munition	Schüsse
Autokanone/20	20



FAHRZEUGDATEN

FAHRZEUG-DATENBOGEN

Typ: Saladin-Sturmschwebepanzer

Bewegungspunkte: Tonnage: 35

Einsatz-BP: 8

Basistrefferwert: 4

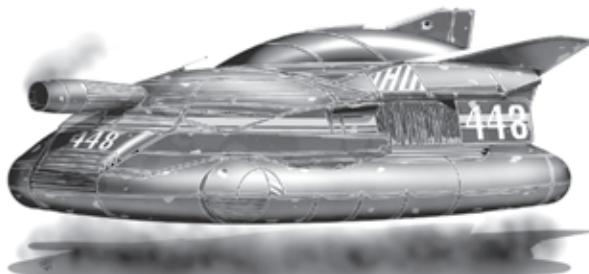
Höchst-BP: 12

Bewaffnung

Trefferwurf
modifikatoren
+0 +2 +4

Anz.	Typ	Zone	Sch	N.	M.	W.
1	Autokanone/20	F	20	3	6	9

Munition	Schüsse
Autokanone/20	15



TREFFERZONEN

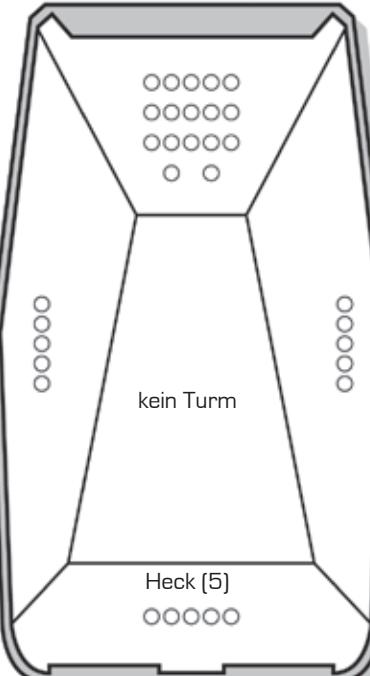
2W6 Trefferzone 2W6 Trefferzone

2	Heck	8	Front
3	Front [†]	9	Linke Seite [†]
4	Front [†]	10	Turm
5	Rechte Seite [†]	11	Turm
6	Front	12	Heck
7	Front		

Ziehe jedes Mal, wenn ein Angriff diese Trefferzone beschädigt (unabhängig vom Schadenswert), 1 von den Einsatz-BP ab (berechne die Höchst-BP neu, indem die Einsatz-BP mit 1,5 multipliziert werden – aufgerundet). Alle Modifikatoren sind kumulativ und treten in der Endphase einer Runde ein. Wenn die Einsatz-BP einer Einheit auf 0 sinkt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht bewegen.

PANZERUNGSDIAGRAMM

Front (17)



kein Turm

Linke Seite (5)

Rechte Seite (5)

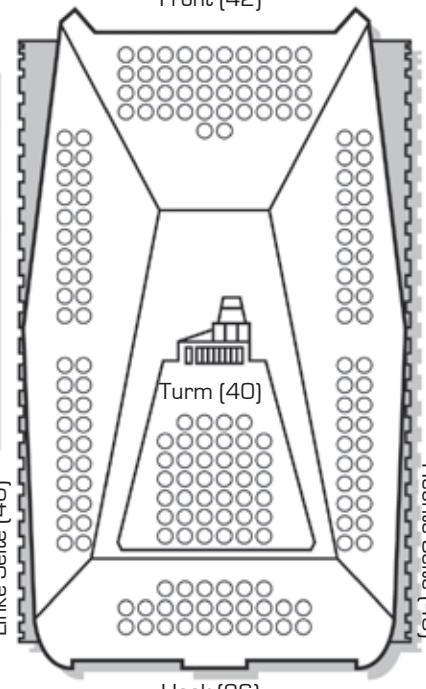
© 2010 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech and BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2011 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH



PANZERUNGSDIAGRAMM

Front (42)



FAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Rommel-Panzer (Gauss-Variante)

Bewegungspunkte: Tonnage: 65

Einsatz-BP: 4

Höchst-BP: 6

Basistrefferwert: 4

Bewaffnung

Anz.	Typ	Zone	Sch.	Trefferwurfmodifikatoren		
				+0	+2	+4
1	Gaussgeschütz	T	15	N.	M.	W.
2	Mitteilschwerer Laser	T	5	3	6	9
2	Maschinengewehr	T	2 [AI]	1	2	3
2	Maschinengewehr	F	2 [AI]	1	2	3
1	Maschinengewehr	H	2 [AI]	1	2	3

Munition

Gaussgeschütz

Schüsse

16

Maschinengewehr

100



TREFFERZONEN

2W6 Trefferzone	2W6 Trefferzone
2 Heck	8 Front
3 Front [†]	9 Linke Seite [†]
4 Front [†]	10 Turm
5 Rechte Seite [†]	11 Turm
6 Front	12 Heck
7 Front	

Ziehe jedes Mal, wenn ein Angriff diese Trefferzone beschädigt (unabhängig vom Schadenswert), 1 von den Einsatz-BP ab (berechne die Höchst-BP neu, indem die Einsatz-BP mit 1,5 multipliziert werden – aufgerundet). Alle Modifikatoren sind kumulativ und treten in der Endphase einer Runde ein. Wenn die Einsatz-BP einer Einheit auf 0 sinkt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht bewegen.

Linke Seite (40)

Heck (26)

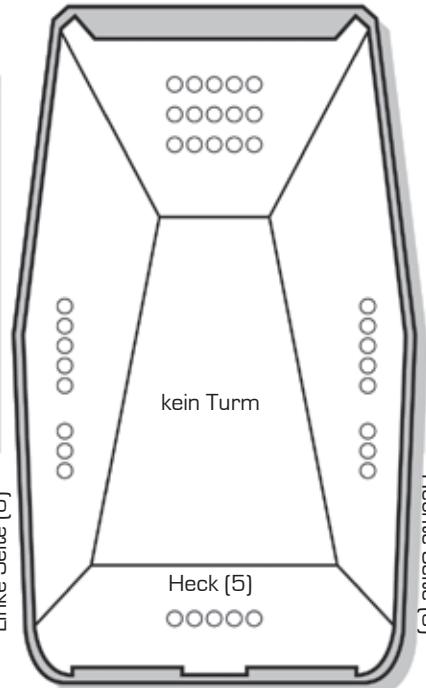
© 2010 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech and BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2011 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH



PANZERUNGSDIAGRAMM

Front (15)



FAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Saladin (Ultra-Variante)

Bewegungspunkte: Tonnage: 35

Einsatz-BP: 8

Höchst-BP: 12

Basistrefferwert: 4

Bewaffnung

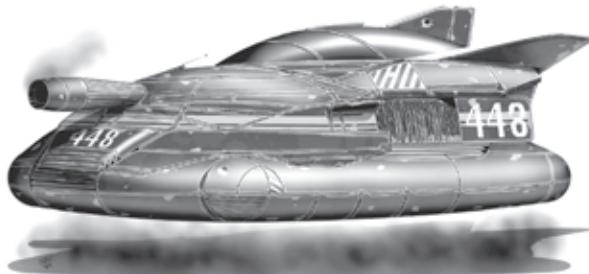
Anz.	Typ	Zone	Sch.	Trefferwurfmodifikatoren		
				+0	+2	+4
1	Ultra-AK/20	RT 20/Sch.	3	7	10	
		R2 [R/C]				

Munition

Ultra-AK/20

Schüsse

10



TREFFERZONEN

2W6 Trefferzone	2W6 Trefferzone
2 Heck	8 Front
3 Front [†]	9 Linke Seite [†]
4 Front [†]	10 Turm
5 Rechte Seite [†]	11 Turm
6 Front	12 Heck
7 Front	

Ziehe jedes Mal, wenn ein Angriff diese Trefferzone beschädigt (unabhängig vom Schadenswert), 1 von den Einsatz-BP ab (berechne die Höchst-BP neu, indem die Einsatz-BP mit 1,5 multipliziert werden – aufgerundet). Alle Modifikatoren sind kumulativ und treten in der Endphase einer Runde ein. Wenn die Einsatz-BP einer Einheit auf 0 sinkt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht bewegen.

Linke Seite (8)

Heck (5)

© 2010 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech and BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2011 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

GEFECHTSRÜSTUNGS-DATENBOGEN

GEFECHTSRÜSTUNGSDATEN

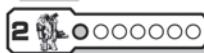
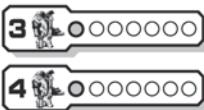
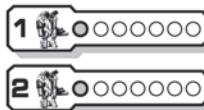
Typ: Infiltrator MK II

Bewegungspunkte: 3 **Basistrefferwert:** 4

Bewaffnung

Trefferwurfmodifikatoren
+0 +2 +4

Anz.	Typ	Sch	N.	M.	W.
1	Magschuss Gausgeschütz	2	3	6	9



© 2010 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2011 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

KONVENTIONELLE INFANERIE DATENBOGEN

KONVENTIONELLE INFANERIE DATEN

Typ: Energiegewehr-Zug (Motorisiert)

Bewegungspunkte: 3 **Basistrefferwert:** 4

Waffentyp

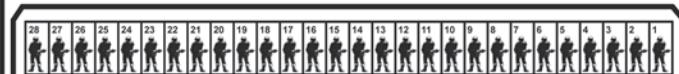
Reichweite in Hexen (Trefferwurfmodifikator)

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
-2	0	0	+2	+2	+4	+4	-	-	-

Maximaler Waffenschaden* je Anzahl der Soldaten

28	27	26	25	24	23	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
8	8	7	7	7	6	6	6	6	5	5	5	4	4	4	4	3	3	3	3	2	2	1	1	1	1	0	

*Schaden wird immer in Gruppen mit einem Schadenswert von 2 angewendet.



© 2010 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2011 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

GEFECHTSRÜSTUNGS-DATENBOGEN

GEFECHTSRÜSTUNGSDATEN

Typ: Infiltrator MK II

Bewegungspunkte: 3 **Basistrefferwert:** 4

Bewaffnung

Trefferwurfmodifikatoren
+0 +2 +4

Anz.	Typ	Sch	N.	M.	W.
1	Magschuss Gausgeschütz	2	3	6	9



© 2010 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2011 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

KONVENTIONELLE INFANERIE DATENBOGEN

KONVENTIONELLE INFANERIE DATEN

Typ: Maschinengewehr-Zug (Motorisiert)

Bewegungspunkte: 3 **Basistrefferwert:** 4

Waffentyp

Reichweite in Hexen (Trefferwurfmodifikator)

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
-2	0	+2	+4	-	-	-	-	-	-

Maximaler Waffenschaden* je Anzahl der Soldaten

28	27	26	25	24	23	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
16	15	15	14	13	13	12	12	11	11	10	10	9	8	8	7	7	6	6	5	4	4	3	3	2	2	1	

*Schaden wird immer in Gruppen mit einem Schadenswert von 2 angewendet.



© 2010 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2011 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

SCHNELLSTARTREGELN TABELLEN

ANGRIFFSMODIFIKATOREN (ALLE EINHEITEN)

Alle Waffenangriffe	Modifikator	Alle Waffenangriffe	Modifikator
Angreifer			
Bewegung (alle Modifikatoren sind kumulativ)*			
Stehengeblieben	keiner	0–2 Hexe bewegt	0
Gegangen	+1	3–4 Hexe bewegt	+1
Gerannt	+2	5–6 Hexe bewegt	+2
Gelände			
Lichter Wald	+1 pro Hex in Sichtlinie, +1 wenn Ziel in lichtem Wald	7–9 Hexe bewegt	+3
Dichter Wald	+2 pro Hex in Sichtlinie, +2 wenn Ziel in lichtem Wald	10–17 Hexe bewegt	+4
Entfernung			
Kurz	keiner	18–24 Hexe bewegt	+5
Mittel	+2	25+ Hexe bewegt	+6
Weit	+4	<i>Einheit in Gefechtsrüstung</i> (gilt nur für Angreifer, die selbst keine Infanterie sind)	

*Gilt nicht für Infanterie

STREUWAFFEN-TREFFER

Wurf (2W6)	2	3	4
2	1	1	2
3	1	1	2
4	1	1	2
5	1	2	2
6	1	2	2
7	1	2	3
8	2	2	3
9	2	2	3
10	2	3	3
11	2	3	4
12	2	3	4

'MECH UND FAHRZEUG BEWEGUNGSKOSTEN

Handlung/Geländeart	BP Kosten pro Hex / Geländekosten
Kosten beim Betreten eines Hexes	1
<i>Geländekosten beim Betreten eines neuen Hexes</i>	
Offen	+0
Lichter Wald	+1
Dichter Wald	+2
<i>Bewegungsaktion</i>	
Ausrichtungsänderung	1/Hexseite

Anmerkung: Schweber und Radfahrzeuge dürfen keine lichten Waldhexe betreten; kein Fahrzeug darf dichte Waldhexe betreten.

NICHT-INFANTERIE WAFFENSCHADEN GEGEN INFANTERIE

Waffenart	Anzahl getroffener konventioneller Infanteristen†
Direktfeuerwaffen [DB/DE] (Ballistisch oder Energie)	Schadenswert/10
Streuwaffen [C] (Ballistisch)	Schadenswert/10 + 1
Impuls* [P]	Schadenswert/10 + 2
Anti-Infanterie [AI]	Siehe Salvenfeuer-Waffenschaden Tabelle

*Außer Leichte Impuls-Laser, die als salvenfeuernde Waffen gelten.

†Brüche aufrunden.

INFANTERIE BEWEGUNGSKOSTENTABELLE

Handlung/Geländeart	BP-Kosten pro Hex / Geländekosten
Kosten beim Betreten eines Hexes (unabhängig vom Gelände)	1
<i>Bewegungsaktion</i>	
Ausrichtungsänderung: Infanterie hat keine Ausrichtung	

SALVENFEUERNDER WAFFENSCHADEN GEGEN KONVENTIONELLE INFANTERIE

Waffe	Schaden geg. konventionelle Infanterie
Leichter Impuls-Laser	2W6
Maschinengewehr	2W6
Flammer	4W6



© 2010 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2011 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

MEDIEVAL MECHBATTLESHEET

'MECHDATA'

Type: COM2 COMMANDO

Bewegungspunkte:

Gehen: 66

Rennen: 99

Springen: 00

Tonnage: 25

Technologie: Inner Sphere

Innere Sphäre League

Epoche: Sternenbund

WEAPONS & EQUIPMENT INVENTORY (hexes)

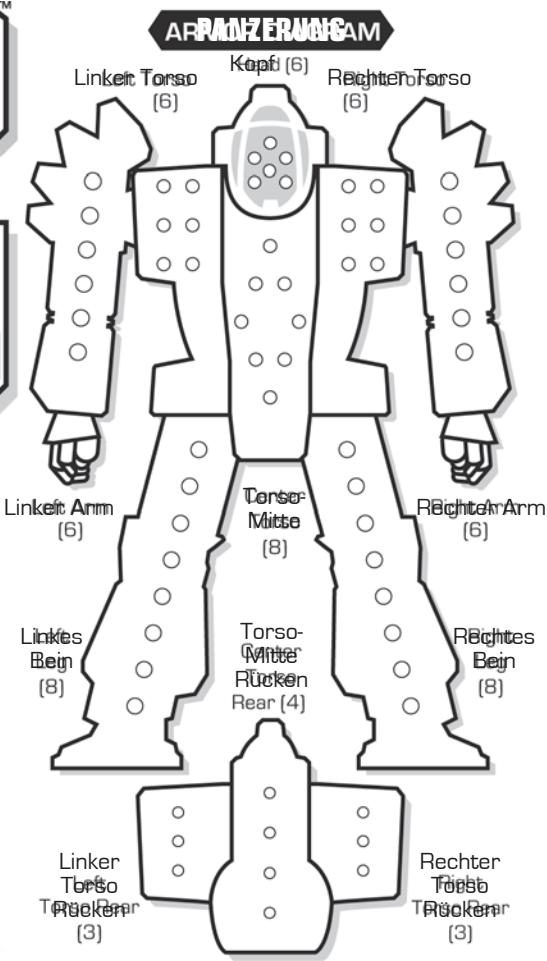
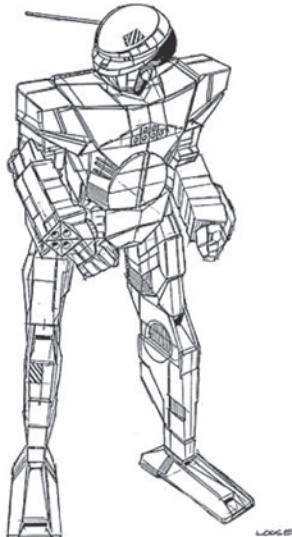
Qty.	Type	Zone	Wärme	Ht.	Drag.	Min.	Shrt.	Med.	Wdg.
11	KSRM 6	TM	442,8	Vak.	-	33	66	9	
1	SRM 4	RA	3,2	(M,C,S)	-	3	6	9	
1	KSRM 4	RA	3,2	Rak.	-	3	6	9	
	Medium Laser								(M,C,S)
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	-	3	6	9	

WEAVERBABA DATA

Name: _____

Schützenamt: _____ Pilotenamt: _____

HitsTreffer	1	2	3	4	5	6	Total
Gewichtseinweis#	3	5	7	10	11	Detd.	



CRITICAL HITS TABLE

Linker Arm

- 1. SGehölzter
- 2. Oberarmaktivator
- 3. Unterarmaktivator
- 4. Handaktivator
- 5. Mittelschwerer Laser
- 6. nBol/Again

- 1. nBol/Again
- 2. nBol/Again
- 3. nBol/Again
- 4. nBol/Again
- 5. nBol/Again
- 6. nBol/Again

- 1. nBol/Again
- 2. nBol/Again
- 3. nBol/Again
- 4. nBol/Again
- 5. nBol/Again
- 6. nBol/Again

Kopf

- 1. LefterSeppaltung
- 2. Sensors
- 3. Cockpit
- 4. nBol/Again
- 5. Sensors
- 6. LefterSeppaltung

Torso-Mitte

- 1. Réagtor
- 2. Réagtor
- 3. Réagtor
- 4. Gyroskop
- 5. Gyroskop
- 6. Gyroskop

Rechter Arm

- 1. SGehölzter
- 2. Oberarmaktivator
- 3. Unterarmaktivator
- 4. Handaktivator
- 5. KSRM 4
- 6. nBol/Again

- 1. nBol/Again
- 2. nBol/Again
- 3. nBol/Again
- 4. nBol/Again
- 5. nBol/Again
- 6. nBol/Again

- 1. nBol/Again
- 2. nBol/Again
- 3. nBol/Again
- 4. nBol/Again
- 5. nBol/Again
- 6. nBol/Again

Rechter Torsorücken

- 1. Wärmetauscher
- 2. Wärmetauscher
- 3. Munition (KSRM 6) 115
- 4. KSRM 6
- 5. KSRM 6
- 6. KSRM 6

Reagtorträger

- 1. GyroGlyptträger
- 2. Glyptträger
- 3. Glyptträger
- 4. Lifeschildung

Linker Bein

- 1. Hüftgelenk
- 2. Oberschenkelaktivator
- 3. Unterschenkelaktivator
- 4. FBeckaktivator
- 5. nBol/Again
- 6. nBol/Again

Rechter Bein

- 1. Hüftgelenk
- 2. Oberschenkelaktivator
- 3. Unterschenkelaktivator
- 4. FBeckaktivator
- 5. nBol/Again
- 6. nBol/Again

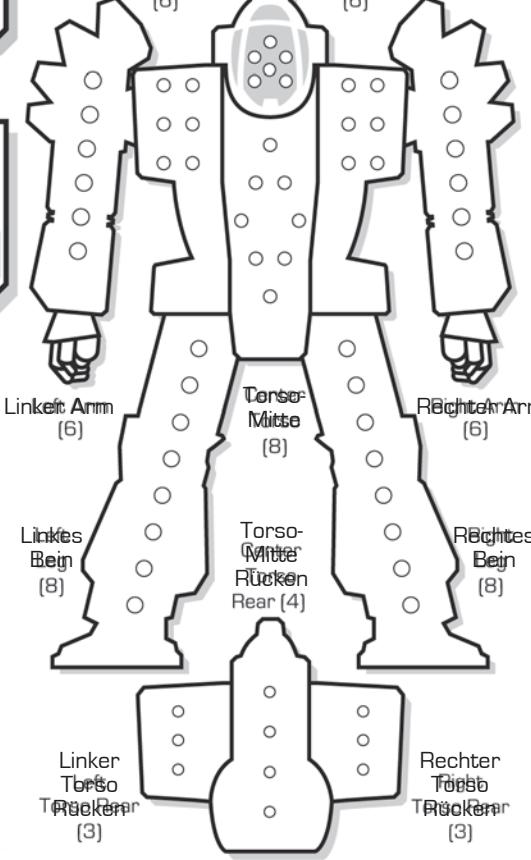
CATALYST
game labs

ULISSES
SPIELE

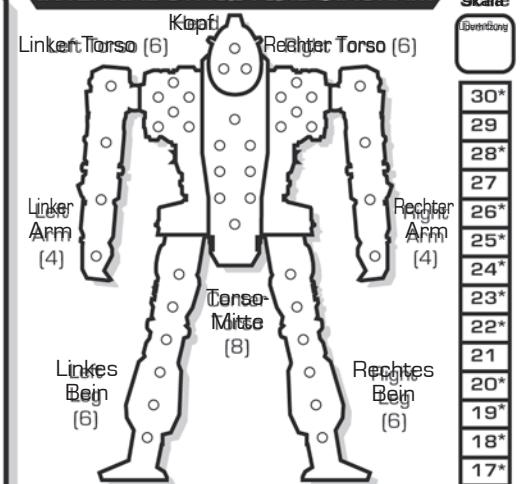
Schadenstransfer-
diagramm

ARMAMENTSAM

Kopf (6)
Linker Torso (6)
Rechter Torso (6)



INTERNAL STRUCTURE DIAGRAM



HITZEDATEN

Hitzelevel/Auswirkungen	Effects	Wärmeträger: Heatsources:
300	Stillegung	10 Single
288	Munitionsexplosion Stoppzahl 8+	
286	Stillegung Stoppzahl 10+	
285	-5 Bewegungspunkte	
244	WaffeModifizier to Fire	
233	Munitionsexplosion Stoppzahl 6+	
222	Stillegung Stoppzahl 8+	
200	-4 Bewegungspunkte	
199	Munitionsexplosion Stoppzahl 4+	
188	Stillegung Stoppzahl 6+	
177	WaffeModifizier to Fire	
155	-3 Bewegungspunkte	
144	Stillegung Stoppzahl 4+	
133	WaffeModifizier to Fire	
100	-2 Bewegungspunkte	
88	WaffeModifizier to Fire	
55	-1 Bewegungspunkt	

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	N.	M.	W.	
2	Mittelschwerer Laser	TM	3	5	(DE)	-	3	6	9

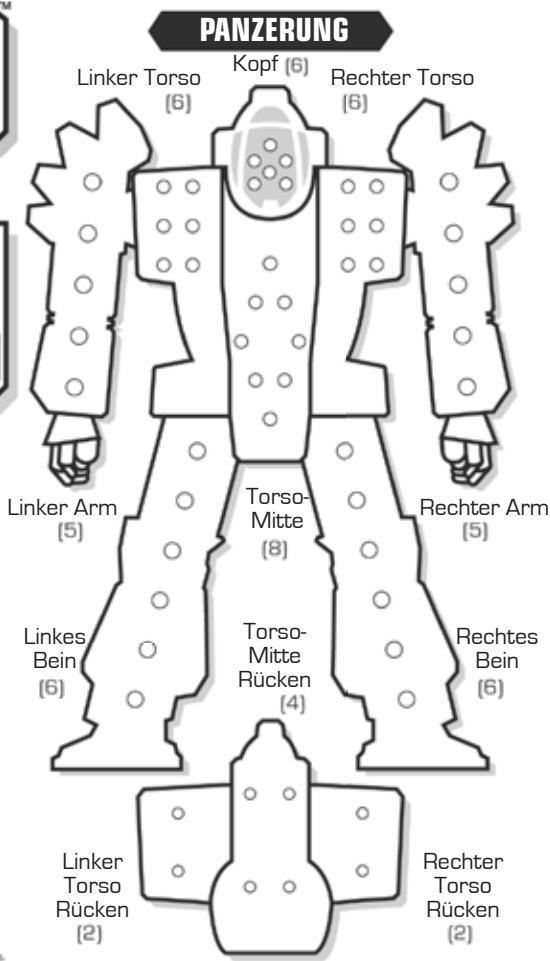
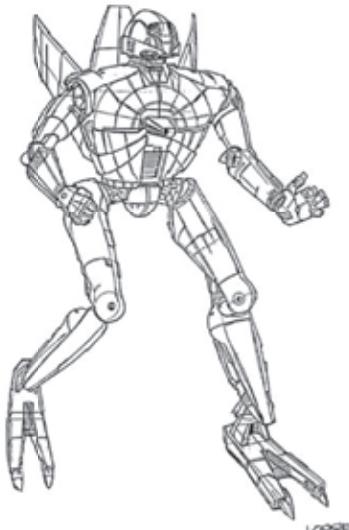
KRIEGERDATEN

Name: _____

Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____

Treffer: 1 2 3 4 5 6

Bewusstseinswurf: 3 5 7 10 11 Tot



BAUTEILE

Linker Arm

- 1. Schulter
- 2. Oberarmaktivator
- 3. Unterarmaktivator
- 4. Handaktivator
- 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. Sprungdüse
- 2. Sprungdüse
- 3. Sprungdüse
- 4. Sprungdüse
- 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

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

Rechter Arm

- 1. Schulter
- 2. Oberarmaktivator
- 3. Unterarmaktivator
- 4. Handaktivator
- 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

Rechter Torso

- 1. Sprungdüse
- 2. Sprungdüse
- 3. Sprungdüse
- 4. Sprungdüse
- 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

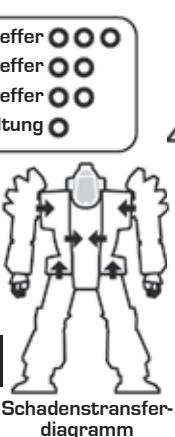
4-6

Linkes Bein

- 1. Hüftgelenk
- 2. Oberschenkelaktivator
- 3. Unterschenkelaktivator
- 4. Fußaktivator
- 5. neu würfeln
- 6. neu würfeln

CATALYST
game labs

ULISSES
SPIELE



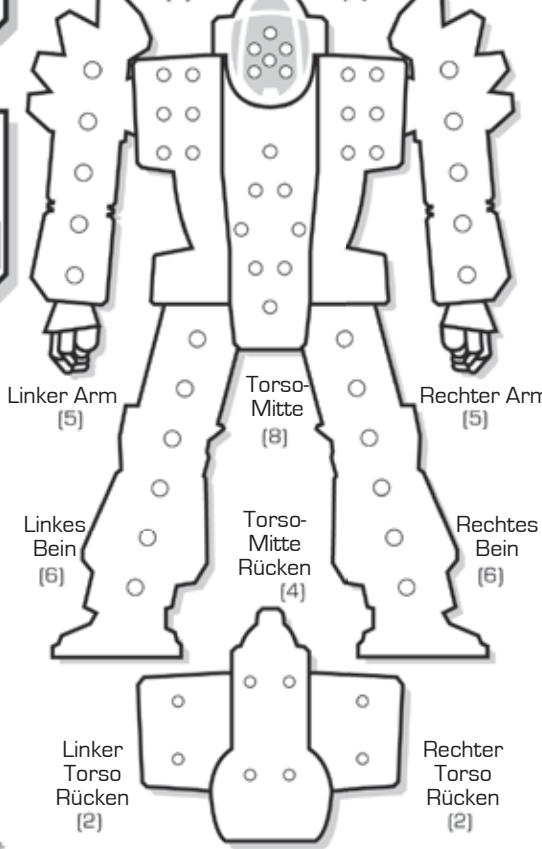
Schadenstransfer-diagramm

Rechtes Bein

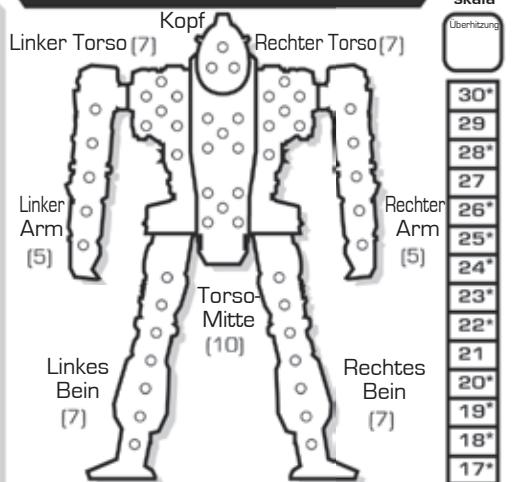
- 1. Hüftgelenk
- 2. Oberschenkelaktivator
- 3. Unterschenkelaktivator
- 4. Fußaktivator
- 5. neu würfeln
- 6. neu würfeln

PANZERUNG

Kopf [6] Linker Torso [6] Rechter Torso [6]



INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel

Auswirkungen

- | | |
|----|-----------------------------------|
| 30 | Stillegung |
| 28 | Munitionsexpllosion, Stoppzahl 8+ |
| 26 | Stillegung, Stoppzahl 10+ |
| 25 | -5 Bewegungspunkte |
| 24 | Waffen +4 |
| 23 | Munitionsexpllosion, Stoppzahl 6+ |
| 22 | Stillegung, Stoppzahl 8+ |
| 20 | -4 Bewegungspunkte |
| 19 | Munitionsexpllosion, Stoppzahl 4+ |
| 18 | Stillegung, Stoppzahl 6+ |
| 17 | Waffen +3 |
| 15 | -3 Bewegungspunkte |
| 14 | Stillegung, Stoppzahl 4+ |
| 13 | Waffen +2 |
| 10 | -2 Bewegungspunkte |
| 8 | Waffen +1 |
| 5 | -1 Bewegungspunkt |

Wärmetauscher

10 Einfach



BATTLETECH

MEDIEVAL MECHS

'MECHDATA'

Type: JR7-D JENNER

Bewegungspunkte:

Tonnage: 35

Gehirn: 77

Technologie: Inner Sphere

Rennen: 1111

Innere Sphäre

Springen: 55

Epoche: Nachfolgerkriege

Weapons & Equipment Inventory (hexes)

Qty.	Type	Zone	Wärme	Ht.	Drag	Min.	Shd.	Med.	Wdg.
2	Mittelschwerer Laser	RA	33	5 (DE) 0 -	33	66	9		
2	Mittelschwerer Laser	LA	33	5 (DE) 0 -	33	66	9		
1	KSD-4	TM	33	2 (Rak.) 0 -	33	66	9		

(M,C,S)

Waffenberatung

Name: _____

Schützenpunkt: _____ Pilotenwert: _____

HitsTreffer	1	2	3	4	5	6	Total
Gewichtseinheit #	3	5	7	10	11	10	

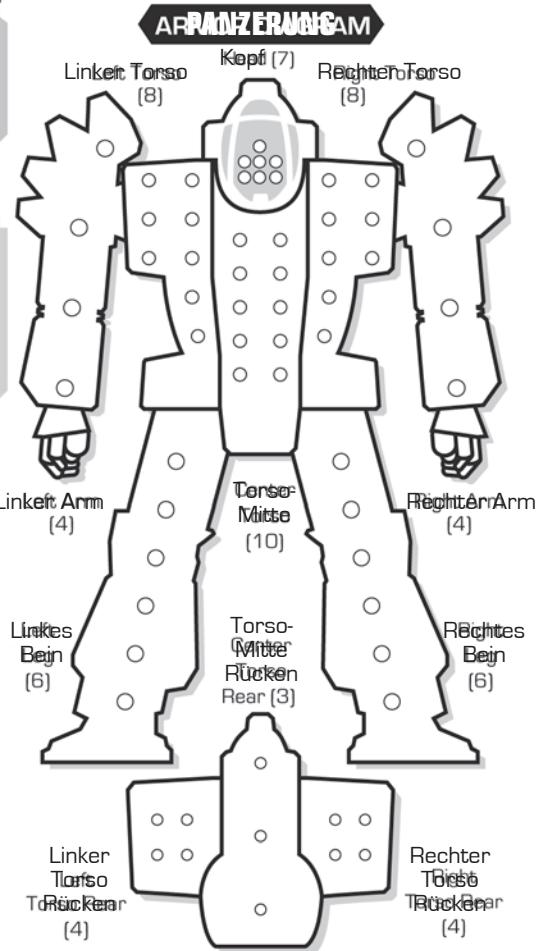
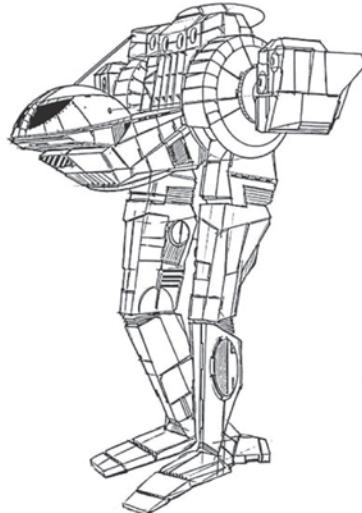
Linker Arm (4)

ARMAMENT

Linker Torso (8)

Kopf (7)

Rechter Torso (8)



CRITICAL HOLE TABLE

Linker Arm

- 1. Schulteile
- 2. Oberarmaktivator
- 3. Mittelschwerer Laser
- 4. Mittelschwerer Laser
- 5. nBol/Algähn
- 6. nBol/Algähn

- 1. nBol/Algähn
- 2. nBol/Algähn
- 3. nBol/Algähn
- 4. nBol/Algähn
- 5. nBol/Algähn
- 6. nBol/Algähn

- 1. nBol/Algähn
- 2. nBol/Algähn
- 3. nBol/Algähn
- 4. nBol/Algähn
- 5. nBol/Algähn
- 6. nBol/Algähn

1-3

4-6

Kopf

- 1. Leiterspaltung
- 2. Sensors
- 3. Cockpit
- 4. Wärmeäuscher
- 5. Sensors
- 6. Leiterspaltung

Torso-Mitte

- 1. Reaktor
- 2. Reaktor
- 3. Reaktor
- 4. Gyroskop
- 5. Gyroskop
- 6. Gyroskop

Rechte Arm

- 1. Schulteile
- 2. Oberarmaktivator
- 3. Mittelschwerer Laser
- 4. Mittelschwerer Laser
- 5. nBol/Algähn
- 6. nBol/Algähn

Linker Bein

- 1. nBol/Algähn
- 2. nBol/Algähn
- 3. nBol/Algähn
- 4. nBol/Algähn
- 5. nBol/Algähn
- 6. nBol/Algähn

Rechter Bein

- 1. Sprungdose
- 2. Sprungdose
- 3. Munition (SKAR-4) 25
- 4. nBol/Algähn
- 5. nBol/Algähn
- 6. nBol/Algähn

Rechter Arm

- 1. Sprungdose
- 2. Sprungdose
- 3. Munition (SKAR-4) 25
- 4. nBol/Algähn
- 5. nBol/Algähn
- 6. nBol/Algähn

Linkes Bein

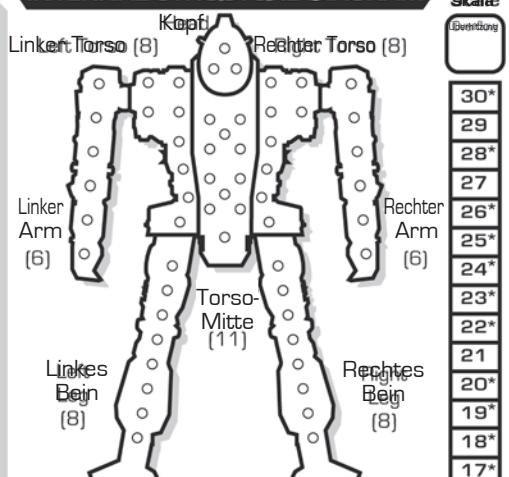
- 1. Hüftgelenk
- 2. Oberschenkelaktivator
- 3. Unterschenkelaktivator
- 4. Feinkaktivator
- 5. nBol/Algähn
- 6. nBol/Algähn

CATALYST
game labs

ULISSES
SPIELE

Schadenstransfer-
diagramm

INTERNAL STRUCTURE DIAGRAM



HEAT SCALE

Heat

Wärme-

Heat	Wärme-	Heatsinks:
300	Auswirkungen	Effects
288	Munitionsexplosion	Stopzahl 8+
286	Stillegungsexplosion	Stopzahl 10+
285	-5 Bewegungspunkte	
244	Waffe Modifizier to Fire	
233	Munitionsexplosion	Stopzahl 6+
222	Stillegungsexplosion	Stopzahl 8+
200	-4 Bewegungspunkte	
199	Munitionsexplosion	Stopzahl 4+
188	Stillegung	Stopzahl 6+
177	Waffe Modifizier to Fire	
155	-3 Bewegungspunkte	
144	Stillegung	Stopzahl 4+
133	Waffe Modifizier to Fire	
100	-2 Bewegungspunkte	
88	Waffe Modifizier to Fire	
55	-1 Bewegungspunkt	

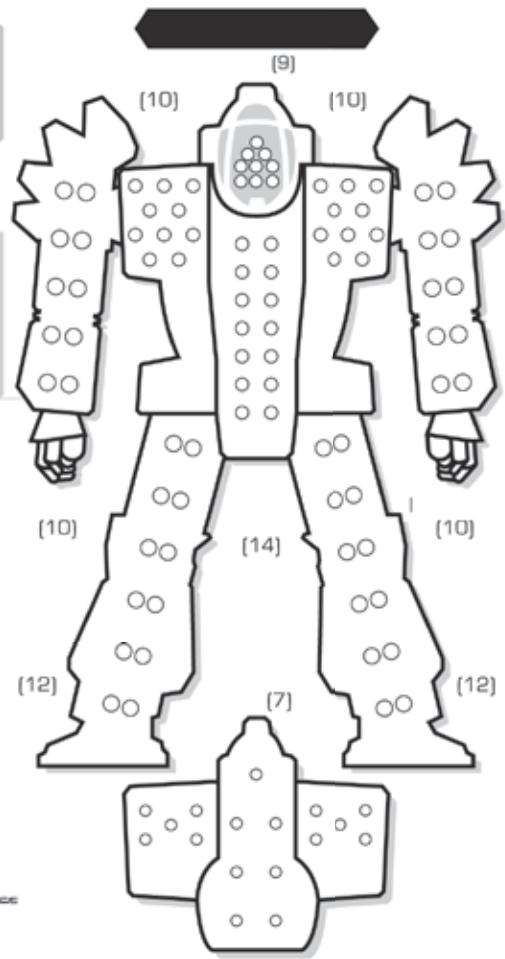
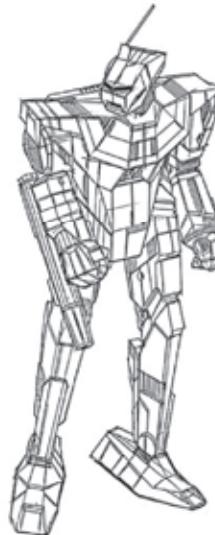
Wärme-

Heatsinks:

BATTLETECH™

Name: _____

1	2	3	4	5	6
3	5	7	10	11	



1-3
1.
2.
3.
4.
5.
6.

4-6
1.
2.
3.
4.
5.
6.

1-3
1.
2.
3.
4.
5.
6.

4-6
1.
2.
3.
4.
5.
6.

1.
2.
3.
4.
5.
6.

1-3
1.
2.
3.
4.
5.
6.

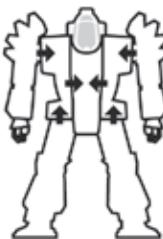
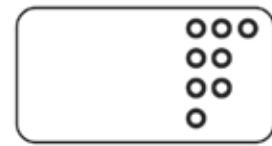
4-6
1.
2.
3.
4.
5.
6.

1-3
1.
2.
3.
4.
5.
6.

4-6
1.
2.
3.
4.
5.
6.

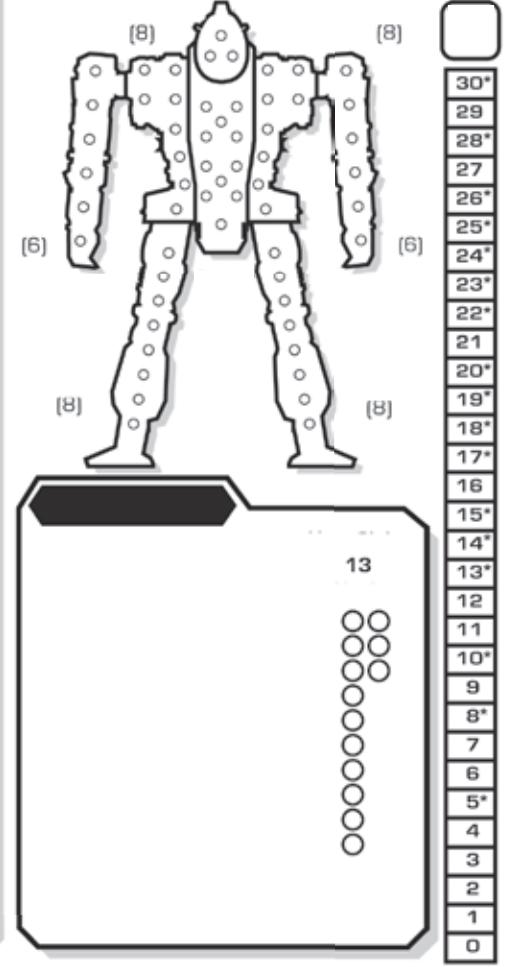
1-3
1.
2.
3.
4.
5.
6.

4-6
1.
2.
3.
4.
5.
6.



1.
2.
3.
4.
5.
6.

CATALYST
game labs™



BATTLETECH

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: CDA-2A Cicada

Bewegungspunkte:

Gehen: 8

Rennen: 12

Springen: 0

Tonnage: 40

Technologie:

Innere Sphäre

Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	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	Leichter Laser	TM	1	3 (DE)	-	1	2	3

BAUTEILE

Linker Arm

- 1. Schulter
- 2. Oberarmaktivator
- 3. neu würfeln
- 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

Linker Torso

- 1. Mittelschwerer Laser
- 2. neu würfeln
- 3. neu würfeln
- 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. neu würfeln
- 5. Sensoren
- 6. Lebenserhaltung

Torso Mitte

- 1. Reaktor
- 2. Reaktor
- 3. Reaktor
- 4. Gyroskop
- 5. Gyroskop
- 6. Gyroskop

Rechter Arm

- 1. Schulter
- 2. Oberarmaktivator
- 3. neu würfeln
- 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

Rechter Torso

- 1. Mittelschwerer Laser
- 2. neu würfeln
- 3. neu würfeln
- 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



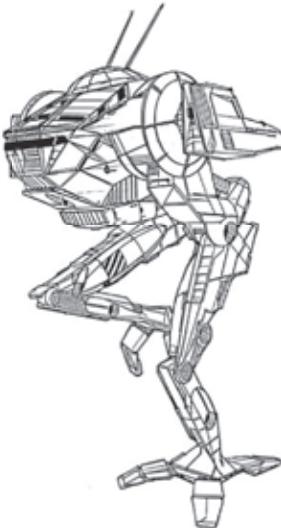
Schadenstransfer-diagramm

KRIEGERDATEN

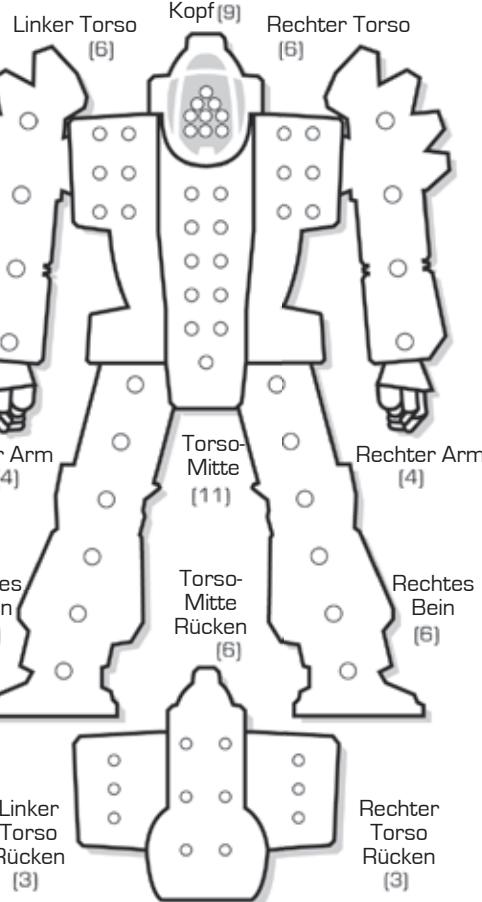
Name: _____

Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____

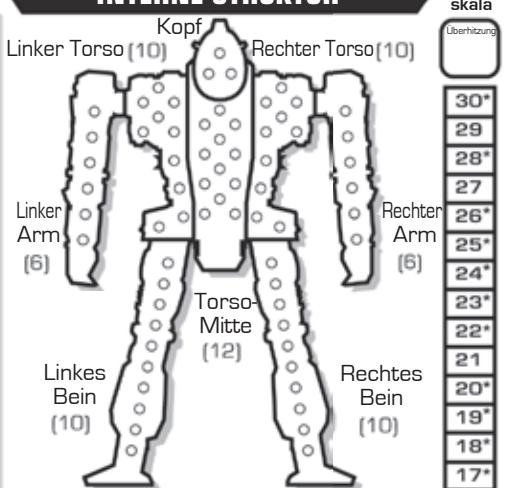
Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitze-level Auswirkungen

- | | |
|----|-----------------------------------|
| 30 | Stilllegung |
| 28 | Munitionsexpllosion, Stoppzahl 8+ |
| 26 | Stilllegung, Stoppzahl 10+ |
| 25 | -5 Bewegungspunkte |
| 24 | Waffen +4 |
| 23 | Munitionsexpllosion, Stoppzahl 6+ |
| 22 | Stilllegung, Stoppzahl 8+ |
| 20 | -4 Bewegungspunkte |
| 19 | Munitionsexpllosion, 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 Einfach

BATTLETECH

MEDIEVAL MECHS

'MECHDATA'

Type: CLINT-231 Clint

Bewegungspunkte:

Gehen: 66

Rennen: 99

Springen: 66

Tonnage: 40

Technologie: Inner Sphere

Innere Sphäre League

Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexes)

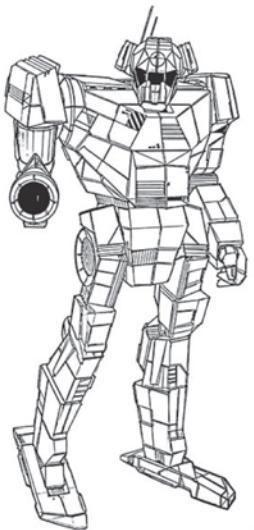
Qty.	Type	Zone	Wärme	Ht.	Drag.	Min.	Shd.	Med.	Wdg.
11	Autokanone	55	RA	11	55	33	66	112	18
1	Medium Laser	LT	3	(B,S)	-	3	6	9	
1	Mittelschwerer Laser	LT	3	5 (DE)	-	3	6	9	
1	Mittelschwerer Laser	TM	3	5 (DE)	-	3	6	9	

Waffenberatung

Name: _____

Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____

HitsTreffer	1	2	3	4	5	6	Total
Gewichtseinheit #	3	5	7	10	11	10	



Loose

CRITICAL HITS TABLE

Linker Arm

1. Schulte
2. Oberarmaktivator
3. Unterarmaktivator
4. Handaktivator
5. nBol/Agérin
6. nBol/Agérin
1. nBol/Agérin
2. nBol/Agérin
3. nBol/Agérin
4. nBol/Agérin
5. nBol/Agérin
6. nBol/Agérin

1-3

4-6

Kopf

1. LefterSeppaltung
2. Sensors
3. Cockpit
4. nBol/Agérin
5. Sensors
6. LefterSeppaltung

Torso-Mitte

1. Réagtoe
2. Réagtoe
3. Réagtoe
4. Gyroskop
5. Gyroskop
6. Gyroskop
1. Gyroskop
2. Réagtoe
3. Réagtoe
4. Gyroskop
5. Gyroskop
6. Gyroskop

1. Réagtoe
2. Réagtoe
3. Réagtoe
4. Réagtoe
5. Mittelschwerer Laser
6. nBol/Agérin

1-3

Rechte Arm

1. Schulte
2. Oberarmaktivator
3. Unterarmaktivator
4. Ättokanone/15
5. Ättokanone/15
6. Ättokanone/15
1. Ättokanone/15
2. nBol/Agérin
3. nBol/Agérin
4. nBol/Agérin
5. nBol/Agérin
6. nBol/Agérin

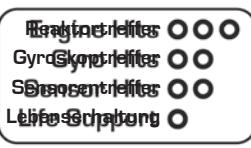
4-6

Linker Torso

1. Sprungduse
2. Mittelschwerer Laser
3. nBol/Agérin
4. nBol/Agérin
5. nBol/Agérin
6. nBol/Agérin
1. nBol/Agérin
2. nBol/Agérin
3. nBol/Agérin
4. nBol/Agérin
5. nBol/Agérin
6. nBol/Agérin

1-3

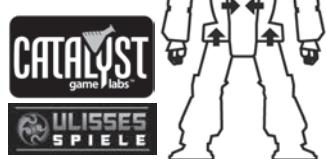
4-6



Schadenstransferdiagramm

Linkes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Füßaktivator
5. Sprungduse
6. Sprungduse



Rechtes Bein

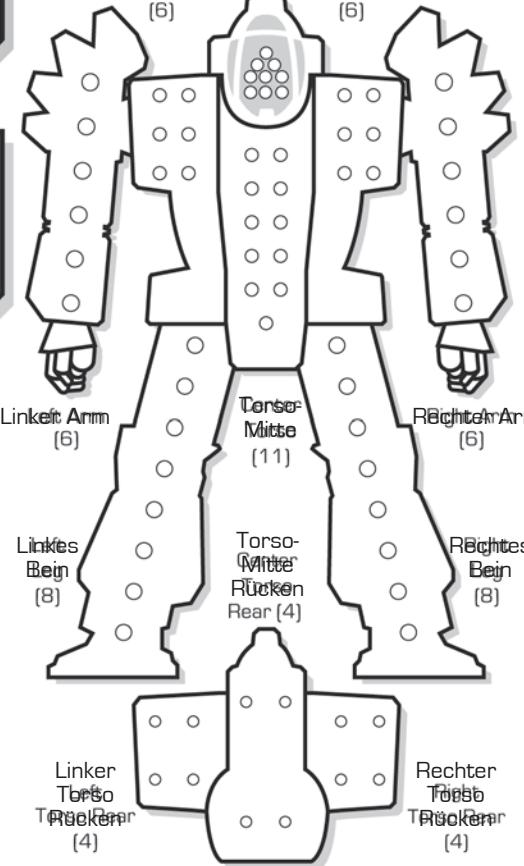
1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Füßaktivator
5. Sprungduse
6. Sprungduse

ARMAMENT

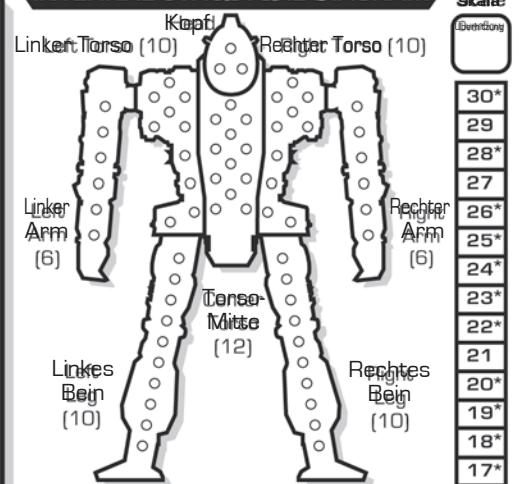
Linker Torso (6)

Kopf (9)

Rechter Torso (6)



INTERNAL STRUCTURE



Heat Scale



Heat	Wärme-Hitze
0	0
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8*
9	9
10	10*
11	11
12	12
13	13*
14	14*
15	15*
16	16
17	17*
18	18*
19	19*
20	20*
21	21
22	22*
23	23*
24	24*
25	25*
26	26*
27	27
28	28*
29	29
30	30*

HITZESTRUCTURE

Hitze-Auswirkungen

- Effects
- 300 Stillegudgn
 - 288 Munitionsexplosion Stopzahl 8+
 - 286 Stillegudgn Stopzahl 10+
 - 285 -5 Bewegungspunkte
 - 244 Waffe Modifizier to Fire
 - 233 Munitionsexplosion Stopzahl 6+
 - 222 Stillegudgn Stopzahl 8+
 - 200 -4 Bewegungspunkte
 - 199 Munitionsexplosion Stopzahl 4+
 - 188 Stillegudgn Stopzahl 6+
 - 177 Waffe Modifizier to Fire
 - 155 -3 Bewegungspunkte
 - 144 Stillegudgn Stopzahl 4+
 - 133 Waffe Modifizier to Fire
 - 100 -2 Bewegungspunkte
 - 88 Waffe Modifizier to Fire
 - 55 -1 Bewegungspunkt

Wärme-Hitze

- | | |
|--------|-------------|
| 10 | Wärme-Hitze |
| Single | |
| 1 | |
| 2 | |
| 3 | |
| 4 | |
| 5 | |
| 6 | |
| 7 | |
| 8* | |
| 9 | |
| 10* | |
| 11 | |
| 12 | |
| 13* | |
| 14* | |
| 15* | |
| 16 | |
| 17* | |
| 18* | |
| 19* | |
| 20* | |
| 21 | |
| 22* | |
| 23* | |
| 24* | |
| 25* | |
| 26* | |
| 27 | |
| 28* | |
| 29 | |
| 30* | |

BATTLETECH

MEDIEVAL MECHS

MECHDATA

Type: WTH-1 Warthog

Bewegungspunkte:

Gehen: 44

Rennen: 66

Springen: 44

Tonnage: 40

Technologie: Inner Sphere

Innere Sphäre League

Epoche: Sternenbund

WEAPONS & EQUIPMENT Inventory (hexes)

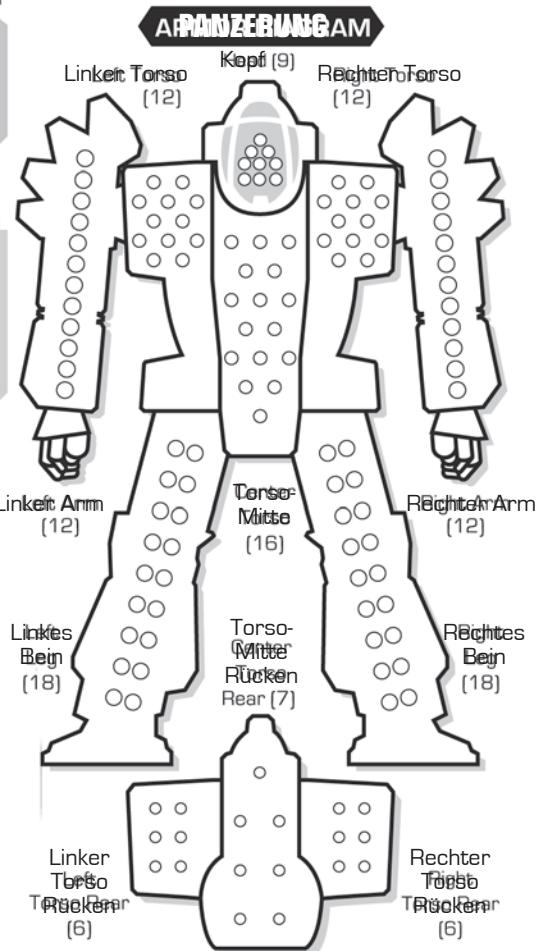
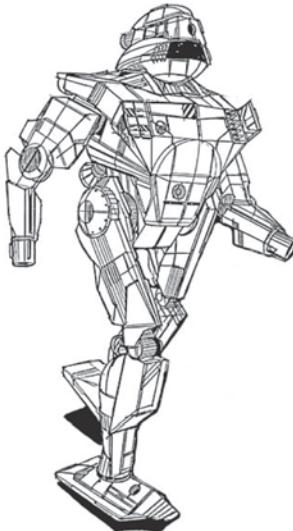
Qty.	Type	Zone	Wärme	Ht.	Drag.	Min.	Shrt.	Med.	Wg.
11	LSR-10	LT	44	1/M	Bak.	6	77	144	21
1	LRM 10	RT	4	1/M	S	6	7	14	21
1	LSR-10	RT	3	4	½ Rak.	6	37	64	21
1	Medium Laser	RA	3	5	(M,C,S)	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	K	3	5	(DE)	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5	(DE)	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5	(DE)	-	3	6	9

WERFERDATA

Name: _____

Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____

HitsTreffer	1	2	3	4	5	6
Gewichtseinheit#	3	5	7	10	11	Total



CRITICAL PARTS TABLE

Linker Arm

- 1. S-Shulter
- 2. Oberarmaktivator
- 3. Unterarmaktivator
- 4. Mittelschwerer Laser
- 5. nBol/Agérin
- 6. nBol/Agérin

1-3

- 1. nBol/Agérin
- 2. nBol/Agérin
- 3. nBol/Agérin
- 4. nBol/Agérin
- 5. nBol/Agérin
- 6. nBol/Agérin

4-6

Kopf

- 1. LefterSeppaltung
- 2. Sensors
- 3. Cockpit
- 4. Mittelschwerer Laser
- 5. Sensors
- 6. LefterSeppaltung

Torso-Mitte

- 1. Réagtoe
- 2. Réagtoe
- 3. Réagtoe
- 4. Gyroskop
- 5. Gyroskop
- 6. Gyroskop

Rechte Arm

- 1. S-Shulter
- 2. Oberarmaktivator
- 3. Unterarmaktivator
- 4. Mittelschwerer Laser
- 5. nBol/Agérin
- 6. nBol/Agérin

1-3

- 1. nBol/Agérin
- 2. nBol/Agérin
- 3. nBol/Agérin
- 4. nBol/Agérin
- 5. nBol/Agérin
- 6. nBol/Agérin

4-6

1-3

4-6

Linker Torso

- 1. Wärmetauscher
- 2. Wärmetauscher
- 3. LSRM10
- 4. LSRM10
- 5. Munition (LSR-10) 12
- 6. nBol/Agérin

1-3

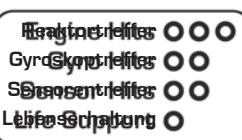
- 1. nBol/Agérin
- 2. nBol/Agérin
- 3. nBol/Agérin
- 4. nBol/Agérin
- 5. nBol/Agérin
- 6. nBol/Agérin

Rechter Arm

- 1. Wärmetauscher
- 2. Wärmetauscher
- 3. LSRM10
- 4. LSRM10
- 5. Munition (LSR-10) 12
- 6. nBol/Agérin

1-3

- 1. nBol/Agérin
- 2. nBol/Agérin
- 3. nBol/Agérin
- 4. nBol/Agérin
- 5. nBol/Agérin
- 6. nBol/Agérin



Schadenstransferdiagramm

Rechter Torso

- 1. Wärmetauscher
- 2. Wärmetauscher
- 3. LSRM10
- 4. LSRM10
- 5. Munition (LSR-10) 12
- 6. nBol/Agérin

1-3

- 1. nBol/Agérin
- 2. nBol/Agérin
- 3. nBol/Agérin
- 4. nBol/Agérin
- 5. nBol/Agérin
- 6. nBol/Agérin

Linkes Bein

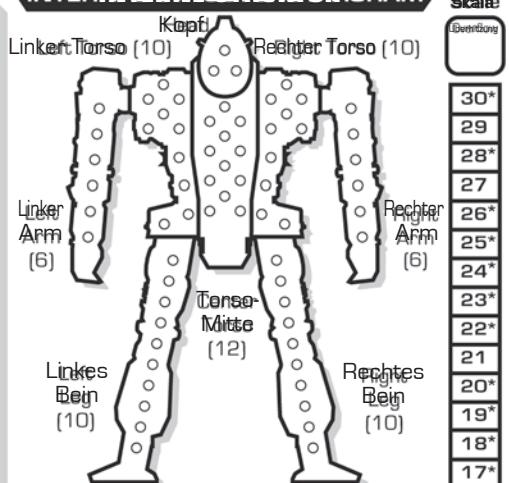
- 1. Hüftgelenk
- 2. Oberschenkelaktivator
- 3. Unterschenkelaktivator
- 4. Füßaktivator
- 5. Sprungdiese
- 6. Sprungdiese

4-6

Rechtes Bein

- 1. Hüftgelenk
- 2. Oberschenkelaktivator
- 3. Unterschenkelaktivator
- 4. Füßaktivator
- 5. Sprungdiese
- 6. Sprungdiese

INTERNAL STRUCTURE DIAGRAM



HEAT MAP

Wärme-Skalierung

Wärmetauscher

Stellglied

Gyro

Sensor

Laser

Waffe

Munition

Wasser

Luft

HITZEDATEN

Wärmetauscher

Wärmetauscher:

10

Single

Auswirkungen

Effects

300 Stellgliedgwn

288 Munitionsexpl. Stoppzgl. 8+

286 Stellgliedgwn Stoppzgl. 10 0+

285 -5 Bewegungspunkts

244 Waffe Modifizier to Fire

233 Munitionsexpl. Stoppzgl. 6+

222 Stellgliedgwn Stoppzgl. 8+

200 -4 Bewegungspunkts

199 Munitionsexpl. Stoppzgl. 4+

188 Stellgliedgwn Stoppzgl. 6+

177 Waffe Modifizier to Fire

155 -3 Bewegungspunkts

144 Stellgliedgwn Stoppzgl. 4+

133 Waffe Modifizier to Fire

100 -2 Bewegungspunkts

88 Waffe Modifizier to Fire

55 -1 Bewegungspunkt

BATTLETECH

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: VND-1R Vindicator

Bewegungspunkte: Tonnage: 45

Gehen: 4

Technologie:

Rennen: 6

Innere Sphäre

Springen: 4

Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	LSR-5	LT	2	1/Rak.	6	7	14	21
				[M,C,S]				
1	PPK	RA	10	10 (DE)	3	6	12	18
1	Mittelschwerer Laser	K	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Leichter Laser	LA	1	3 (DE)	-	1	2	3

BAUTEILE

Linker Arm

1. Schulter
2. Oberarmaktivator
3. Unterarmaktivator
4. Handaktivator
5. Leichter 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

Linker Torso

1. Wärmetauscher
2. Wärmetauscher
3. Wärmetauscher
4. Wärmetauscher
5. LSR-5
6. Munition (LSR-5) 24

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. Sprungdüse
6. neu würfeln

Kopf

1. Lebenserhaltung
2. Sensoren
3. Cockpit
4. Mittelschwerer Laser
5. Sensoren
6. Lebenserhaltung

Torso Mitte

1. Reaktor
2. Reaktor
3. Reaktor
4. Gyroskop
5. Gyroskop
6. Gyroskop

Rechter Arm

1. Schulter
2. Oberarmaktivator
3. Unterarmaktivator
- 4-6 PPK
5. PPK
6. PPK

Linkes Bein

1. neu würfeln
2. neu würfeln
3. neu würfeln
4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

Rechter Torso

1. Wärmetauscher
2. Wärmetauscher
3. Wärmetauscher
4. Wärmetauscher
5. Wärmetauscher
6. neu würfeln

Rechte Arm

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

CATALYST
game labs

ULISSES
SPIELE

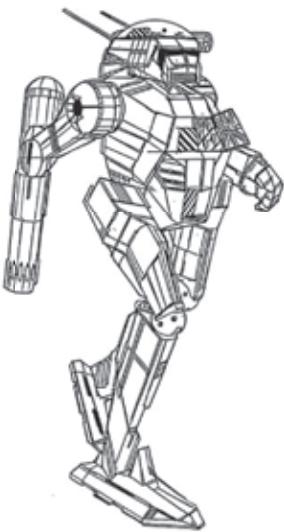
Schadenstransfer-
diagramm

KRIEGERDATEN

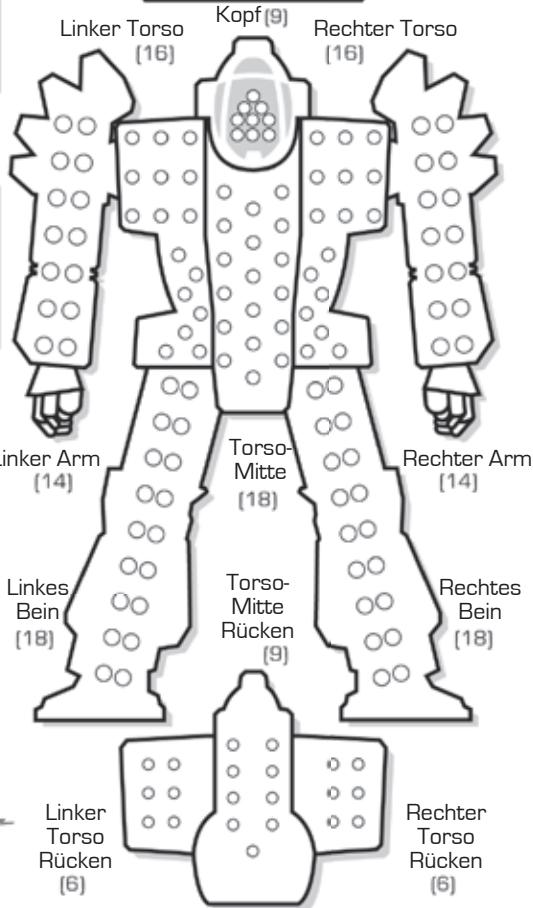
Name: _____

Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____

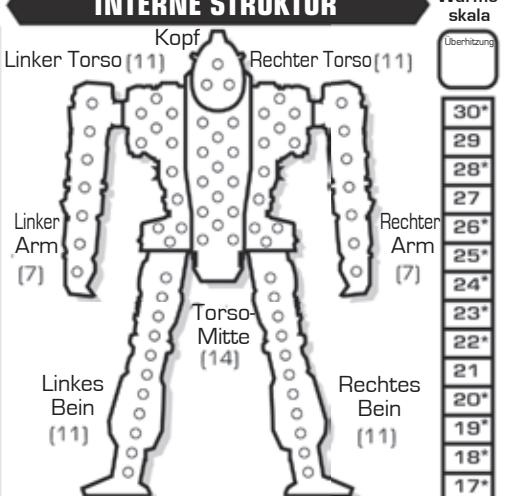
Treffer: 1 2 3 4 5 6
Bewusstseinswurf: 3 5 7 10 11 Tot



PANZERUNG



INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel Auswirkungen

- | | |
|----|-----------------------------------|
| 30 | Stilllegung |
| 28 | Munitionsexpllosion, Stoppzahl 8+ |
| 26 | Stilllegung, Stoppzahl 10+ |
| 25 | -5 Bewegungspunkte |
| 24 | Waffen +4 |
| 23 | Munitionsexpllosion, Stoppzahl 6+ |
| 22 | Stilllegung, Stoppzahl 8+ |
| 20 | -4 Bewegungspunkte |
| 19 | Munitionsexpllosion, 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

16 Einfach



BATTLETECH

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: HBK-4G Hunchback

Bewegungspunkte: Tonnage: 50

Gehen: 4

Technologie:

Rennen: 6

Innere Sphäre

Springen: 0

Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Autokanone/20	RT	7	20	-	3	6	9
				(DB,S)				
1	Leichter Laser	K	1	3 (DE)	-	1	2	3

BAUTEILE

Linker Arm

- 1. Schulter
- 2. Oberarmaktivator
- 3. Unterarmaktivator
- 4. Handaktivator
- 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

Linker Torso

- 1. Munition (AK/20) 5
- 2. Munition (AK/20) 5
- 3. neu würfeln
- 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. Wärmetauscher
- 6. Wärmetauscher

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

Rechter Arm

Rechter Arm

- 1. Schulter
- 2. Oberarmaktivator
- 3. Unterarmaktivator
- 4. Handaktivator
- 5. Mittelschwerer Laser
- 6. neu würfeln

1-3

4-6

Linker Arm

- 1. neu würfeln
- 2. neu würfeln
- 3. neu würfeln
- 4. neu würfeln
- 5. neu würfeln
- 6. neu würfeln

Rechter Torso

- 1. Autokanone/20
- 2. Autokanone/20
- 3. Autokanone/20
- 4. Autokanone/20
- 5. Autokanone/20
- 6. Autokanone/20

1-3

4-6

Reaktortreffer

Gyroskoptreffer

Sensorentreffer

Lebenserhaltung



CATALYST
game labs

ULISSES
SPIELE

Schadenstransfer-
diagramm

Rechtes Bein

- 1. Hüftgelenk
- 2. Oberschenkelaktivator
- 3. Unterschenkelaktivator
- 4. Fußaktivator
- 5. Wärmetauscher
- 6. Wärmetauscher

Rechter Arm

- 1. neu würfeln
- 2. neu würfeln
- 3. neu würfeln
- 4. neu würfeln
- 5. neu würfeln
- 6. neu würfeln

1-3

4-6

Linkes Bein

- 1. neu würfeln
- 2. neu würfeln
- 3. neu würfeln
- 4. neu würfeln
- 5. neu würfeln
- 6. neu würfeln

Rechter Torso

- 1. Autokanone/20
- 2. Autokanone/20
- 3. Autokanone/20
- 4. Autokanone/20
- 5. Autokanone/20
- 6. Autokanone/20

1-3

4-6

Rechte Arm

- 1. neu würfeln
- 2. neu würfeln
- 3. neu würfeln
- 4. neu würfeln
- 5. neu würfeln
- 6. neu würfeln

Rechte Bein

- 1. Schulter
- 2. Oberarmaktivator
- 3. Unterarmaktivator
- 4. Handaktivator
- 5. Mittelschwerer Laser
- 6. neu würfeln

1-3

4-6

Rechter Arm

- 1. neu würfeln
- 2. neu würfeln
- 3. neu würfeln
- 4. neu würfeln
- 5. neu würfeln
- 6. neu würfeln

Rechter Torso

- 1. Autokanone/20
- 2. Autokanone/20
- 3. Autokanone/20
- 4. Autokanone/20
- 5. Autokanone/20
- 6. Autokanone/20

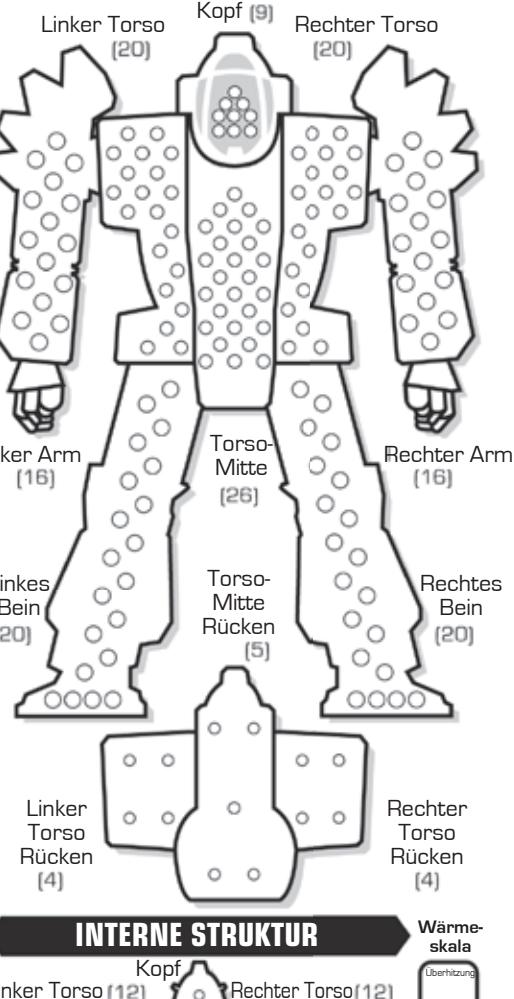
1-3

4-6

Rechtes Bein

- 1. neu würfeln
- 2. neu würfeln
- 3. neu würfeln
- 4. neu würfeln
- 5. neu würfeln
- 6. neu würfeln

PANZERUNG



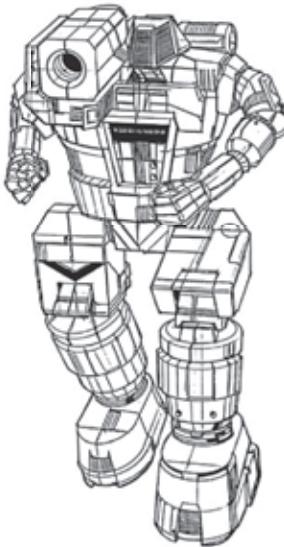
KRIEGERDATEN

Name: _____

Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____

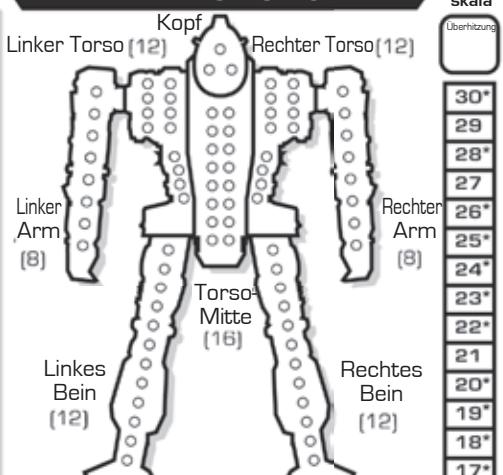
Treffer: 1 2 3 4 5 6

Bewusstseinswurf: 3 5 7 10 11 Tot



INTERNE STRUKTUR

WÄRME-SKALA



HITZEDATEN

WÄRMETÄUSCHER

<h4

BATTLETECH

MEDIEVAL MECHBATTLESHEET

MECHDATA

Type: TEB-15 REPUBLIC

Bewegungspunkte:

Gehen: 55

Rennen: 88

Springen: 00

Tonnage: 50

Technologie: Inner Sphere

Innere Sphäre

Epoche: Sternenland

WEAPONS & EQUIPMENT INVENTORY (hexes)

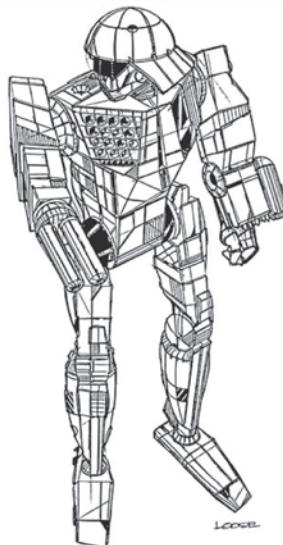
Qty.	Type	Zone	Wärme	Wkt.	Min.	Shrt.	Med.	Wgt.	
11	LSR-15	LA	55	1/M	B&k.6	6	77	114	21
1	LRM 15	RT	5	1/M	S	6	7	14	21
1	LSR-15	RA	35	1/5	Rak.	6	37	84	21
2	Medium Laser	(M.C.S.)	-	-	-	-	-	-	-
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5	(DE)	-	3	6	9
2	Mittelschwerer Laser	RA	3	5	(DE)	-	3	6	9

WAFFENBAUDATA

Name: _____

Schützenpunkt: _____ Pilotenwert: _____

HitsTreffer	1	2	3	4	5	6	Dtot.
Gewichtseinheit#	3	5	7	10	11	Detd.	



CRITICAL HITS TABLE

Linker Arm

- 1. Schüttler
- 2. Oberarmaktivator
- 3. Unterarmaktivator
- 4. Handaktivator
- 5. LSRM 15
- 6. LSRM 15
- 1. LSRM 15
- 2. Mittelschwerer Laser
- 3. nBolAgain
- 4. nBolAgain
- 5. nBolAgain
- 6. nBolAgain

Kopf

- 1. Leiterseppaltung
- 2. Sensors
- 3. Cockpit
- 4. nBolAgain
- 5. Sensors
- 6. Leiterseppaltung

Torso-Mitte

- 1. Reaktor
- 2. Reaktor
- 3. Reaktor
- 4. Gyroskop
- 5. Gyroskop
- 6. Gyroskop

Rechter Arm

- 1. Schüttler
- 2. Oberarmaktivator
- 3. Unterarmaktivator
- 4. Mittelschwerer Laser
- 5. Mittelschwerer Laser
- 6. nBolAgain
- 1. nBolAgain
- 2. nBolAgain
- 3. nBolAgain
- 4. nBolAgain
- 5. nBolAgain
- 6. nBolAgain

Rechter Torso

- 1. LSRM 15
- 2. LSRM 15
- 3. LSRM 15
- 4. Munition (LSR-15) 8
- 5. nBolAgain
- 6. nBolAgain
- 1. nBolAgain
- 2. nBolAgain
- 3. nBolAgain
- 4. nBolAgain
- 5. nBolAgain
- 6. nBolAgain

Linker Torso

- 1. Munition (LSR-15) 8
- 2. nBolAgain
- 3. nBolAgain
- 4. nBolAgain
- 5. nBolAgain
- 6. nBolAgain
- 1. nBolAgain
- 2. nBolAgain
- 3. nBolAgain
- 4. nBolAgain
- 5. nBolAgain
- 6. nBolAgain

4-6

- 4. Reaktor
- 5. nBolAgain
- 6. nBolAgain

Reaktorträger

-
-
-
-

Gyroskopträger

-

Sensorträger

-

Leiterseppaltung

-

Linkes Bein

- 1. Hüftgelenk
- 2. Oberschenkelaktivator
- 3. Unterschenkelaktivator
- 4. Feinkraftaktivator
- 5. nBolAgain
- 6. nBolAgain

CATALYST
game labs

ULISSES
SPIELE

Schadenstransfer
diagramm

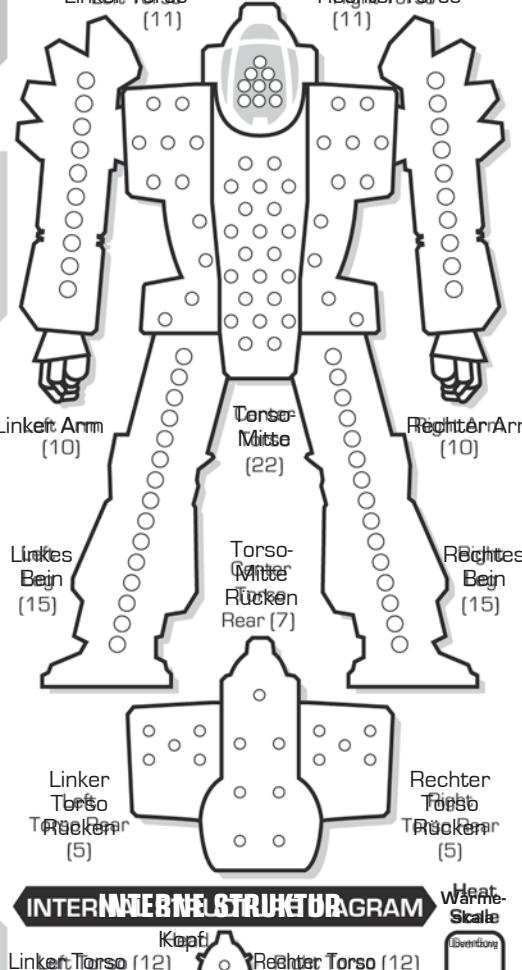
Rechtes Bein

- 1. Hüftgelenk
- 2. Oberschenkelaktivator
- 3. Unterschenkelaktivator
- 4. Feinkraftaktivator
- 5. nBolAgain
- 6. nBolAgain

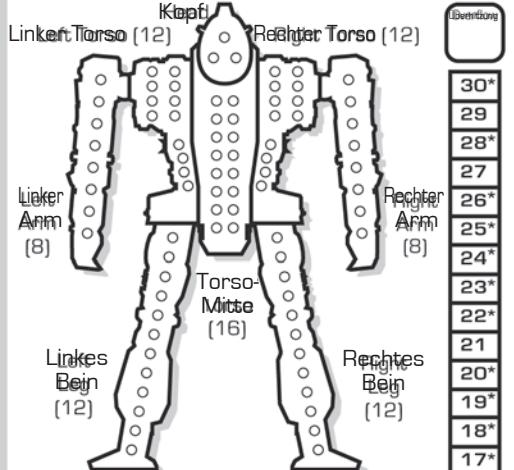
ARMAMENTSAM

Linker Torso (11)
Kopf (9)

Rechter Torso (11)



INTERNAL STRUCTURE DIAGRAM



HEAT SCALE

Heating	Wärme-Skalen:
0	10
1	Single
2	30*
3	29
4	28*
5	27
6	26*
7	25*
8	24*
9	23*
10	22*
11	21
12	20*
13	19*
14	18*
15	17*
16	16
17	15*
18	14*
19	13*
20	12
21	11
22	10*
23	9
24	8*
25	7
26	6
27	5*
28	4
29	3
30	2
31	1
32	0

HITZEDATEN

Hitzen-Auswirkungen

- 300 Stillegungsw.
- 288 Munit. + Plosion Stopzai 8+
- 286 Stillegung Stopzai 10 0+
- 285 -5 Bewegungspunkts
- 224 Waffe Modifizier to Fire
- 223 Munit. + Plosion Stopzai 6+
- 222 Stillegung Stopzai 8+ 8+
- 220 -4 Bewegungspunkts
- 199 Munit. + Plosion Stopzai 4+
- 188 Stillegung Stopzai 6+ 6+
- 177 Waffe Modifizier to Fire
- 155 -3 Bewegungspunkts
- 144 Stillegung Stopzai 4+ 4+
- 133 Waffe Modifizier to Fire
- 100 -2 Bewegungspunkts
- 88 Waffe Modifizier to Fire
- 55 -1 Bewegungspunkt

Wärme-Hits:

- 10 Single
- 13*
- 12
- 11
- 10*
- 9
- 8*
- 7
- 6
- 5*
- 4
- 3
- 2
- 1
- 0

BATTLETECH

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: DV-6M Dervish

Bewegungspunkte: Tonnage: 55

Gehen: 5

Technologie:

Rennen: 8

Innere Sphäre

Springen: 5

Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch.	Min	N.	M.	W.
1	LSR-10	LT	4	1/Rak.	6	7	14	21 [M,C,S]
1	LSR-10	LT	4	1/Rak.	6	7	14	21 [M,C,S]
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	KSR-2	LA	2	2/Rak.	-	3	6	9 [M,C,S]
1	KSR-2	RA	2	2/Rak.	-	3	6	9 [M,C,S]

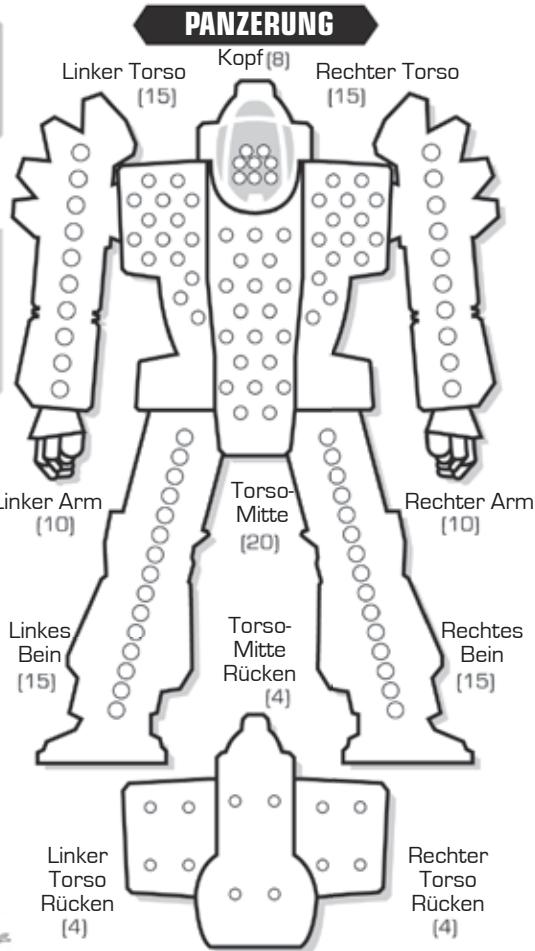
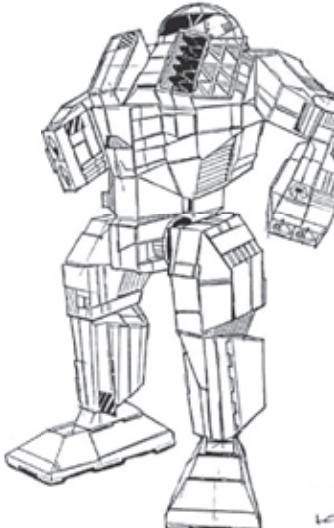
KRIEGERDATEN

Name: _____

Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____

Treffer: 1 2 3 4 5 6

Bewusstseinswurf: 3 5 7 10 11 Tot



BAUTEILE

Linker Arm

- 1. Schulter
- 2. Oberarmaktivator
- 3. Unterarmaktivator
- 4. Mittelschwerer Laser
- 5. KSR-2
- 6. Munition (KSR-2) 50

- 1. neu würfeln
- 2. neu würfeln
- 3. neu würfeln
- 4. neu würfeln
- 5. neu würfeln
- 6. neu würfeln

Linker Torso

- 1. LSR-10
- 2. LSR-10
- 3. Munition (LSR-10) 12
- 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

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

Rechter Arm

- 1-3 1. Schulter
- 2. Oberarmaktivator
- 3. Unterarmaktivator
- 4. Mittelschwerer Laser
- 5. KSR-2
- 6. Munition (KSR-2) 50

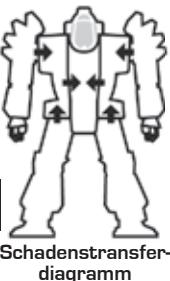
- 4-6 1. neu würfeln
- 2. neu würfeln
- 3. neu würfeln
- 4. neu würfeln
- 5. neu würfeln
- 6. neu würfeln

Rechter Torso

- 1-3 1. LSR-10
- 2. LSR-10
- 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

- Reaktortreffer
- Gyroskoptreffer
- Sensorentreffer
- Lebenserhaltung



Schadenstransfer-diagramm

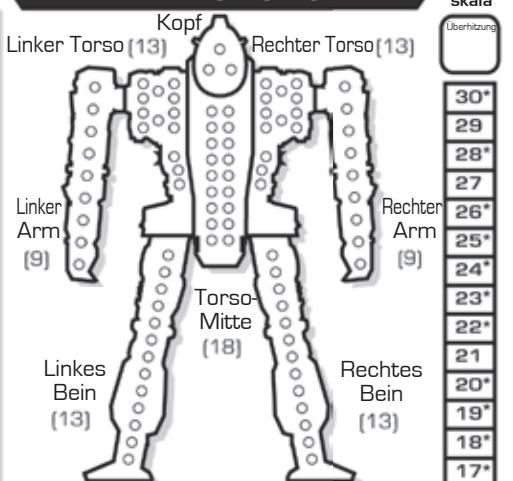
Linkes Bein

- 1. Hüftgelenk
- 2. Oberschenkelaktivator
- 3. Unterschenkelaktivator
- 4. Fußaktivator
- 5. Sprungdüse
- 6. Sprungdüse

CATALYST
game labs

ULISSES
SPIELE

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel Auswirkungen

- | | |
|----|-----------------------------------|
| 30 | Stillegung |
| 28 | Munitionsexpllosion, Stoppzahl 8+ |
| 26 | Stillegung, Stoppzahl 10+ |
| 25 | -5 Bewegungspunkte |
| 24 | Waffen +4 |
| 23 | Munitionsexpllosion, Stoppzahl 6+ |
| 22 | Stillegung, Stoppzahl 8+ |
| 20 | -4 Bewegungspunkte |
| 19 | Munitionsexpllosion, Stoppzahl 4+ |
| 18 | Stillegung, Stoppzahl 6+ |
| 17 | Waffen +3 |
| 15 | -3 Bewegungspunkte |
| 14 | Stillegung, Stoppzahl 4+ |
| 13 | Waffen +2 |
| 10 | -2 Bewegungspunkte |
| 8 | Waffen +1 |
| 5 | -1 Bewegungspunkt |

Wärmetauscher

- 10 Einfach
- 13
- 12
- 11
- 10*
- 9
- 8*
- 7
- 6
- 5*
- 4
- 3
- 2
- 1
- 0

BATTLETECH

MERCHTECHNEKEN

MECHDATA

Type: DRG-1N DRAGON

Bewegungspunkte:

Gehen: 55

Rennen: 88

Springen: 00

Tonnage: 60

Technologie: Tech Base Inner Sphere

Innere Sphäre

League

Epoche: Sternenbund

WEAPONS & EQUIPMENT INVENTORY (HEXES)

Anz.	Type	Zone	Wk	Wd	Shk	Min	N	Mv	Wg
11	LSR 10	TM	44	1	Wpk	6	77	144	21
1	Autocannon 5	RA	1	(M.C.S)	3	6	12	18	
1	Autokanone/5	RA	3	1	5	3	6	12	18
1	Medium Laser	LA	3	5	(DBS)	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LT(R)	3	5	(DE)	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LT(R)	3	5	(DE)	-	3	6	9

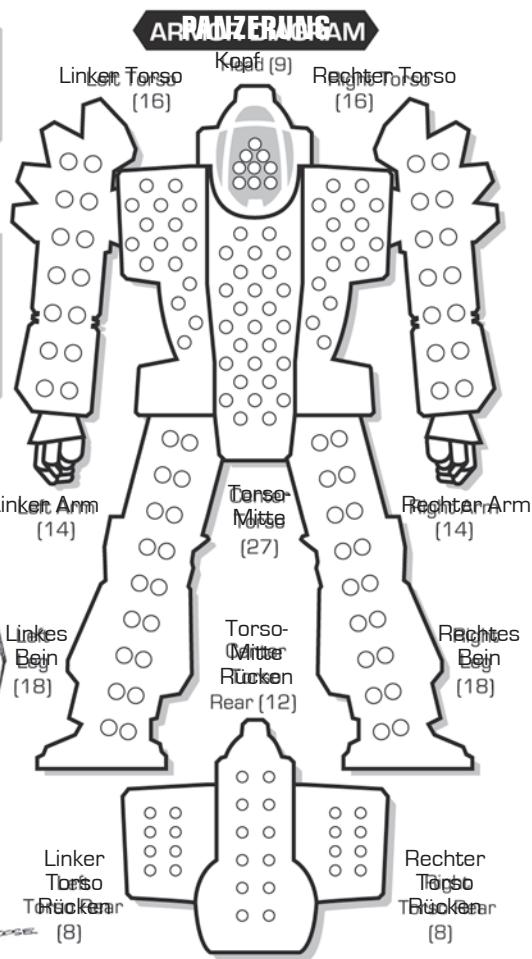
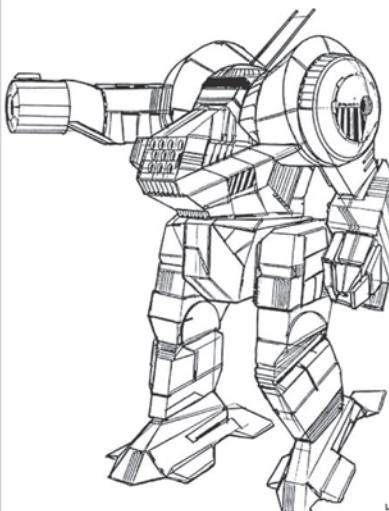
WEAPONS DATA

Name: _____

Schützenpunkt: _____ Pfeilangriff: _____

Hits Teller: 1 2 3 4 5 6

Conusangriffswurf: 3 5 7 10 11 Detd



CRITICAL BATTLE TABLE

Linker Arm

- 1. Schüttler
- 2. Oberarmaktivator
- 3. Unterarmaktivator
- 4. Mittelschwerer Laser
- 5. nRoll/Again
- 6. nRoll/Again

- 1. nRoll/Again
- 2. nRoll/Again
- 3. nRoll/Again
- 4. nRoll/Again
- 5. nRoll/Again
- 6. nRoll/Again

- 1. nRoll/Again
- 2. nRoll/Again
- 3. nRoll/Again
- 4. nRoll/Again
- 5. nRoll/Again
- 6. nRoll/Again

Kopf

- 1. Leberschaltung
- 2. Sensors
- 3. Cockpit
- 4. nRoll/Again
- 5. Sensors
- 6. Leberschaltung

Torso-Mitte

- 1. Reaktor
- 2. Reaktor
- 3. Reaktor
- 4. Gyrokop
- 5. Gyrokop
- 6. Gyrokop

Rechter Arm

- 1. Schüttler
- 2. Oberarmaktivator
- 3. Unterarmaktivator
- 4. Autokanone/5
- 5. Autokanone/5
- 6. Autokanone/5

Autokanone/5

- 1. Autokanone/5
- 2. nRoll/Again
- 3. nRoll/Again
- 4. nRoll/Again
- 5. nRoll/Again
- 6. nRoll/Again

Rechter Torso

- 1. Munition LSR 10/20
- 2. Munition LSR 10/20
- 3. nRoll/Again
- 4. nRoll/Again
- 5. nRoll/Again
- 6. nRoll/Again

Linkes Bein

- 1. nRoll/Again
- 2. nRoll/Again
- 3. nRoll/Again
- 4. nRoll/Again
- 5. nRoll/Again
- 6. nRoll/Again

Linker Torso

- 1. nRoll/Again
- 2. nRoll/Again
- 3. nRoll/Again
- 4. nRoll/Again
- 5. nRoll/Again
- 6. nRoll/Again

Rechtes Bein

- 1. Hüftgelenk
- 2. Oberschenkelaktivator
- 3. Unterschenkelaktivator
- 4. Fraktivator
- 5. nRoll/Again
- 6. nRoll/Again

Engpass

Gyrokop

Sensor

Leberschaltung

Links

Support

Links

Rechts

Sensor

Leberschaltung

Links

Rechts

BATTLETECH

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: QKD-4G Quickdrawn

Bewegungspunkte: 60 Tonnage:

Gehen: 5

Technologie:

Rennen: 8

Innere Sphäre

Springen: 5

Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

(Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch.	Min.	N.	M.	W.
1	LSR-10	LT	4	1/Rak.	6	7	14	21
				[M,C,S]				
1	KSR-4	TM	3	2/Rak.	-	3	6	9
				[M,C,S]				
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	-	3	6	9
2	Mittelschwerer Laser	RT(R)	3	5 (DE)	-	3	6	9

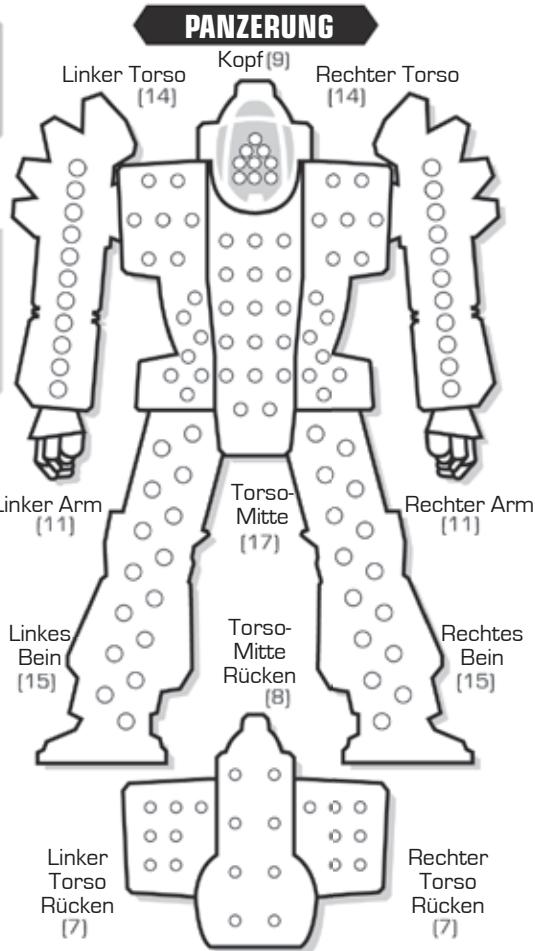
KRIEGERDATEN

Name: _____

Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____

Treffer: 1 2 3 4 5 6

Bewusstseinswurf: 3 5 7 10 11 Tot



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

4-6

4. neu würfeln
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

Rechter Arm

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

4-6

4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

Linker Torso

1. Sprungdüse
2. Sprungdüse
3. LSR-10
4. LSR-10
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

Reaktortreffer

Gyroskoptreffer

Sensorentreffer

Lebenserhaltung

Hüftgelenk

Oberschenkelaktivator

Unterschenkelaktivator

Fußaktivator

neu würfeln

BATTLETECH

MEDIEVAL MECHBATTLESHEET

'MECHDATA'

Type: GILT-C-C Cap'n Built

Bewegungspunkte:

Gehen: 44

Rennen: 66

Springen: 44

Tonnage: 65

Technologie: Inner Sphere

Innere Sphäre League

Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexes)

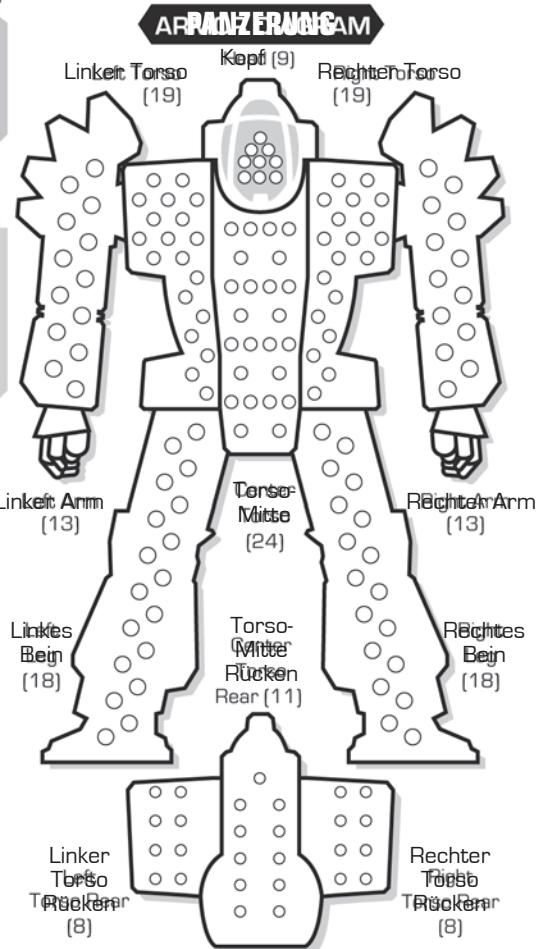
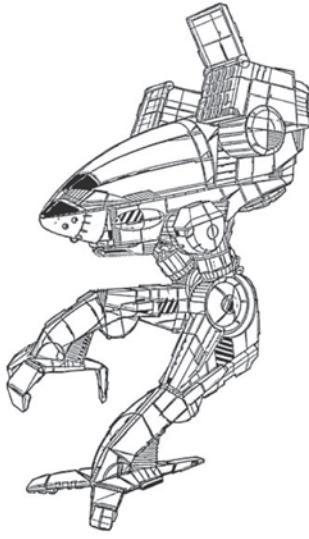
Qty.	Type	Zone	Wärme	Ht.	Drag.	Min.	Shrt.	Med.	Wg.
11	LSR-15	RA	55	1/M	Bk.6	6	77	114	21
1	LRM 15	LA	5	1/M	S	6	7	14	21
2	LSR-15	LT	3	5	1/Rak.	6	37	84	21
1	Medium Laser	(M.C.S.)	-	-	-	-	-	-	-
2	Mittelschwerer Laser	TM	3	5 (DE)	-	3	6	9	9
1	Mittelschwerer Laser	RT	3	5 (DE)	-	3	6	9	9
1	Mittelschwerer Laser	RT	3	5 (DE)	-	3	6	9	9

Waffenberatung

Name: _____

Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____

HitsTreffer	1	2	3	4	5	6
Gewichtseinheit#	3	5	7	10	11	Total



CRITICAL HITS TABLE

Linker Arm

1. Schüttler
2. Oberarmaktivator
3. LRM 55
4. LRM 55
5. LRM 55
6. nBolzAgain
1. nBolzAgain
2. nBolzAgain
3. nBolzAgain
4. nBolzAgain
5. nBolzAgain
6. nBolzAgain

1-3

4-6

Kopf

1. Leiterspaltung
2. Sensors
3. Cockpit
4. Wärmeäuscher
5. Sensors
6. Leiterspaltung

Torso-Mitte

1. Reaktor
2. Reaktor
3. Reaktor
4. Gyroskop
5. Gyroskop
6. Gyroskop

Rechter Arm

1. Schüttler
2. Oberarmaktivator
3. LRM 55
4. LRM 55
5. LRM 55
6. nBolzAgain
1. nBolzAgain
2. nBolzAgain
3. nBolzAgain
4. nBolzAgain
5. nBolzAgain
6. nBolzAgain

1. Gyroskop
2. Gyroskop
3. Gyroskop
4. Gyroskop
5. Gyroskop
6. Gyroskop

Rechter Torso

1. Sprungdose
2. Sprungdose
3. Mittelschwerer Laser
4. Munition (LRM 15) 88
5. nBolzAgain
6. nBolzAgain
1. nBolzAgain
2. nBolzAgain
3. nBolzAgain
4. nBolzAgain
5. nBolzAgain
6. nBolzAgain

1. nBolzAgain
2. nBolzAgain
3. nBolzAgain
4. nBolzAgain
5. nBolzAgain
6. nBolzAgain

Rechtes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Feinkraftaktivator
5. Wärmeäuscher
6. Wärmeäuscher

Linker Torso

1. Sprungdose
2. Sprungdose
3. Mittelschwerer Laser
4. Munition (LRM 15) 88
5. nBolzAgain
6. nBolzAgain
1. nBolzAgain
2. nBolzAgain
3. nBolzAgain
4. nBolzAgain
5. nBolzAgain
6. nBolzAgain

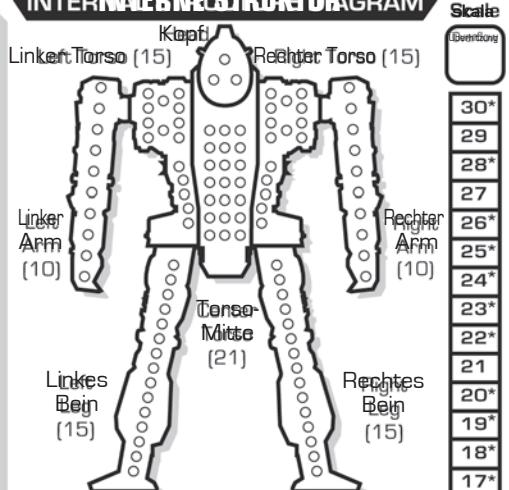
1. nBolzAgain
2. nBolzAgain
3. nBolzAgain
4. nBolzAgain
5. nBolzAgain
6. nBolzAgain

CATALYST
game labs

ULISSES
SPIELE

Schadenstransfer-
diagramm

INTERNAL STRUCTURE DIAGRAM



Linkes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Feinkraftaktivator
5. Wärmeäuscher
6. Wärmeäuscher

HIT DATA

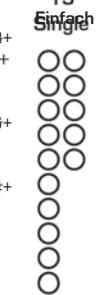
Hit Level

Auswirkungen

- Effects
- 300 Stillegudgn
 - 288 Munitionsexplosion Stopzahl 8+
 - 286 Stillegudgn Stopzahl 10+
 - 285 -5 Bewegungspunkte
 - 244 Waffe Modifizier to Fire
 - 233 Munitionsexplosion Stopzahl 6+
 - 222 Stillegudgn Stopzahl 8+
 - 200 -4 Bewegungspunkte
 - 199 Munitionsexplosion Stopzahl 4+
 - 188 Stillegudgn Stopzahl 6+
 - 177 Waffe Modifizier to Fire
 - 155 -3 Bewegungspunkte
 - 144 Stillegudgn Stopzahl 4+
 - 133 Waffe Modifizier to Fire
 - 100 -2 Bewegungspunkte
 - 88 Waffe Modifizier to Fire
 - 55 -1 Bewegungspunkt

Wärme-

Heatsinks:



BATTLETECH

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: JM6-S Jagermech

Bewegungspunkte: Tonnage: 65

Gehen: 4

Technologie:

Rennen: 6

Innere Sphäre

Springen: 0

Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Autokanone/5	RA	1	5	3	6	12	18
				[DB,S]				
1	Autokanone/5	LA	1	5	3	6	12	18
				[DB,S]				
1	Autokanone/2	RA	1	2	4	8	16	24
				[DB,S]				
1	Autokanone/2	LA	1	2	4	8	16	24
				[DB,S]				
1	Mittelschwerer Laser	RT	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LT	3	5 (DE)	-	3	6	9

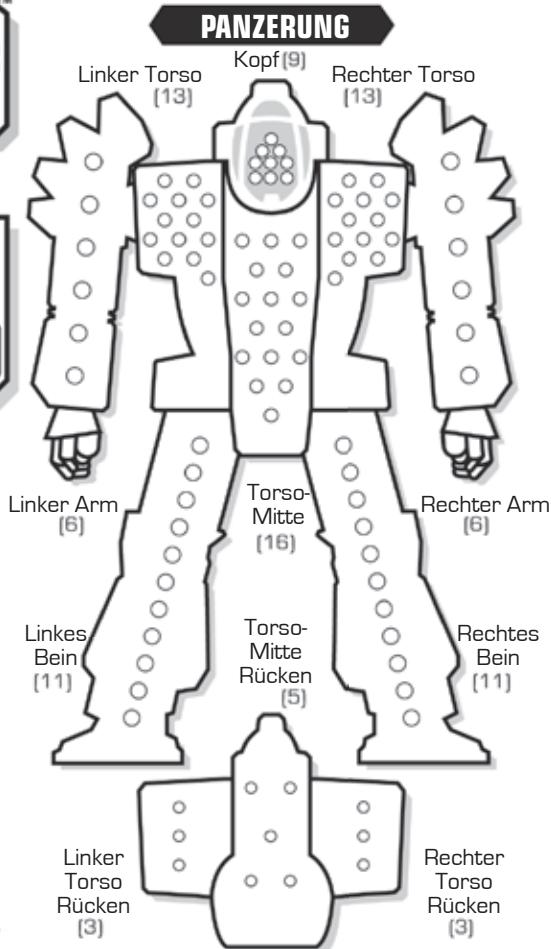
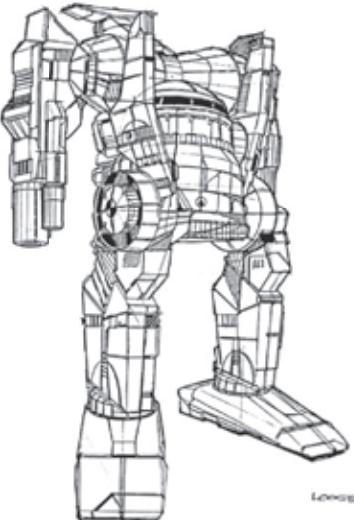
KRIEGERDATEN

Name: _____

Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____

Treffer: 1 2 3 4 5 6

Bewusstseinswurf: 3 5 7 10 11 Tot



BAUTEILE

Linker Arm

- 1. Schulter
- 2. Oberarmaktivator
- 3. Autokanone/5
- 4. Autokanone/5
- 5. Autokanone/5
- 6. Autokanone/5

- 1. Autokanone/2
- 2. neu würfeln
- 3. neu würfeln
- 4. neu würfeln
- 5. neu würfeln
- 6. neu würfeln

Linker Torso

- 1. Mittelschwerer Laser
- 2. Munition (AK/5) 20
- 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. neu würfeln
- 5. Sensoren
- 6. Lebenserhaltung

Torso Mitte

- 1. Reaktor
- 2. Reaktor
- 3. Reaktor
- 4. Gyroskop
- 5. Gyroskop
- 6. Gyroskop

Rechter Arm

- 1. Schulter
- 2. Oberarmaktivator
- 3. Autokanone/5
- 4. Autokanone/5
- 5. Autokanone/5
- 6. Autokanone/5

- 1. Autokanone/2
- 2. neu würfeln
- 3. neu würfeln
- 4. neu würfeln
- 5. neu würfeln
- 6. neu würfeln

Rechter Torso

- 1. Mittelschwerer Laser
- 2. Munition (AK/5) 20
- 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

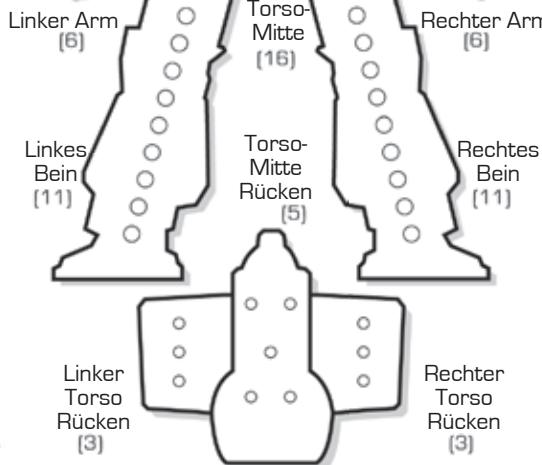
- 1. Hüftgelenk
- 2. Oberschenkelaktivator
- 3. Unterschenkelaktivator
- 4. Fußaktivator
- 5. neu würfeln
- 6. neu würfeln



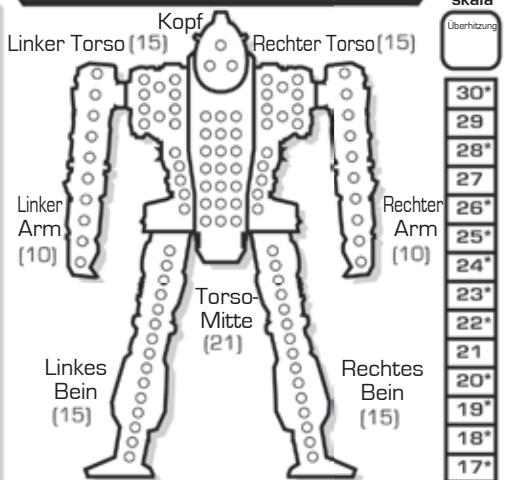
Schadenstransfer-diagramm

PANZERUNG

Linker Torso (13) Kopf (9) Rechter Torso (13)



INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel Auswirkungen

- | | |
|----|-----------------------------------|
| 30 | Stilllegung |
| 28 | Munitionsexpllosion, Stoppzahl 8+ |
| 26 | Stilllegung, Stoppzahl 10+ |
| 25 | -5 Bewegungspunkte |
| 24 | Waffen +4 |
| 23 | Munitionsexpllosion, Stoppzahl 6+ |
| 22 | Stilllegung, Stoppzahl 8+ |
| 20 | -4 Bewegungspunkte |
| 19 | Munitionsexpllosion, 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 Einfach



BATTLETECH

MEDIEVAL MECHS

MECHDATA

Type: GTF-5 Grasshopper

Bewegungspunkte: 70

Gehen: 44

Rennen: 66

Springen: 44

Technologie: Inner Sphere

Innere Sphäre

Epoche: Nachfolgerkriege

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexes)

Qty.	Type	Zone	Wärme	Ht.	Drag.	Min.	Shrt.	Med.	Wdg.
11	Schwerer Laser	TM	88	8 (DE)	- -	55	100	15	
11	Mittelschwerer Laser	LT	33	5 (DE)	- -	33	6	6	
11	Mittelschwerer Laser	PA	33	5 (DE)	- -	33	6	6	
11	Mittelschwerer Laser	LA	33	5 (DE)	- -	33	6	6	
11	Mittelschwerer Laser	RT	33	5 (DE)	- -	33	6	6	
11	Medium Laser	RT	33	5 (DE)	- -	33	6	6	
11	LSR-5	KT	32	1/Rak.	6	37	14	21	
1	LRM 5	H	21	(M,E,S)	6	7	14	21	

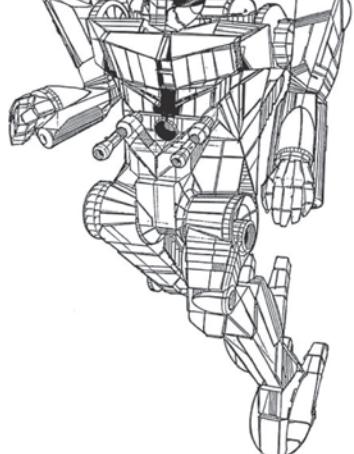
WAFFENBABA DATA

Name: _____

Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____

HitsTreffer	1	2	3	4	5	6
Gewichtseinheit#	3	5	7	10	11	Detd.

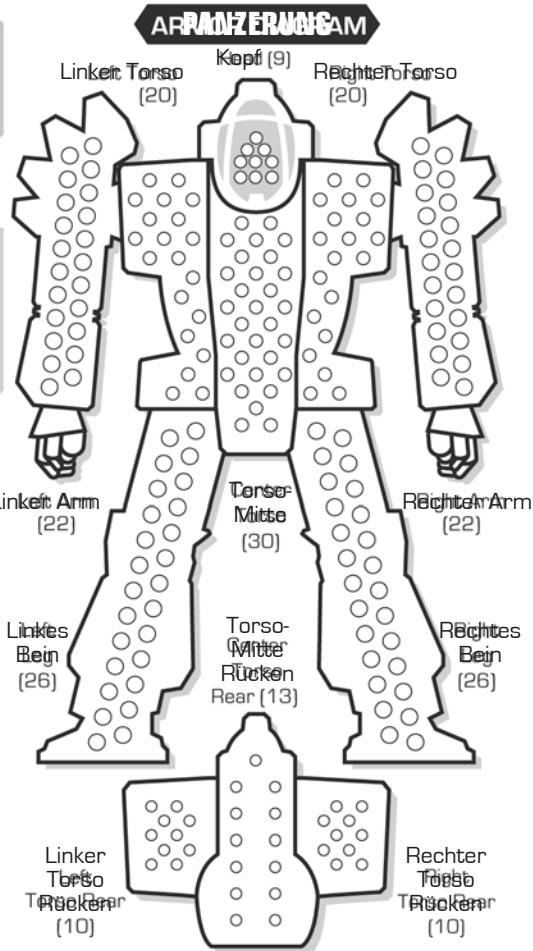
Linker Torso (20) Rechter Torso (20)



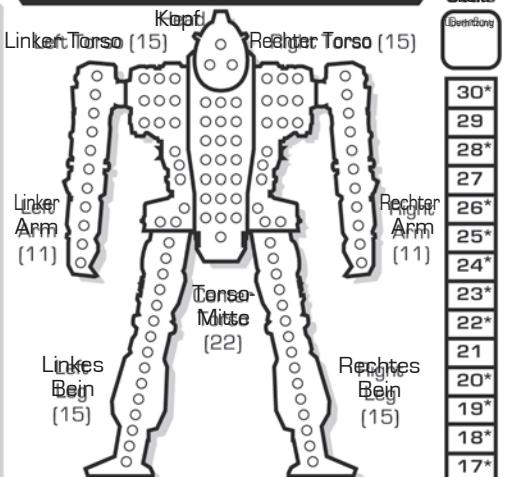
Linker Arm (22) Rechter Arm (22)

Linkes Bein (26) Rechtes Bein (26)

Linker Torso Rücken (10) Rechter Torso Rücken (10)



INTERNAL STRUCTURE DIAGRAM



CRITICAL PARTS TABLE

Linker Arm

1. Schulteiler
2. Oberarmaktivator
3. Unterarmaktivator
4. Handaktivator
5. Wärmetauscher
6. Mittelschwerer Laser

1-3

1. nBolAlgärm
2. nBolAlgärm
3. nBolAlgärm
4. nBolAlgärm
5. nBolAlgärm
6. nBolAlgärm

4-6

Kopf

1. Leiterseppaltung
2. Sensors
3. Cockpit
4. LSR-5
5. Sensors
6. Leiterseppaltung

Torso-Mitte

1. Réaktor
2. Réaktor
3. Réaktor
4. Gyroskop
5. Gyroskop
6. Gyroskop

Rechte Arm

1. Schulteiler
2. Oberarmaktivator
3. Unterarmaktivator
4. Handaktivator
5. Wärmetauscher
6. Mittelschwerer Laser

Linker Bein

1. nBolAlgärm
2. nBolAlgärm
3. nBolAlgärm
4. nBolAlgärm
5. nBolAlgärm
6. nBolAlgärm

1-3

4-6

Linker Torso

1. Wärmetauscher
2. Wärmetauscher
3. Wärmetauscher
4. Wärmetauscher
5. Mittelschwerer Laser
6. Munition (LSR-5) 24

Rechter Torso

1. Wärmetauscher
2. Wärmetauscher
3. Wärmetauscher
4. Wärmetauscher
5. Mittelschwerer Laser
6. Munition (LSR-5) 24

Rechte Arm

1. nBolAlgärm
2. nBolAlgärm
3. nBolAlgärm
4. nBolAlgärm
5. nBolAlgärm
6. nBolAlgärm

Linkes Bein

1. nBolAlgärm
2. nBolAlgärm
3. nBolAlgärm
4. nBolAlgärm
5. nBolAlgärm
6. nBolAlgärm

Linker Bein

Rechtes Bein

Rechte Arm

Linker Torso

Rechter Torso

Linker Arm

Rechtes Bein

Rechter Arm

Linker Bein

Rechter Torso

Linker Arm

Rechtes Bein

Rechter Arm

Linker Bein

Rechter Torso

Linker Arm

Rechtes Bein

Rechter Arm

Linker Bein

Rechter Torso

Linker Arm

Rechtes Bein

Rechter Arm

Linker Bein

Rechter Torso

Linker Arm

Rechtes Bein

Rechter Arm

Linker Bein

Rechter Torso

Linker Arm

Rechtes Bein

Rechter Arm

Linker Bein

Rechter Torso

Linker Arm

Rechtes Bein

Rechter Arm

Linker Bein

Rechter Torso

Linker Arm

Rechtes Bein

Rechter Arm

Linker Bein

Rechter Torso

Linker Arm

Rechtes Bein

Rechter Arm

Linker Bein

Rechter Torso

Linker Arm

Rechtes Bein

Rechter Arm

Linker Bein

Rechter Torso

Linker Arm

Rechtes Bein

Rechter Arm

Linker Bein

Rechter Torso

Linker Arm

Rechtes Bein

Rechter Arm

Linker Bein

Rechter Torso

Linker Arm

Rechtes Bein

Rechter Arm

Linker Bein

Rechter Torso

Linker Arm

Rechtes Bein

Rechter Arm

Linker Bein

Rechter Torso

Linker Arm

Rechtes Bein

Rechter Arm

Linker Bein

Rechter Torso

Linker Arm

Rechtes Bein

Rechter Arm

Linker Bein

Rechter Torso

Linker Arm

Rechtes Bein

Rechter Arm

Linker Bein

Rechter Torso

Linker Arm

Rechtes Bein

Rechter Arm

Linker Bein

Rechter Torso

Linker Arm

Rechtes Bein

Rechter Arm

Linker Bein

Rechter Torso

Linker Arm

Rechtes Bein

Rechter Arm

Linker Bein

Rechter Torso

Linker Arm

Rechtes Bein

Rechter Arm

Linker Bein

Rechter Torso

Linker Arm

Rechtes Bein

Rechter Arm

Linker Bein

Rechter Torso

Linker Arm

Rechtes Bein

Rechter Arm

Linker Bein

Rechter Torso

Linker Arm

Rechtes Bein

Rechter Arm

Linker Bein

Rechter Torso

Linker Arm

Rechtes Bein

Rechter Arm

Linker Bein

Rechter Torso

Linker Arm

Rechtes Bein

Rechter Arm

Linker Bein

Rechter Torso

Linker Arm

Rechtes Bein

Rechter Arm

Linker Bein

Rechter Torso

Linker Arm

Rechtes Bein

Rechter Arm

Linker Bein

Rechter Torso

Linker Arm

Rechtes Bein

Rechter Arm

Linker Bein

Rechter Torso

Linker Arm

Rechtes Bein

Rechter Arm

Linker Bein

Rechter Torso

Linker Arm

Rechtes Bein

Rechter Arm

Linker Bein

Rechter Torso

BATTLETECH

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: AWS-8Q Awesome

Bewegungspunkte: Tonnage: 80

Gehen: 3

Technologie:

Rennen: 5

Innere Sphäre

Springen: 0

Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch.	Min.	N.	M.	W.
1	PPK	RA	10	10 (DE)	3	6	12	18
1	PPK	RT	10	10 (DE)	3	6	12	18
1	PPK	LT	10	10 (DE)	3	6	12	18
1	Leichter Laser	LT	1	3 (DE)	-	1	2	3

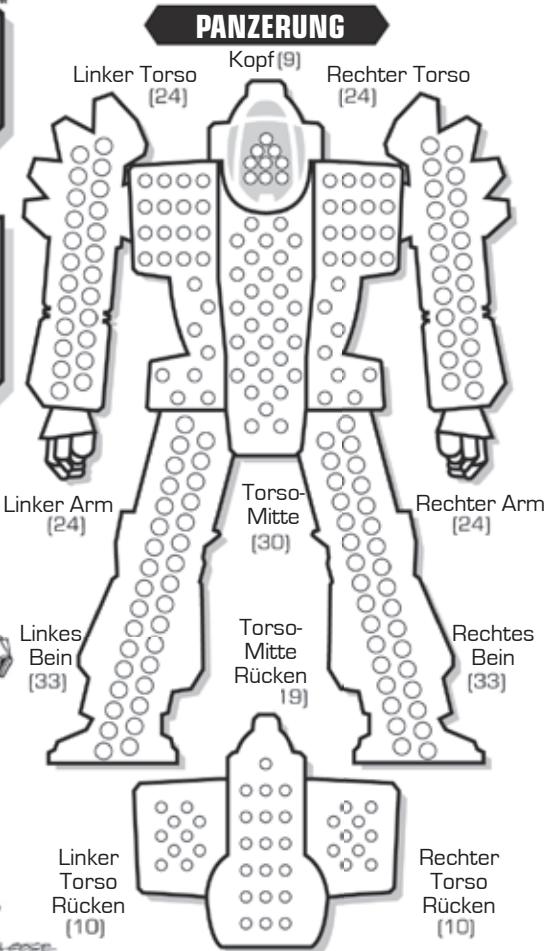
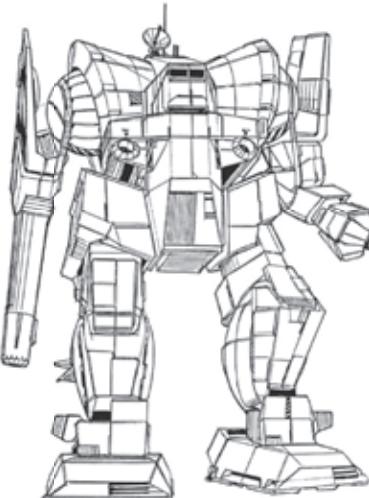
KRIEGERDATEN

Name: _____

Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot

Lage:



BAUTEILE

Linker Arm

1. Schulter
2. Oberarmaktivator
3. Unterarmaktivator
4. Handaktivator
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

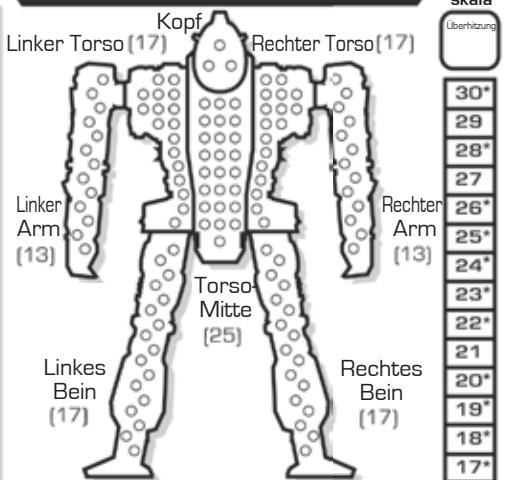
Kopf

1. Lebenserhaltung
2. Sensoren
3. Cockpit
4. Leichter Laser
5. Sensoren
6. Lebenserhaltung

Rechter Arm

1. Schulter
 2. Oberarmaktivator
 3. Unterarmaktivator
 4. Wärmetauscher
 5. Wärmetauscher
 6. Wärmetauscher
- 1-3**
1. Wärmetauscher
 2. Wärmetauscher
 3. PPK
 4. PPK
 5. PPK
 6. neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



Linker Torso

1. Wärmetauscher
2. Wärmetauscher
3. Wärmetauscher

1-3
4. PPK
5. PPK
6. PPK

1. Wärmetauscher
2. Wärmetauscher
3. neu würfeln
4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

Reaktortreffer

○○○

Gyroskoptreffer

○○○

Sensorentreffer

○○○

Lebenserhaltung

○

Rechter Torso

1. Wärmetauscher
2. Wärmetauscher
3. Wärmetauscher

1-3
4. PPK
5. PPK
6. PPK

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

CATALYST
game labs

ULISSES
SPIELE

Schadenstransfer-diagramm

Rechtes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Wärmetauscher
6. Wärmetauscher

HITZEDATEN

Hitze-level

Auswirkungen

- | | |
|----|-----------------------------------|
| 30 | Stilllegung |
| 28 | Munitionsexpllosion, Stoppzahl 8+ |
| 26 | Stilllegung, Stoppzahl 10+ |
| 25 | -5 Bewegungspunkte |
| 24 | Waffen +4 |
| 23 | Munitionsexpllosion, Stoppzahl 6+ |
| 22 | Stilllegung, Stoppzahl 8+ |
| 20 | -4 Bewegungspunkte |
| 19 | Munitionsexpllosion, 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

28

Einfach



BATTLETECH

MEDIEVAL MECHS

MECHDATA

Type: ZEUGES Zeus

Bewegungspunkte:

Gehen: 44

Rennen: 66

Springen: 00

Tonnage: 80

Technologie: Inner Sphere

Innere Sphäre League

Epoche: Sternenbund

WEAPONS & EQUIPMENT Inventory (hexes)

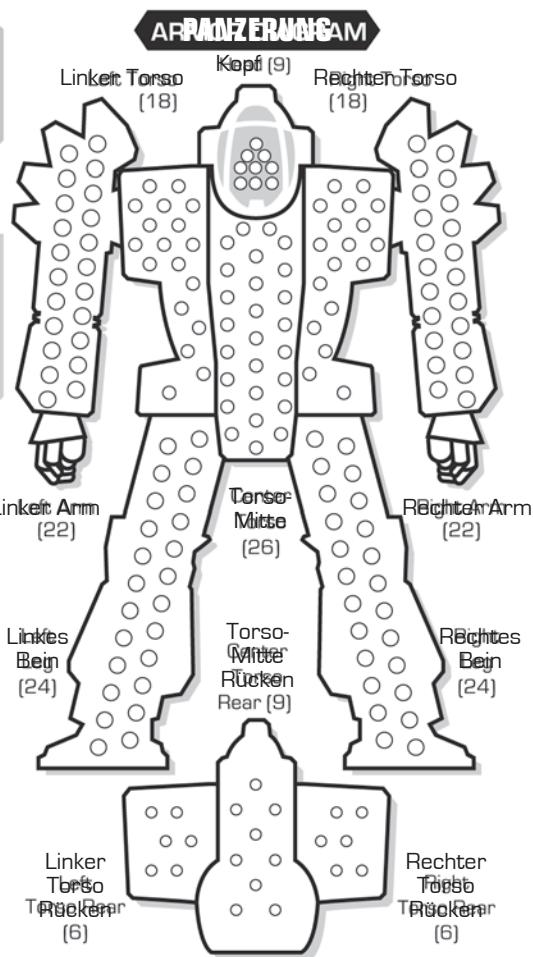
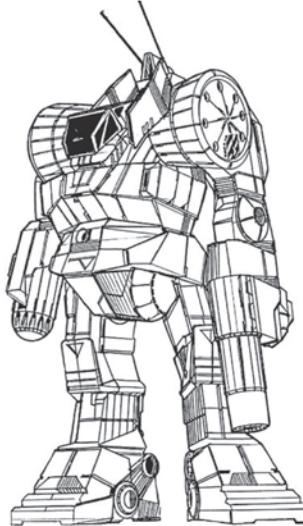
Qty.	Type	Zone	Wärme	Ht.	Drag	Min.	Shrt.	Med.	Lng.
11	Schwerer Laser	LT	88	8 (DE)	--	55	110	15	
11	LSR-15	RA	55	1/Msk	6	77	114	21	
1	Medium Laser	LT (R)	3	(M,C,S)	-	3	6	9	
1	Mittelschwerer Laser	LT(R)	3	5 (DE)	-	3	6	9	
1	Mittelschwerer Laser	TM	3	5 (DE)	-	3	6	9	
1	Autocannon 5	LA	11	5	3	6	12	18	(DBS)

WEAFFERBAUDATA

Name: _____

Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____

HitsTreffer	1	2	3	4	5	6
Gewichtseinheit#	3	5	7	10	11	Total



CRITICAL HITS TABLE

Linker Arm

- 1. Schulteiler
- 2. Oberarmaktivator
- 3. Unterarmaktivator
- 4. Additivmotor
- 5. Autokanone/5
- 6. Autokanone/5
- 1. Autokanone/5
- 2. Munition (ESR-15) 20
- 3. nBol/Agahn
- 4. nBol/Agahn
- 5. nBol/Agahn
- 6. nBol/Agahn

Kopf

- 1. LefterSeppaltung
- 2. Sensors
- 3. Cockpit
- 4. nBol/Agahn
- 5. Sensors
- 6. LefterSeppaltung

Torso-Mitte

- 1. Réagtor
- 2. Réagtor
- 3. Réagtor
- 4. Gyroskop
- 5. Gyroskop
- 6. Gyroskop

Rechter Arm

- 1. Schulteiler
- 2. Oberarmaktivator
- 3. Unterarmaktivator
- 4. LSRM15/5
- 5. LSRM15/5
- 6. LSRM15/5
- 1. nBol/Agahn
- 2. nBol/Agahn
- 3. nBol/Agahn
- 4. nBol/Agahn
- 5. nBol/Agahn
- 6. nBol/Agahn

Rechter Torsorücken

- 1. Munition (ESR-15) 8
- 2. nBol/Agahn
- 3. nBol/Agahn
- 4. nBol/Agahn
- 5. nBol/Agahn
- 6. nBol/Agahn

Linker Torsorücken

- 1. nBol/Agahn
- 2. nBol/Agahn
- 3. nBol/Agahn
- 4. nBol/Agahn
- 5. nBol/Agahn
- 6. nBol/Agahn

Linker Bein

- 1. nBol/Agahn
- 2. nBol/Agahn
- 3. nBol/Agahn
- 4. nBol/Agahn
- 5. nBol/Agahn
- 6. nBol/Agahn

Linker Torsorücken

- 1. Schwergeweber
- 2. Schwergeweber
- 3. Mittelschwerer Laser (R)
- 4. nBol/Agahn
- 5. nBol/Agahn
- 6. nBol/Agahn
- 1. nBol/Agahn
- 2. nBol/Agahn
- 3. nBol/Agahn
- 4. nBol/Agahn
- 5. nBol/Agahn
- 6. nBol/Agahn

Rechter Torsorücken

- 1. nBol/Agahn
- 2. nBol/Agahn
- 3. nBol/Agahn
- 4. nBol/Agahn
- 5. nBol/Agahn
- 6. nBol/Agahn

Rechter Bein

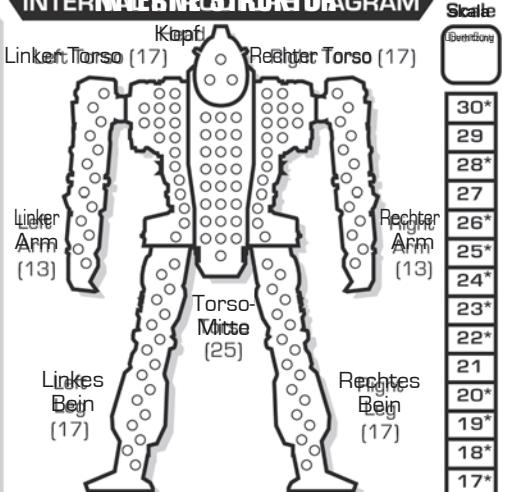
- 1. Hüftgelenk
- 2. Oberschenkelaktivator
- 3. Unterschenkelaktivator
- 4. Füßaktivator
- 5. Wärmetauscher
- 6. Wärmetauscher

CATALYST
game labs

ULISSES
SPIELE

Schadenstransfer-
diagramm

INTERNAL STRUCTURE DIAGRAM



Linker Bein

- 1. Hüftgelenk
- 2. Oberschenkelaktivator
- 3. Unterschenkelaktivator
- 4. Füßaktivator
- 5. Wärmetauscher
- 6. Wärmetauscher

Hitpoints

Auswirkungen/Effekte

- 300 Stillegungsw
- 288 Munitionsexplosion Stopzahl 8+
- 286 Stillegungsexplosion Stopzahl 10+
- 285 -5 Bewegungspunkte
- 244 Waffe Modifizier to Fire
- 233 Munitionsexplosion Stopzahl 6+
- 222 Stillegungsexplosion Stopzahl 8+
- 200 -4 Bewegungspunkte
- 199 Munitionsexplosion Stopzahl 4+
- 188 Stillegungsexplosion Stopzahl 6+
- 177 Waffe Modifizier to Fire
- 155 -3 Bewegungspunkte
- 144 Stillegungsexplosion Stopzahl 4+
- 133 Waffe Modifizier to Fire
- 100 -2 Bewegungspunkte
- 88 Waffe Modifizier to Fire
- 55 -1 Bewegungspunkt

Wärmetauscher

Single



BATTLETECH

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: CP-10-Z Cyclops

Bewegungspunkte:	Tonnage: 90
Gehen: 4	Technologie:
Rennen: 6	Innere Sphäre
Springen: 0	Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ		Zone	Wärme	Sch.	Min	N.	M.	W.
1	Autokanone/20		RT	7	20	-	3	6	9
					[DB,S]				
1	LSR-10		LT	4	1/Rak.	6	7	14	21
					[M,C,S]				
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5	[DE]	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5	[DE]	-	3	6	9
1	KSR-4	TM	3	2/Rak.	-	3	6	9	
					[M,C,S]				

BAUTEILE

Linker Arm

1. Schulter
 2. Oberarmaktivator
 3. Unterarmaktivator
 4. Handaktivator
 5. Mittelschwerer Laser
 6. neu würfeln

1-3 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-10
 2. LSR-10
 3. Munition (AK 20) 5
 4. Munition (AK 20) 5
 5. Munition (LSR-10) 12
 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

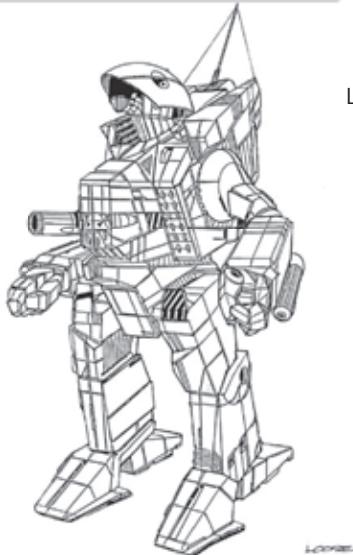


Schadenstransfer- diagramm

KRIEGERDATEN

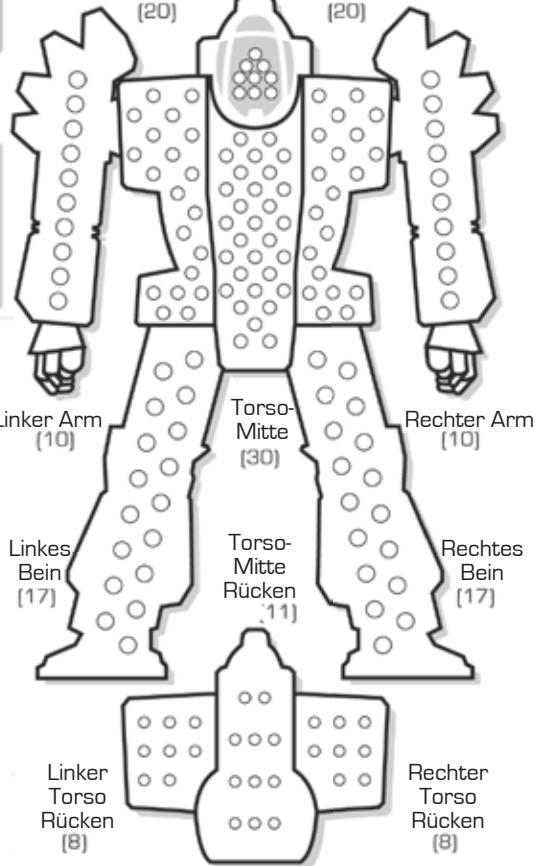
Name: _____

Schützenwert:	<u> </u>	Pilotenwert:	<u> </u>			
Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot

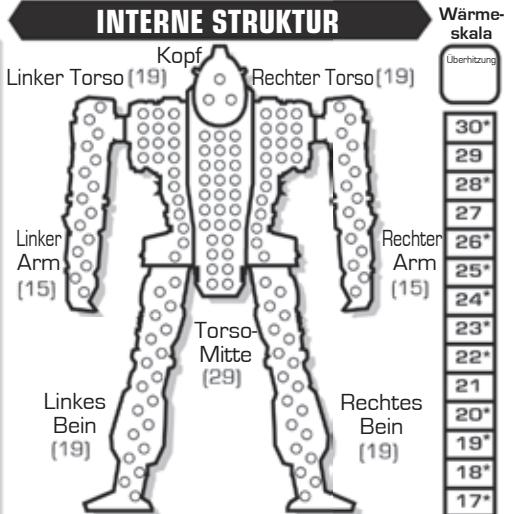


PANZERUNG

Linker Tors [20] Kopf [9] Rechter Tors [20]



INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitz-	level	Auswirkungen
30		Stillegung
28		Munitionsexpllosion, Stoppzahl 8+
26		Stillegung, Stoppzahl 10+
25	-5	Bewegungspunkte
24		Waffen +4
23		Munitionsexpllosion, Stoppzahl 6+
22		Stillegung, Stoppzahl 8+
20	-4	Bewegungspunkte
19		Munitionsexpllosion, Stoppzahl 4+
18		Stillegung, Stoppzahl 6+
17		Waffen +3
15	-3	Bewegungspunkte
14		Stillegung, Stoppzahl 4+
13		Waffen +2
10	-2	Bewegungspunkte
8		Waffen +1
5	-1	Bewegungspunkt



BATTLETECH

MEDIEVAL MECHBATTLESHEET

MECHDATA

Type: BNC-SE-Battlesee

Bewegungspunkte: 10

Gehen: 44

Rennen: 66

Springen: 00

Tonnage: 95

Technologie: Inner Sphere

Innere Sphäre League

Epoche: Sternenbund

WEAPONS & EQUIPMENT INVENTORY (hexes)

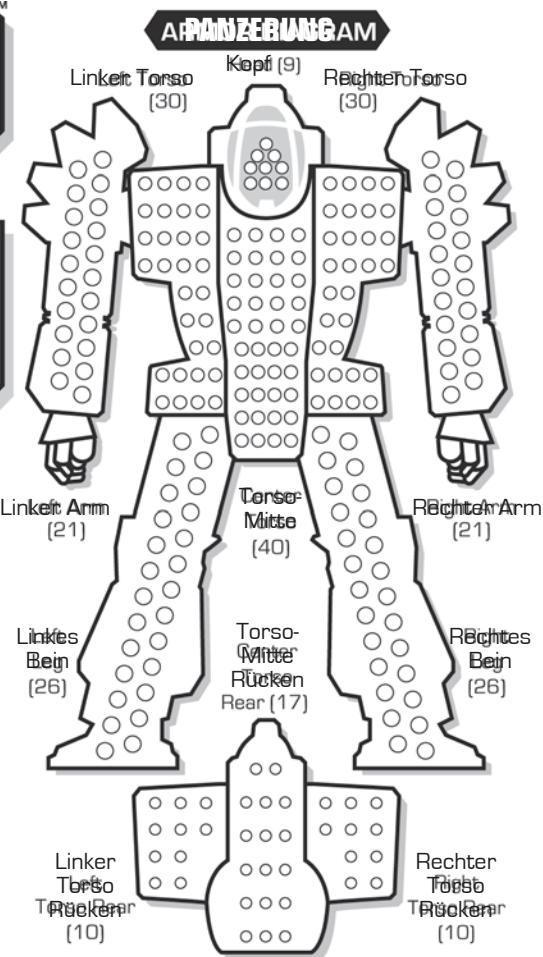
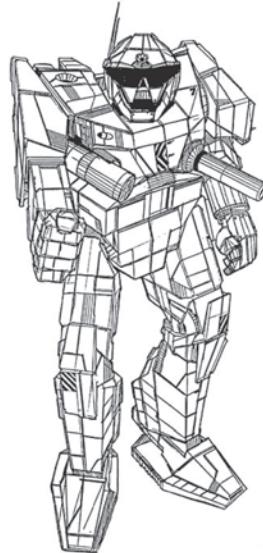
Qty.	Type	Zone	Wärme	Seh	Min	Shd	Med	Wg
11	PPRK	RT	100	10	[DE] 3	66	112	18
11	Autokanone/5	LT	11	5 5	3 3	66	112	18
1	Small Laser	H	1	[DBS,S]	—	1	2	3
1	Leichter Laser	K	1	3 [DE]	—	1	2	3

WERFERBAUDATA

Name: _____

Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____

HitsTreffer	1	2	3	4	5	6
Gewichtseinheit#	3	5	7	10	11	Total



CRITICAL HITS TABLE

Linker Arm

- 1. Schulteiler
- 2. Oberarmaktivator
- 3. Unterarmaktivator
- 4. Handaktivator
- 5. nBol/Agérin
- 6. nBol/Agérin

- 1. nBol/Agérin
- 2. nBol/Agérin
- 3. nBol/Agérin
- 4. nBol/Agérin
- 5. nBol/Agérin
- 6. nBol/Agérin

Linker Torso

- 1. Autokaone/5
- 2. Autokaone/5
- 3. Autokaone/5
- 4. Autokaone/5
- 5. Munition [10/5] 20
- 6. nBol/Agérin

- 1. nBol/Agérin
- 2. nBol/Agérin
- 3. nBol/Agérin
- 4. nBol/Agérin
- 5. nBol/Agérin
- 6. nBol/Agérin

Linkes Bein

- 1. Hüftgelenk
- 2. Oberschenkelaktivator
- 3. Unterschenkelaktivator
- 4. Füßaktivator
- 5. nBol/Agérin
- 6. nBol/Agérin

Kopf

- 1. Lefterseppaltung
- 2. Sensors
- 3. Cockpit
- 4. Leichter Laser
- 5. Sensors
- 6. Lefterseppaltung

Torso-Mitte

- 1. Reaktor
- 2. Reaktor
- 3. Reaktor
- 4. Gyroskop
- 5. Gyroskop
- 6. Gyroskop

- 1. Gyroskop
- 2. Reaktor
- 3. Reaktor
- 4. Reaktor
- 5. nBol/Agérin
- 6. nBol/Agérin

Rechter Arm

- 1. Schulteiler
- 2. Oberarmaktivator
- 3. Unterarmaktivator
- 4. Handaktivator
- 5. nBol/Agérin
- 6. nBol/Agérin

4-6 Linker Arm

- 1. nBol/Agérin
- 2. nBol/Agérin
- 3. nBol/Agérin
- 4. nBol/Agérin
- 5. nBol/Agérin
- 6. nBol/Agérin

Rechter Torso

- 1. PPRC
- 2. PPRC
- 3. PPRC
- 4. nBol/Agérin
- 5. nBol/Agérin
- 6. nBol/Agérin

4-6 Rechter Arm

- 1. nBol/Agérin
- 2. nBol/Agérin
- 3. nBol/Agérin
- 4. nBol/Agérin
- 5. nBol/Agérin
- 6. nBol/Agérin

Rechtes Bein

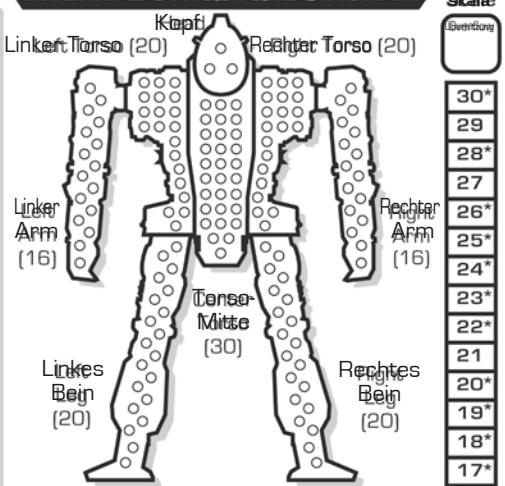
- 1. Hüftgelenk
- 2. Oberschenkelaktivator
- 3. Unterschenkelaktivator
- 4. Füßaktivator
- 5. Heat Sink
- 6. nBol/Agérin

CATALYST
game labs

ULISSES
SPIELE

Schadenstransfer-
diagramm

INTERNAL STRUCTURE DIAGRAM



HEAT SINKS

Wärme-Scale

Heat

Wärme-

Heatsinks:

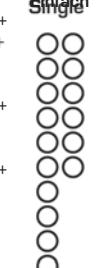
HITZEDATEN

Hitzen-Auswirkungen

- 300 Stillegung
- 288 Mithilfe: Explosions Stopzahl 8+
- 286 Stillegung: Stopzahl 10+
- 285 -5 Bewegungspunkte
- 244 Waffe/Mobilisator to Fire
- 233 Mithilfe: Explosions Stopzahl 6+
- 222 Stillegung: Stopzahl 8+
- 200 -4 Bewegungspunkte
- 199 Mithilfe: Explosions Stopzahl 4+
- 188 Stillegung: Stopzahl 6+
- 177 Waffe/Mobilisator to Fire
- 155 -3 Bewegungspunkte
- 144 Stillegung: Stopzahl 4+
- 133 Waffe/Mobilisator to Fire
- 100 -2 Bewegungspunkte
- 88 Waffe/Mobilisator to Fire
- 55 -1 Bewegungspunkt

Wärme-Heatsinks:

16 Single



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	Min	N.	M.	W.
1	Autokanone/20	RT	7	20	-	3	6	9
				[DB,S]				
1	LSR-20	LT	6	1/Rak.	6	7	14	21
				[M,C,S]				
2	Mittelschwerer Laser	CT(R)	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
1	KSR-6	LT	4	2/Rak.	-	3	6	9
				[M,C,S]				

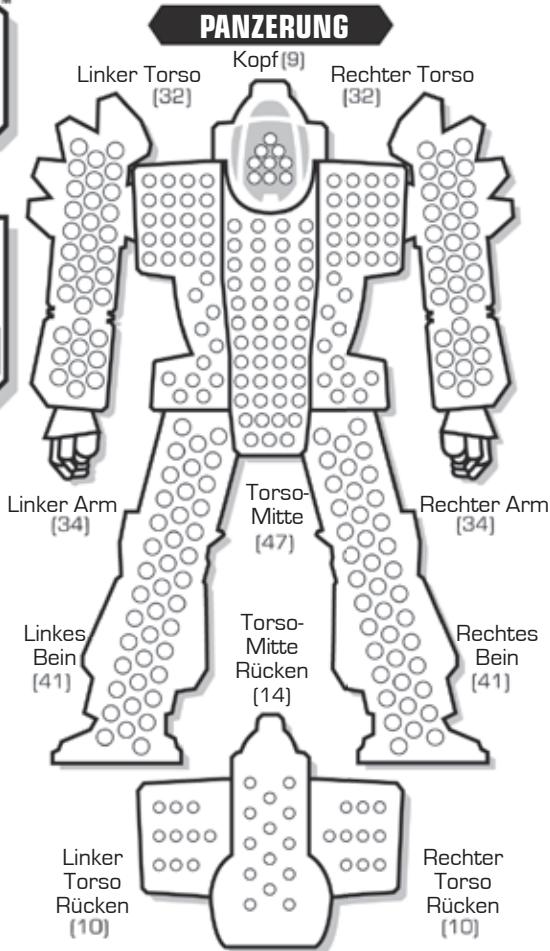
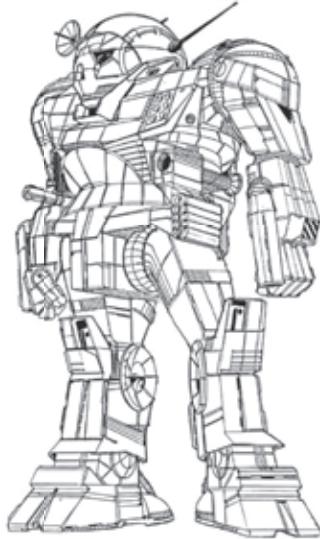
KRIEGERDATEN

Name: _____

Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____

Treffer: 1 2 3 4 5 6

Bewusstseinswurf: 3 5 7 10 11 Tot



BAUTEILE

Linker Arm

- 1. Schulter
- 2. Oberarmaktivator
- 3. Unterarmaktivator
- 4. Handaktivator
- 5. Wärmetauscher
- 6. Mittelschwerer Laser

1-3

- 1. neu würfeln
- 2. neu würfeln
- 3. neu würfeln

4-6

- 4. neu würfeln
- 5. neu würfeln
- 6. neu würfeln

Kopf

- 1. Lebenserhaltung
- 2. Sensoren
- 3. Cockpit
- 4. Wärmetauscher
- 5. Sensoren
- 6. Lebenserhaltung

Rechter Arm

- 1. Schulter
- 2. Oberarmaktivator
- 3. Unterarmaktivator
- 4. Handaktivator
- 5. Wärmetauscher
- 6. Mittelschwerer Laser

Torso Mitte

- 1. Reaktor
- 2. Reaktor
- 3. Reaktor
- 4. Gyroskop
- 5. Gyroskop
- 6. Gyroskop

Rechter Torso

- 1. Autokanone/20
- 2. Autokanone/20
- 3. Autokanone/20
- 4. Autokanone/20
- 5. Autokanone/20
- 6. Autokanone/20
- 1. Autokanone/20
- 2. Autokanone/20
- 3. Autokanone/20
- 4. Autokanone/20
- 5. Munition (AK/20) 5
- 6. Munition (AK/20) 5

Linker Torso

- 1. Wärmetauscher
- 2. LSR-20
- 3. LSR-20
- 4. LSR-20
- 5. LSR-20
- 6. LSR-20
- 1. KSR-6
- 2. KSR-6
- 3. Munition (LSR-20) 6
- 4. Munition (LSR-20) 6
- 5. Munition (KSR-6) 15
- 6. neu würfeln

1-3

- 1-3
- 4-6
- 4. Reaktor
- 5. Mittelschwerer Laser (R)
- 6. Mittelschwerer Laser (R)

Reaktortreffer

○○○

Gyroskoptreffer

○○

Sensorentreffer

○○

Lebenserhaltung

○

Rechte Bein

- 1. Hüftgelenk
- 2. Oberschenkelaktivator
- 3. Unterschenkelaktivator
- 4. Fußaktivator
- 5. Wärmetauscher
- 6. Wärmetauscher

Linkes Bein

- 1. Hüftgelenk
- 2. Oberschenkelaktivator
- 3. Unterschenkelaktivator
- 4. Fußaktivator
- 5. Wärmetauscher
- 6. Wärmetauscher

CATALYST
game labs

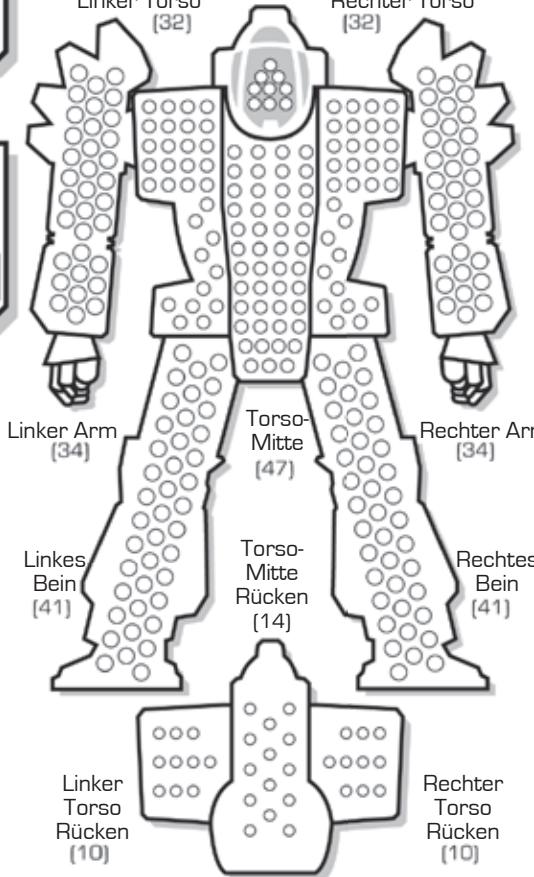
ULISSES
SPIELE

Schadenstransfer-
diagramm

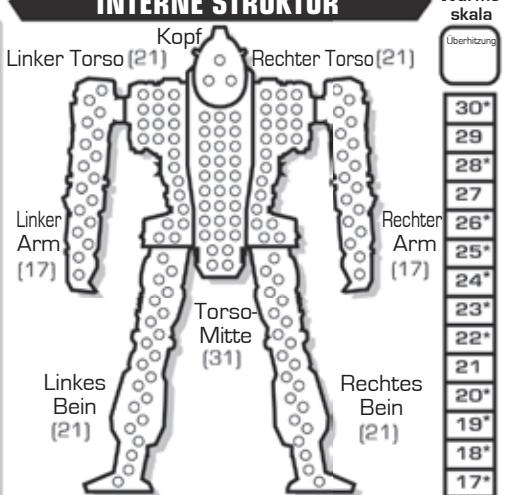
PANZERUNG

Kopf [9] Linker Torso [32] Rechter Torso [32]

Recken



INTERNE STRUKTUR



WÄRME-SKALA

Überheizung

30°

29°

28°

27°

26°

25°

24°

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 | Munitionsexpllosion, Stoppzahl 8+ |
| 26 | Stilllegung, Stoppzahl 10+ |
| 25 | -5 Bewegungspunkte |
| 24 | Waffen +4 |
| 23 | Munitionsexpllosion, Stoppzahl 6+ |
| 22 | Stilllegung, Stoppzahl 8+ |
| 20 | -4 Bewegungspunkte |
| 19 | Munitionsexpllosion, 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

20

Einfach

○○○

DIE ZUKUNFT DEINER GEFECHTE!

Spieler können die auf den folgenden Seiten abgedruckten Datenblätter des *Loki* und des *Thor* direkt in ihre Spiele einbauen, um einen Einblick in die fortschrittlichen Technologien und ihren beeindruckenden Einfluss auf die Gefechtsfelder zu erhalten. Verwendet dafür die folgenden Zusatzregeln:

Gaussgeschütz

Ein Gaussgeschütz wird genauso wie eine Autokanone abgefeuert. Die einzige Ausnahme ist dabei, dass ein kritischer Treffer auf das Gaussgeschütz die Energielader zerstört, welche die Waffe speisen, was wiederum eine 20 Punkte Explosion auslöst, welche dieselben Folgen hat wie eine Munitionsexplosionen in der Trefferzone mit der Waffe. Überhöhte Wärme führt weder bei dem Gaussgeschütz selbst noch bei der Munition zu einer Explosion.

LB-X-Autokanonen

Vor Spielbeginn müssen die Spieler festlegen, ob die LB-X Munition entweder Standardmunition oder Bündelmunition ist. Munition muss in vollständigen Tonnen eingeteilt werden. Wenn ein Spieler einen Angriff mit einer LB-X ansagt, muss er dabei festlegen, welcher Munitionstyp für den Angriff verwendet wird und sie entsprechend auf dem Datenblatt abstreichen.

Bei LB-X Angriffen, welche mit Bündelmunition durchgeführt werden, wird ein Modifikator von -1 auf den Trefferwert für alle Entfernung angewendet. Bei erfolgreichen Angriffen mit Bündelmunition werden 2W6 geworfen und auf der Tabelle Streuwaffentreffer in der Spalte entsprechend der Größe der LB-X Autokanone nachgesehen, wie viele Einzelgeschosse das Ziel treffen. Würfelt für jeden Treffer eine eigene Trefferzone, wobei jeder Treffer einen Schadenspunkt verursacht.

Mit Bündelmunition können LB-X Autokanonen nicht verwendet werden, um mit der Waffe gezielte Schüsse zu machen. Zusätzlich verliert die Waffe die Vorteile eines eventuell vorhandenen Feuerleitcomputers.

Blitz KSR

Blitz-KSR (Kurzstreckenraketen) werden wie normale KSR abgefeuert. Allerdings treffen bei einem Blitz-Werfer alle Raketen automatisch (es ist kein Wurf auf der Tabelle Streuwaffentreffer erforderlich) und die Spieler würfeln normal, um die Trefferzonen zu ermitteln. Wenn der Trefferwurf fehl schlägt, hat die Waffe das Ziel noch nicht sicher erfasst und löst den Schuss nicht aus. Deshalb wird auch keine Munition verbraucht oder Hitze aufgebaut.

Die Spieler müssen in jeder Runde neu würfeln, ob die Waffe das Ziel erfasst hat, auch wenn dasselbe Ziel schon in der letzten Runde erfolgreich erfasst wurde. Es muss für jede abgefeuerte Blitz-KSR einzeln gewürfelt werden.

Ultra-Autokanonen

Wenn ein Spieler den Schuss einer Ultra-Autokanone ansagt, muss er festlegen, ob die Waffe mit einfacher oder doppelter Feuergeschwindigkeit abgeschossen wird. Bei normaler Feuergeschwindigkeit gelten die Standardregeln für Autokanonen. Bei Verwendung der doppelten Feuerrate gelten die folgenden Regeln:

- Eine im Doppelmodus abgeschossene Ultra-Autokanone erzeugt die doppelte Menge an Abwärme und verbraucht 2 Schuss Munition an Stelle von einem Schuss. Wenn der normale Trefferwurf erfolgreich war, würfelt der Spieler auf der Spalte „2“ der Tabelle Streuwaffentreffer, um zu bestimmen, wie viele Schüsse das Ziel treffen. Würfe für jeden treffenden Schuss eine separate Trefferzone aus, der dort den für die Größe der Autokanone üblichen Schaden verursacht. Beide Schüsse müssen auf dasselbe Ziel abgeschossen werden.

- Wenn ein Spieler die doppelte Feuerrate verwendet und beim Trefferwurf eine 2 würfelt, hat die Waffe eine Ladehemmung und kann für den Rest des Spiels nicht mehr eingesetzt werden. Die Waffe verbraucht trotzdem die 2 Schüsse und erzeugt die volle Abwärme. Sollte der modifizierte Trefferwert 2 oder niedriger sein, ist der Trefferwurf automatisch erfolgreich – es muss aber trotzdem gewürfelt werden, um zu prüfen, ob die Waffe blockiert. Trotzdem lösen sich in diesem Fall noch beide Schüsse mit den oben beschriebenen Auswirkungen.

Feuerleitcomputer

Um einen Angriff unter Verwendung des Feuerleitcomputers durchzuführen, gelten die normalen Regeln für Waffen dieses Typs, mit der Ausnahme, dass der Trefferwert für die Waffenangriffe dieser Einheit zusätzlich mit -1 modifiziert wird; beim Loki Prime können nur die ER PPK, die 3 ER-M-Laser und die 2 Maschinengewehre den Feuerleitcomputer nutzen.

Raketenabwehrsystem

Jedes Mal, wenn ein Raketenwerfer einen erfolgreichen Angriff gegen eine mit einem RAS ausgerüstete Einheit durchführt und dieser Angriff aus einer Richtung kommt, die im vom RAS abgedeckten Schussfeld liegt, greift das RAS automatisch mit folgendem Ergebnis ein:

- Der angreifende Spieler modifiziert das Wurfergebnis auf der Tabelle Streuwaffentreffer mit -4 (ein RAS vermindert das Würfelergebnis nie unter 2).
- Wenn es sich bei dem Raketenwerfer um einen Blitz-Werfer handelt, wird der Werfer so behandelt, als ob der angreifende Spieler eine 11 auf der entsprechenden Spalte der Tabelle Streuwaffentreffer gewürfelt hätte. Dann wird der Modifikator von -4 angewandt, um zu bestimmen, wie viele Raketen das Ziel treffen.

Der Spieler kann nicht entscheiden, dass das RAS nicht eingreift – es ist immer aktiv, solange es noch Munition hat und nicht zerstört ist. Jedes Mal, wenn das RAS eingreift, wird ein Schuss Munition abgestrichen.

Wenn in einer einzelnen Waffeneinsatzphase mehr als ein Raketenwerfer das Ziel aus einer Richtung trifft, die vom Schussfeld des RAS abgedeckt wird, kann der verteidigende Spieler entscheiden, gegen welchen Werfer das RAS eingesetzt wird.

Baugruppen

- Eine Bauteilzeile Ferrofibrit wird wie ein „Neu würfeln“ behandelt.
- Jeder Doppelte Wärmetauscher baut jede Runde 2 Hitzepunkte ab; wenn eine einzelne Bauteilzeile eines Doppelten Wärmetauschers zerstört ist, verringert sich die Wärmeabbaukapazität des ‘Mechs um 2 Punkte.
- Die Bauteilzeilen eines XL-Reaktors in den Seitentorsos werden genauso wie andere Zeilen eines Reaktors behandelt. 3 Reaktortreffer, unabhängig von den Trefferzonen, führen zur Zerstörung des ‘Mechs.

Andere Waffensysteme und Ausrüstungen

Die Regeln für Beagle Sonden, Splitterkapseln, Wächter ECMs und NARC Bojen gehen über den Rahmen der hier vorgestellten Regeln hinaus. Im **Total Warfare** findest Du die vollständigen Regeln für diese Waffen.

BATTLETECH

MECHDATA

Type: LOKI PRIME

Bewegungspunkte: Tottonnage 6565

Gehirng: 55

Rennieg: 88

Springen: 00

Technologie:

Clan Succession

Epoche: Clan Invasion

WEAPONS & EQUIPMENT INVENTORY

Bewaffnung & Ausrüstung (hexes)						
Qty	Type	Los	Ht	Dmg	Min	Sh. Med.
1	ER-PPK	RA	RA	5 [DE]	7	14
1	ER-PPK	LA	LA	5 [DE]	7	14
1	Streak SMA 6	RT	RT	4/2/Ms Rak. [M,C]	4	8
2	Machine Gun	RT	RT	0 2 2	1	2
				(DB, AI)		
1	ECM Suite	LT	LT	0 (E)	—	—
1	Active Probe	LT	LT	0 (E)	—	—
3	EB Medium Laser	LT	LT	5 (DE)	5	10
1	ER-M-Laser	LT	LT	5 [DE]	5	10
1	Raketenabwurfsystem	HD	K1	106 (PD)	—	—
2	Anti-Personnel Pod	RL	PO	0 (PD, AT)	—	—
2	Anti-Personnel Pod	LL	PO	0 (PD, AT)	—	—
1	Splitterkapsel	RB	PO	0 (PD, AT)	—	—
1	Targeting Computer	LT	LT	0 (E)	—	—

WEAPON DATA

Name: _____

Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____

Hits Treffen	1	2	3	4	5	6
Bevausteinsatz	3	5	7	10	11	Dot

Linker Arm (11)

Torso-Mitte (17)

Rechter Arm (11)

Linkes Bein (15)

Torso-Mitte-Rücken (8)

Rechtes Bein (15)

Linker Torsorücken (7)

Rechter Torsorücken (7)

Wärme-Scale

BATTLETECH

MECH-DATENBOGEN

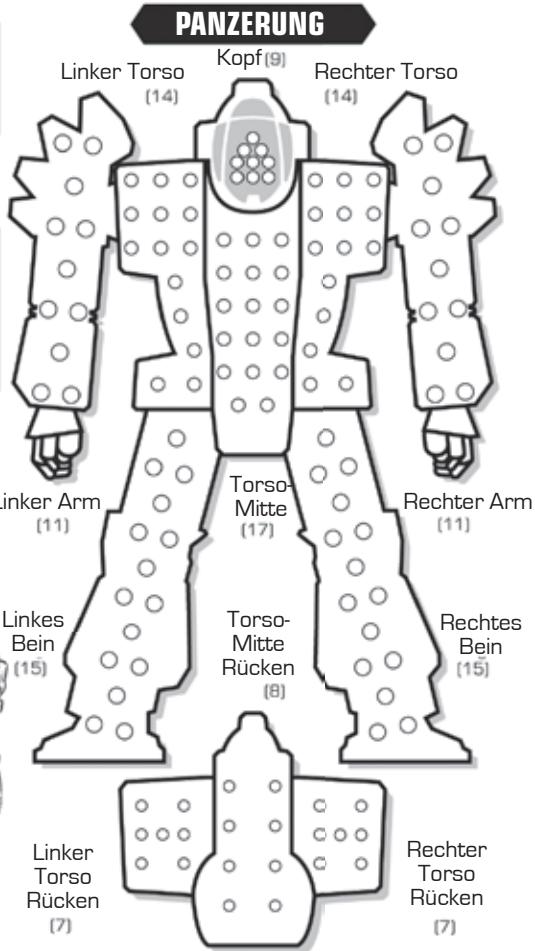
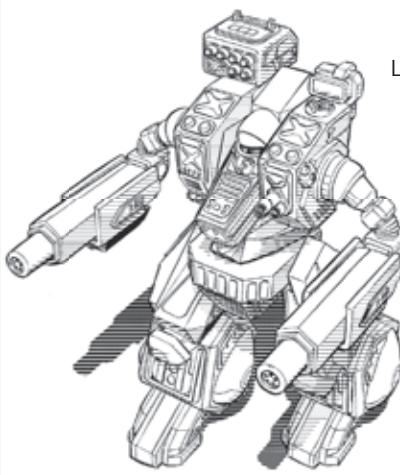
MECHDATEN

Typ: Loki A	Tonnage: 65
Bewegungspunkte:	
Gehen: 5	Technologie: Clan
Rennen: 8	Epoche: Clan-Invasion
Springen: 0	

Bewaffnung & Ausrüstung [Hexe]						
Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch.	Min	N. M. W.
1	Ultra-AK/5	RA	1/Sch.	5/Sch.	—	7 14 21
					[DB,R/C]	
2	ER-S-Laser	LA	12	10 (DE)	—	8 15 25
1	LSR-20	RT	6	1/Rak.	—	7 14 21
					[M,C,S]	
2	Maschinengewehr	RT	0	2	—	1 2 3
					[DB,AI]	
1	NARC-Boje	LT	0	(E)	—	4 8 12
1	Beagle-Sonde	LT	0	(E)	—	— 5
1	ER-M-Laser	K	5	7 (DE)	—	5 10 15

KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer: 1 2 3 4 5 6
 Bewusstseinswurf: 3 5 7 10 11 Tot



BAUTEILE

Linker Arm

- 1. Schulter
 - 2. Oberarmaktivator
 - 3. Unterarmaktivator
 - 4. ER-S-Laser
 - 5. ER-S-Laser
 - 6. neu würfeln
 - 1. neu würfeln
 - 2. neu würfeln
- 4-6**
- 3. neu würfeln
 - 4. neu würfeln
 - 5. neu würfeln
 - 6. neu würfeln

Kopf

- 1. Lebenserhaltung
- 2. Sensoren
- 3. Cockpit
- 4. ER-M-Laser
- 5. Sensoren
- 6. Lebenserhaltung

Torso Mitte

- 1-3**
- 1. XL-Reaktor
 - 2. XL-Reaktor
 - 3. XL-Reaktor
 - 4. Gyroskop
 - 5. Gyroskop
 - 6. Gyroskop
- 4-6**
- 1. Gyroskop
 - 2. XL-Reaktor
 - 3. XL-Reaktor
 - 4. XL-Reaktor
 - 5. Munition (MG) 200
 - 6. neu würfeln

Linker Torso

- 1-3**
- 1. XL-Reaktor
 - 2. XL-Reaktor
 - 3. NARC-Boje
 - 4. Beagle-Sonde
 - 5. Munition (NARC) 6
 - 6. neu würfeln
 - 1. neu würfeln
 - 2. neu würfeln
- 4-6**
- 3. neu würfeln
 - 4. neu würfeln
 - 5. neu würfeln
 - 6. neu würfeln



Schadenstransfer-diagramm

Linkes Bein

- 1. Hüftgelenk
- 2. Oberschenkelaktivator
- 3. Unterschenkelaktivator
- 4. Fußaktivator
- 5. neu würfeln
- 6. neu würfeln

Rechter Arm

- 1-3**
- 1. Schulter
 - 2. Oberarmaktivator
 - 3. Ultra-AK/5
 - 4. Ultra-AK/5
 - 5. Ultra-AK/5
 - 6. Munition (Ultra-AK/5) 20
- 4-6**
- 1. neu würfeln
 - 2. neu würfeln
 - 3. neu würfeln
 - 4. neu würfeln
 - 5. neu würfeln
 - 6. neu würfeln

Rechter Torso

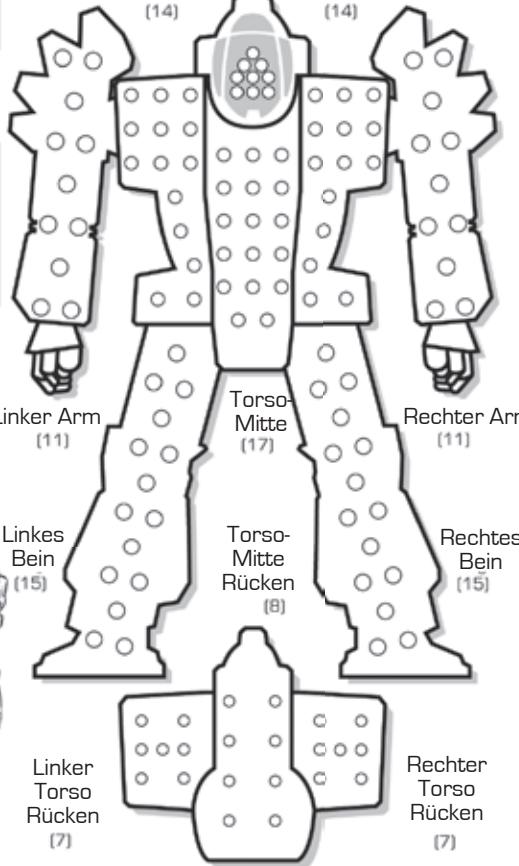
- 1-3**
- 1. XL-Reaktor
 - 2. XL-Reaktor
 - 3. LSR-20
 - 4. LSR-20
 - 5. LSR-20
 - 6. LSR-20
- 4-6**
- 1. Maschinengewehr
 - 2. Maschinengewehr
 - 3. Munition (LSR-20) 6
 - 4. neu würfeln
 - 5. neu würfeln
 - 6. neu würfeln

Rechtes Bein

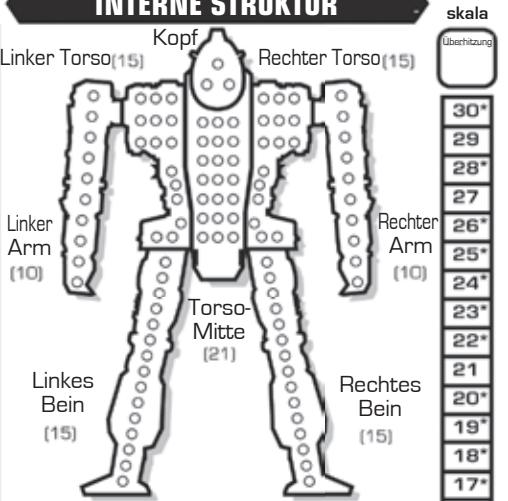
- 1. Hüftgelenk
- 2. Oberschenkelaktivator
- 3. Unterschenkelaktivator
- 4. Fußaktivator
- 5. neu würfeln
- 6. neu würfeln

PANZERUNG

Kopf (9)
 Linker Torso (14)
 Rechter Torso (14)



INTERNE STRUKTUR



Wärme-skala

Überheizung

30°	
29	
28°	
27	
26°	
25°	
24°	
23°	
22°	
21	
20°	
19°	
18°	
17°	
16	
15°	
14°	
13°	Doppelt
12	
11	
10°	
9	
8°	
7	
6	
5°	
4	
3	
2	
1	
0	

HITZEDATEN

Hitze-level	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	13 (26)
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	Doppelt
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	

BATTLETECH

MEDIEVALE CENSOREN

MECHADATTA

Type: THOR PRIME

Bewegungspunkte: 7070
Gehirn: 55 **Tonlage:** 7070
Rennag: 88 **Technologie:** 7070
Spritzen: 55 **Clan:** Succession
 Epoche: Clan Invasion

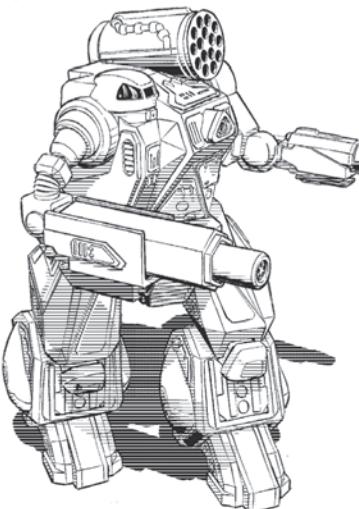
Weapons & Equipment Inventory							(Hexes)	
Qty.	Type	Los.	Ht.	Dmg.	Min.	Sh.	(Hex.)	
							Wärme	Sch.
1	ER-PPK	RA	5	15	5 [DE]	—	7	7
1	LB-10XAC	LA	2	10	—	6	12	18
1	PBXAK/10	LA	2	10	—	6	12	18
				[DB,C,F,S]				
1	LPM-15	LT	5	1/Msl.	—	7	14	21
	LSR-15	LT	5	1/Rak.	—	7	14	21
				[M,C,S]				
				[M,C,S]				

WAFER BEER BADEAUA

Name: _____

Schützenkarte: _____ PilBücherkarte: _____

Hits Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf	3	5	7	10	11	10



CRITICAL TABLE

Lüdke / Arm

- 1-3**

 1. Schölder
 2. Objektaktivator
 3. **BBX40X 10**
 4. **BBX40X 10**
 5. **BBX40X 10**
 6. **BBX40X 10**

4-6

 1. **BBX40X 10**
 2. Munition (BBX) 00
 3. Fliegerabtötung
 4. nBoll/Agéirin
 5. nBoll/Agéirin
 6. nBoll/Agéirin

Lüftertosso

- 1-3**

 1. XUReaktorEngine
 2. XUReaktorEngine
 3. LBRM 55
 4. LBRM 55
 5. Munition(LBSR-85) 8
 6. Munition(LBSR-85) 8

4-6

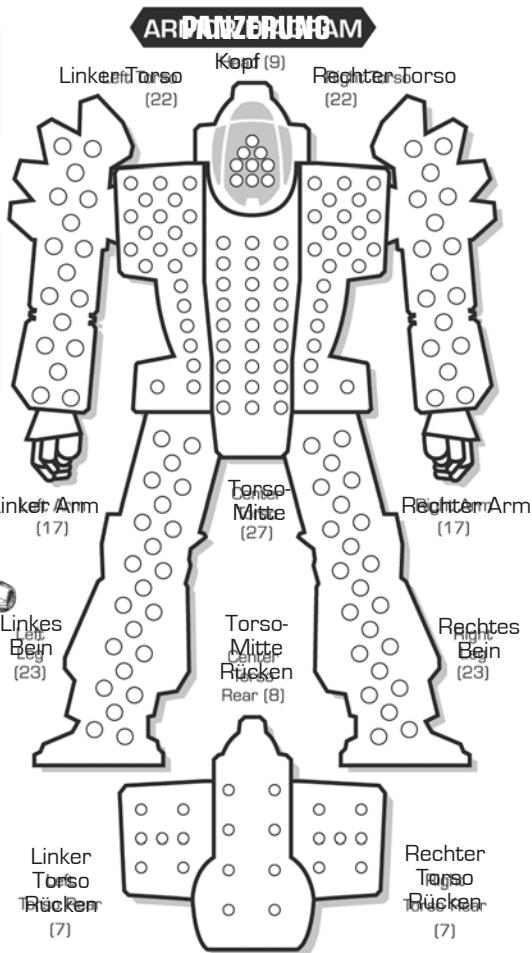
 1. FeuerGibtous
 2. FeuerGibtous
 3. nBollAgrin
 4. nBollAgrin
 5. nBollAgrin
 6. nBollAgrin

Lukas Brin

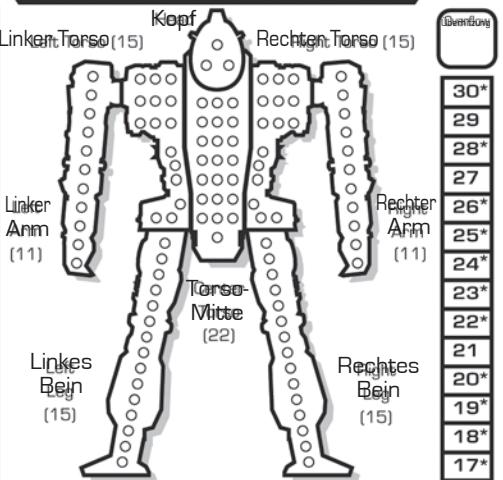
- 1. Hüpftgelenk
 - 2. Obergeschenkelfaktivator
 - 3. Unterschenkelaktivator
 - 4. Fußaktivator
 - 5. Sprungdiese
 - 6. Sprungdiese



Schadenstransfer-
Diagramm



INTERNE STRUKTUR PROGRAM



WEBSITE AVETNA

	Wärme- Hearts	Wärme- Hearts	Wärme- Hearts
Hitze	14 [28]	14*	15*
Level	Auswirkungsrechts	Hearts	Hearts
300	Schlagwahn	Doppelt	13*
228	Mönchseckoposition/Stoppzeit 8+		12
226	Schlagwahn/Stoppzeit 1104 O+		11
225	-5 Bewegungspunkte		10*
224	Waffenmodifier to Fire		9
223	Mönchseckoposition/Stoppzeit 6+		8*
222	Schlagwahn/Stoppzeit 8+ 8+		7
20	-4 Bewegungspunkte		6
199	Mönchseckoposition/Stoppzeit 4+		5*
188	Schlagwahn/Stoppzeit 1106+ 6+		4
177	Waffenmodifier to Fire		3
155	-3 Bewegungspunkte		2
144	Schlagwahn/Stoppzeit 1104+		1
133	Waffenmodifier to Fire		
100	-2 Bewegungspunkte		
88	Waffenmodifier to Fire		
55	-1 Bewegungspunkte		

BATTLETECH

MECH-DATENBOGEN

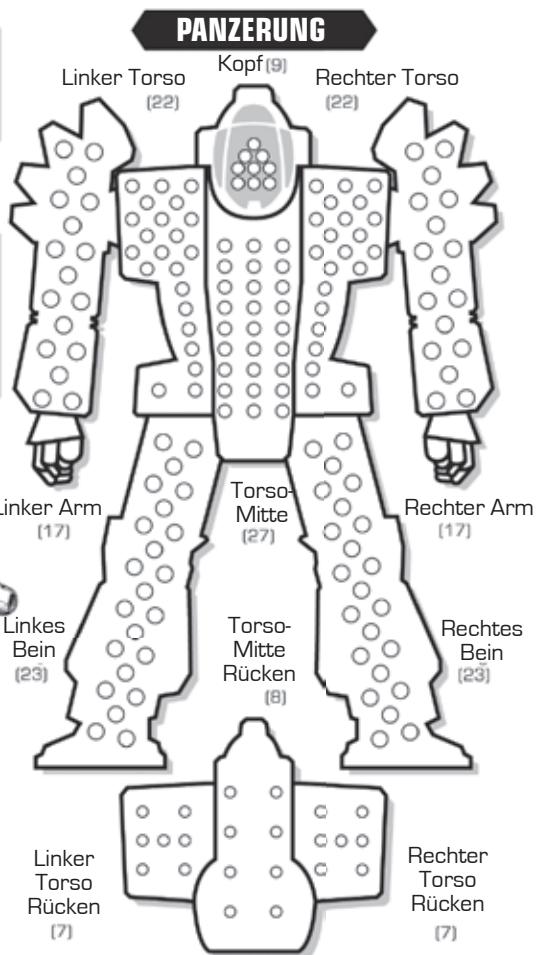
MECHDATEN

Typ: Thor A	Tonnage: 70
Bewegungspunkte:	
Gehen: 5	Technologie: Clan
Rennen: 8	Epoche: Clan-Invasion
Springen: 5	

Bewaffnung & Ausrüstung [Hexe]						
Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch.	Min	N. M. W.
1	Schwerer Impuls-Laser	RA	10	10	—	6 14 20
					[DE,P]	
1	Gaussgeschütz	LA	1	15 (DB)	2	7 15 22
1	KSR-6	LT	4	2/Rak.	—	3 6 9
					[M,C,S]	

KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer: 1 2 3 4 5 6
 Bewusstseinswurf: 3 5 7 10 11 Tot



BAUTEILE

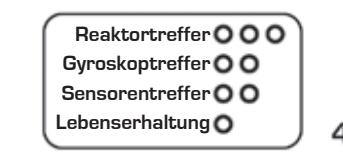
Linker Arm	
1-3	1. Schulter 2. Oberarmaktivator 3. Gaussgeschütz 4. Gaussgeschütz 5. Gaussgeschütz 6. Gaussgeschütz
4-6	1. Gaussgeschütz 2. Gaussgeschütz 3. Munition (Gauss) 8 4. Ferrofibrit 5. neu würfeln 6. neu würfeln

Linker Torso	
1-3	1. XL-Reaktor 2. XL-Reaktor 3. KSR-6 4. Munition (KSR-6) 15 5. Munition (KSR-6) 15 6. Ferrofibrit
4-6	1. Ferrofibrit 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. Ferrofibrit 5. Sensoren 6. Lebenserhaltung
Torso Mitte	
1-3	1. XL-Reaktor 2. XL-Reaktor 3. XL-Reaktor 4. Gyroskop 5. Gyroskop 6. Gyroskop
4-6	1. Gyroskop 2. XL-Reaktor 3. XL-Reaktor 4. XL-Reaktor 5. Sprungdüse 6. neu würfeln

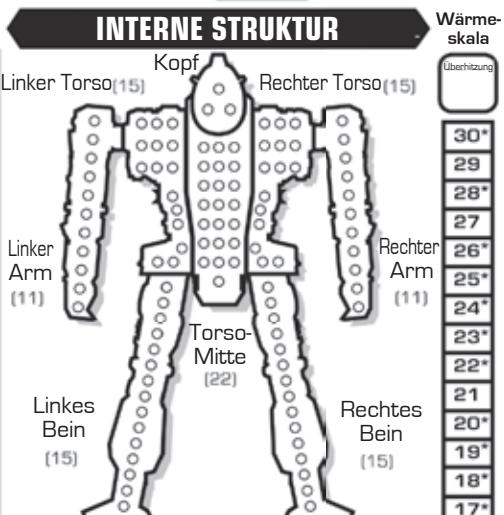
Rechter Arm	
1-3	1. Schulter 2. Oberarmaktivator 3. Unterarmaktivator 4. Schwerer Impuls-Laser 5. Schwerer Impuls-Laser 6. Ferrofibrit
Torso Mitte	
4-6	1. neu würfeln 2. neu würfeln 3. neu würfeln 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln

Rechter Torso	
1-3	1. XL-Reaktor 2. XL-Reaktor 3. Ferrofibrit 4. Ferrofibrit 5. neu würfeln 6. neu würfeln
Linkes Bein	
4-6	1. neu würfeln 2. neu würfeln 3. neu würfeln 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln



Schadenstransfer-diagramm

Rechtes Bein	
1.	Hüftgelenk
2.	Oberschenkelaktivator
3.	Unterschenkelaktivator
4.	Fußaktivator
5.	Sprungdüse
6.	Sprungdüse



HITZEDATEN

Wärmetauscher	level	Auswirkungen
14 (28)	30	Stilllegung
Doppelt	28	Munitionsexpllosion, Stoppzahl 8+
	26	Stilllegung, Stoppzahl 10+
	25	-5 Bewegungspunkte
	24	Waffen +4
	23	Munitionsexpllosion, Stoppzahl 6+
	22	Stilllegung, Stoppzahl 8+
	20	-4 Bewegungspunkte
	19	Munitionsexpllosion, 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

