

BATTLETECH

PANZERUNGSDIAGRAMM

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: ENF-4R Enforcer

Bewegungspunkte:

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

Autokanone/10

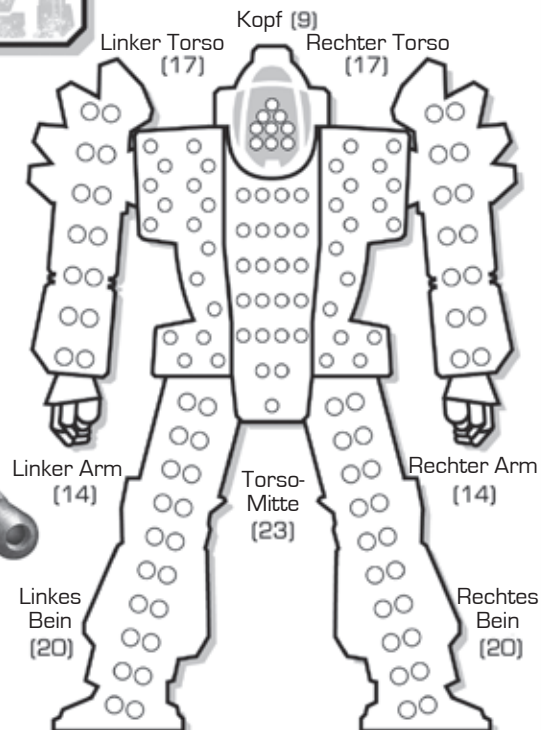
Schüsse

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		

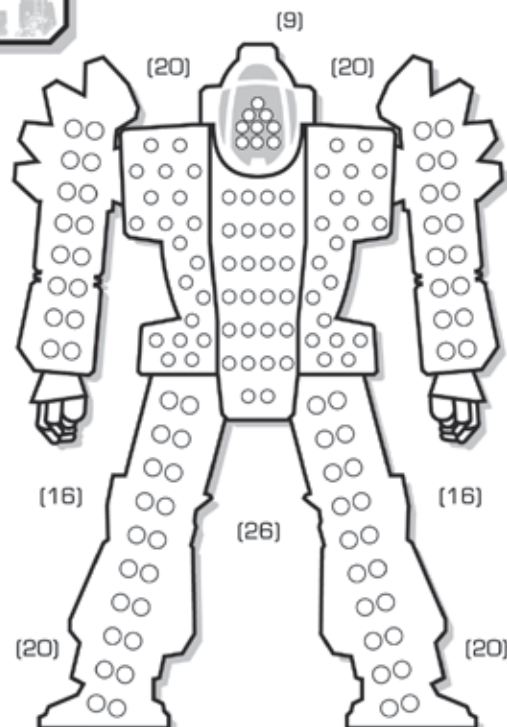
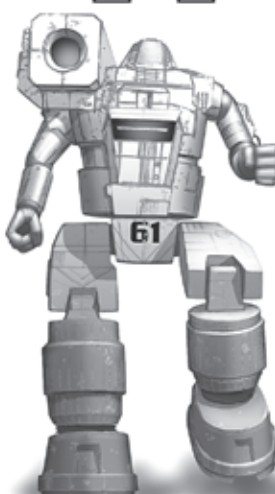
Schadens-
transferdiagramm



© 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

Schadens-
transferdiagramm



BATTLETECH™

PANZERUNGSDIAGRAMM

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: CDA-3MA Cicada

Bewegungspunkte: Tonnage: 40

Gehen: 8

Basistrefferwert: 4

Rennen: 12

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, AI]	1	2	3

Munition

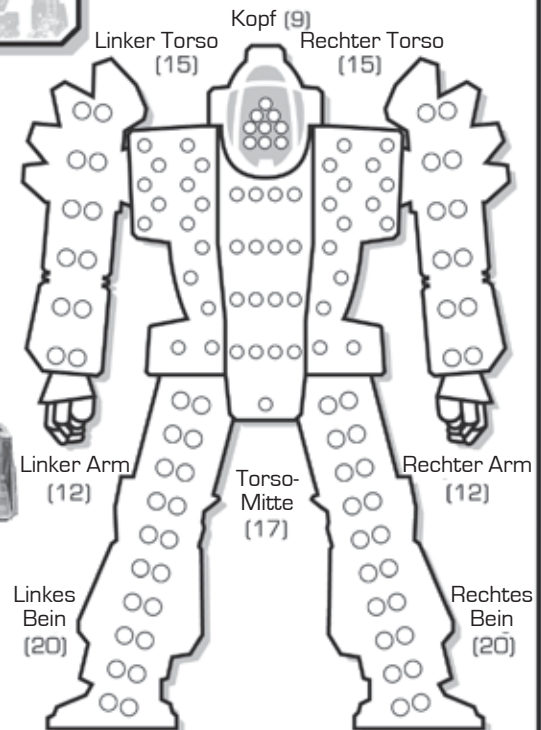
Schüsse

keine

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		

Schadens-
transferdiagramm



© 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

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: HER-5SA Hermes II

Bewegungspunkte: Tonnage: 40

Gehen: 6

Basistrefferwert: 4

Rennen: 9

Bewaffnung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Trefferwurf modifikatoren		
				+0	+2	+4
1	Schw. Impulslaser	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

Schüsse

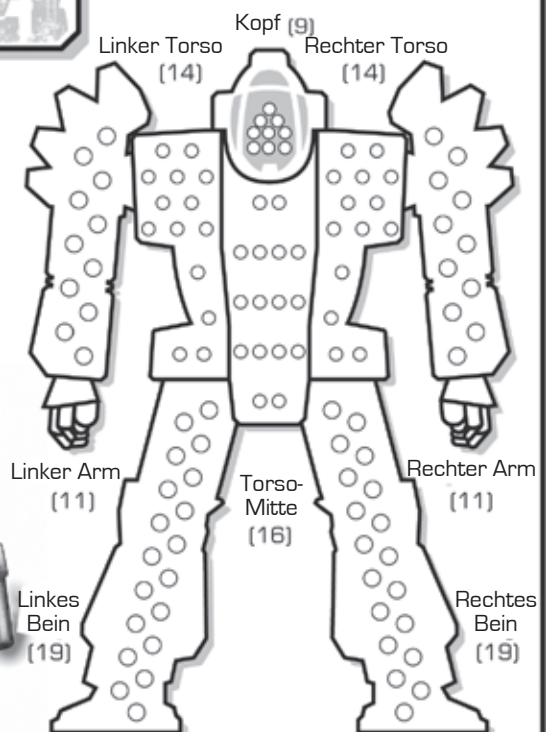
Ultra-AK/5

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		

Schadens-
transferdiagramm



© 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™

FAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Rommel-Panzer

Bewegungspunkte: Tonnage: 65

Einsatz-BP: 4 Basistrefferwert: 4

Höchst-BP: 6

Bewaffnung

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

Trefferwurf-
modifikatoren

+0 +2 +4

TREFFERZONEN

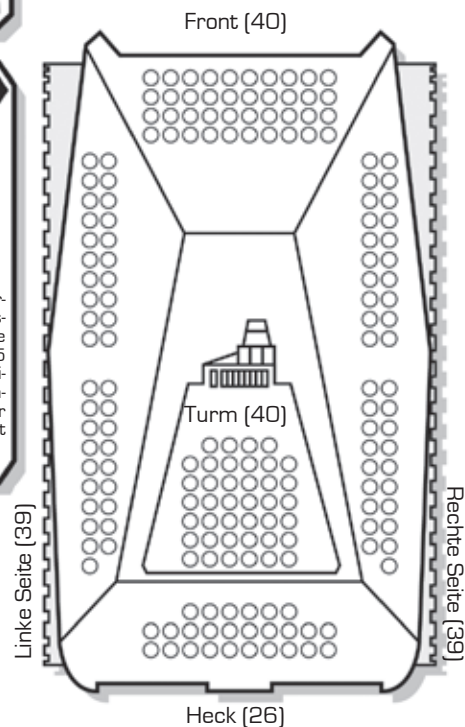
2W6 Trefferzone 2W6 Trefferzone

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



© 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™

FAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Saladin-Sturmschwebepanzer

Bewegungspunkte: Tonnage: 35

Einsatz-BP: 8 Basistrefferwert: 4

Höchst-BP: 12

Bewaffnung

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

Munition	Schüsse
Autokanone/20	15

Trefferwurf-
modifikatoren

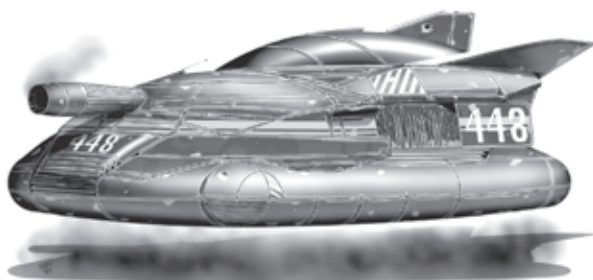
+0 +2 +4

TREFFERZONEN

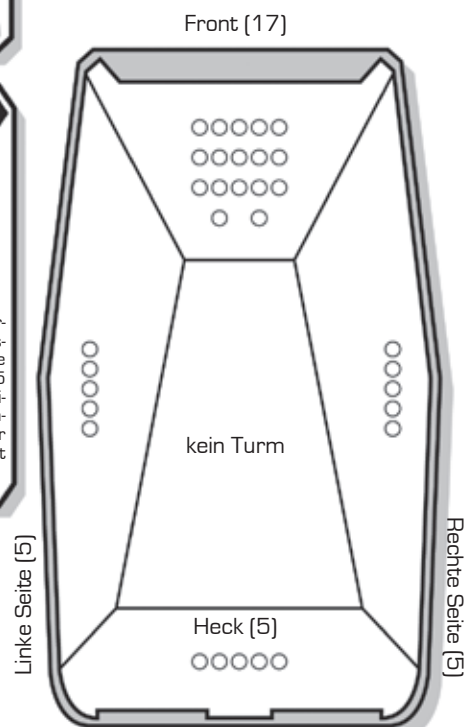
2W6 Trefferzone 2W6 Trefferzone

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



© 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

FAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Rommel-Panzer (Gauss-Variante)

Bewegungspunkte: Tonnage: 65

Einsatz-BP: 4 Basistrefferwert: 4
Höchst-BP: 6

Bewaffnung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Trefferwurf- modifikatoren	+0	+2	+4
1	Gaussgeschütz	T	15	N.	7	15	22
2	Mittelschwerer 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
Maschinengewehr

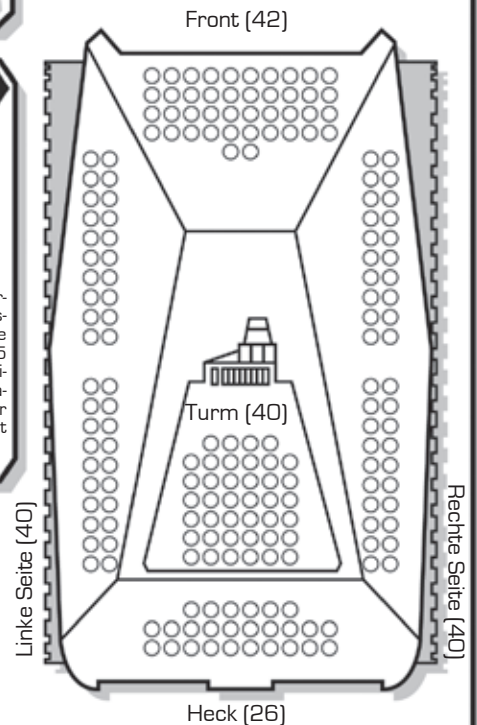
Schüsse

16
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.



© 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

FAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Saladin (Ultra-Variante)

Bewegungspunkte: Tonnage: 35

Einsatz-BP: 8 Basistrefferwert: 4
Höchst-BP: 12

Bewaffnung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Trefferwurf- modifikatoren	+0	+2	+4
1	Ultra-AK/20	RT	20/Sch. R2 (R/C)	N.	3	7	10

Munition

Ultra-AK/20

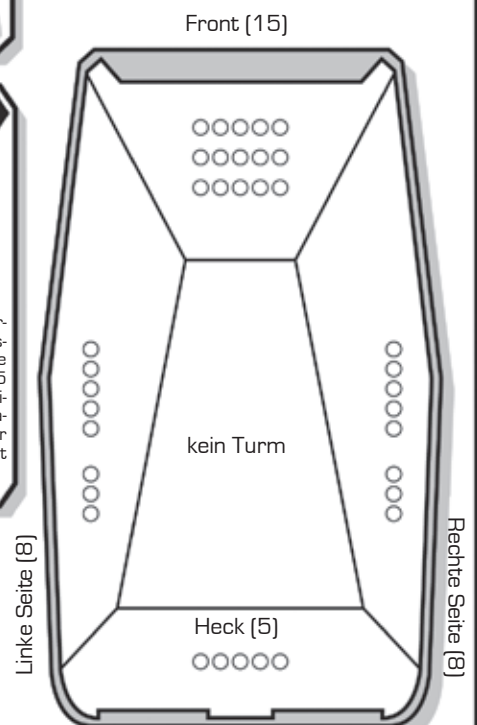
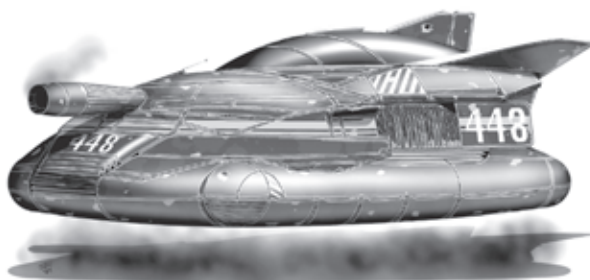
Schüsse

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.



© 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

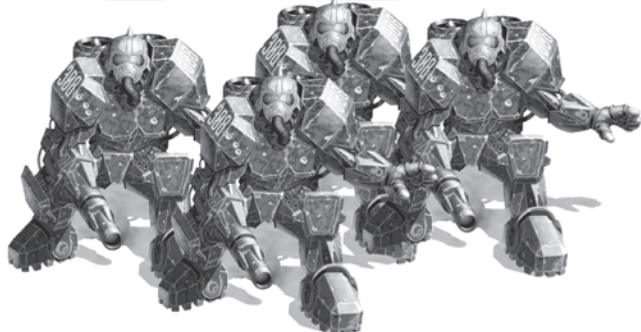
GEFECHTSRÜSTUNGSDATEN

Typ: Infiltrator MK II

Bewegungspunkte: 3 Basistrefferwert: 4

Bewaffnung

Anz.	Typ	Sch	N.	M.	W.	Trefferwurfmodifikatoren		
						+0	+2	+4
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 INFANTERIE DATENBOGEN

KONVENTIONELLE INFANTERIE DATEN

Typ: Energiegewehr-Zug (Motorisiert)

Bewegungspunkte: 3 Basistrefferwert: 4

Waffentyp	Reichweite in Hexen (Trefferwurfmodifikator)									
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Energiewaffen	-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 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

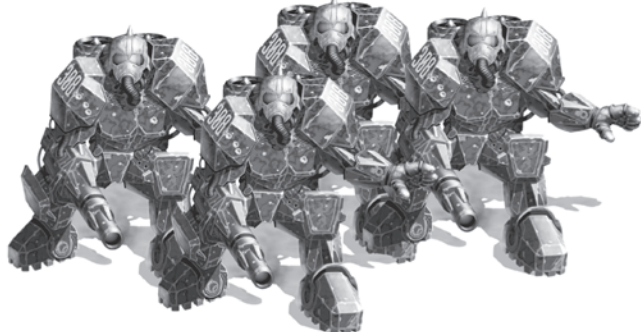
GEFECHTSRÜSTUNGSDATEN

Typ: Infiltrator MK II

Bewegungspunkte: 3 Basistrefferwert: 4

Bewaffnung

Anz.	Typ	Sch	N.	M.	W.	Trefferwurfmodifikatoren		
						+0	+2	+4
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 INFANTERIE DATENBOGEN

KONVENTIONELLE INFANTERIE DATEN

Typ: Maschinengewehr-Zug (Motorisiert)

Bewegungspunkte: 3 Basistrefferwert: 4

Waffentyp	Reichweite in Hexen (Trefferwurfmodifikator)									
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Maschinengewehre	-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 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		Ziel	
<i>Bewegung (alle Modifikatoren sind kumulativ)*</i>		<i>Bewegung</i>	
Stehengeblieben	keiner	0–2 Hexe bewegt	0
Gegangen	+1	3–4 Hexe bewegt	+1
Gerannt	+2	5–6 Hexe bewegt	+2
<i>Gelände</i>		7–9 Hexe bewegt	+3
Lichter Wald	+1 pro Hex in Sichtlinie, +1 wenn Ziel in lichtem Wald	10–17 Hexe bewegt	+4
Dichter Wald	+2 pro Hex in Sichtlinie, +2 wenn Ziel in lichtem Wald	18–24 Hexe bewegt	+5
Entfernung		25+ Hexe bewegt	+6
Kurz	keiner	<i>Einheit in Gefechtsrüstung</i>	
Mittel	+2	(gilt nur für Angreifer, die selbst keine Infanterie sind)	
Weit	+4		

*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: Schwebler 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

MEMECHADRENEBEN

WICHTIGSTE DATEN

Typ: **COM-2 DUMMANN**

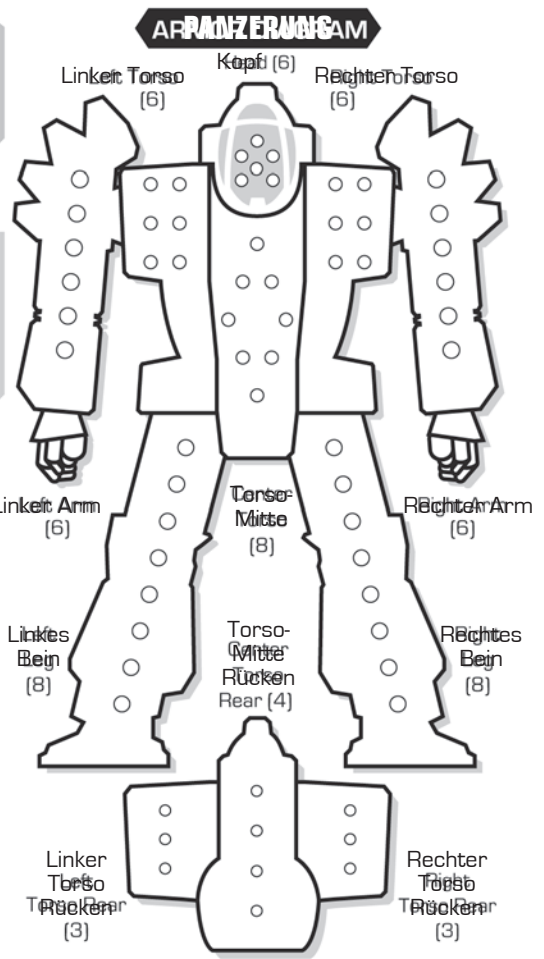
Bewegungspunkte: **25**
 Gehnig: 66
 Rennen: 99
 Springen: 00
 Tonnage: 25
 Technologie: Inner Sphere
 Epoche: Sternenbund

WICHTIGSTE DATEN A

Name: _____
 Schützenschicht: _____
 Pilotenwert: _____
 Hits/Treffer: 1 2 3 4 5 6
 Brauchstschicht: 3 5 7 10 11 Tot

Weapons & Equipment Inventory (hexes)

Anz.	Type	Zone	Wärme	Druck	Min	N.	Med	Wg
11	SRM 6	TM	44	2	Rak	-	33	6 9
1	SRM 4	RA	3	2	(M.C.S)	-	3	6 9
1	Medium Laser	RA	3	2	Rak	-	33	6 9
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5	(DE)	-	3	6 9



CRITBAUTEILE TABLE

Linker Arm

1. Schulter
2. Oberarm-Aktuator
3. Unterarm-Aktuator
4. Hand-Aktuator
5. Mittelschwerer Laser
6. n.Boll-Agäin

1. n.Boll-Agäin
2. n.Boll-Agäin
3. n.Boll-Agäin
4. n.Boll-Agäin
5. n.Boll-Agäin
6. n.Boll-Agäin

Linker Torso

1. Wärme-Sink
2. Wärme-Sink
3. Munition (SRM 6) 115
4. n.Boll-Agäin
5. n.Boll-Agäin
6. n.Boll-Agäin

1. n.Boll-Agäin
2. n.Boll-Agäin
3. n.Boll-Agäin
4. n.Boll-Agäin
5. n.Boll-Agäin
6. n.Boll-Agäin

Linkes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkel-Aktuator
3. Unterschenkel-Aktuator
4. Fuß-Aktuator
5. n.Boll-Agäin
6. n.Boll-Agäin

Kopf

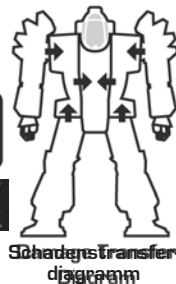
1. Lebenserhaltung
2. Sensoren
3. Cockpit
4. n.Boll-Agäin
5. Sensoren
6. Lebenserhaltung

Torso-Mitte

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

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

Reaktor-Defekt 000
 Gyroskop-Defekt 00
 Sensor-Defekt 00
 Lebenserhaltung 0



Rechter Arm

1. Schulter
2. Oberarm-Aktuator
3. Unterarm-Aktuator
4. Hand-Aktuator
5. KSRM 4
6. n.Boll-Agäin

1. n.Boll-Agäin
2. n.Boll-Agäin
3. n.Boll-Agäin
4. n.Boll-Agäin
5. n.Boll-Agäin
6. n.Boll-Agäin

Rechter Torso

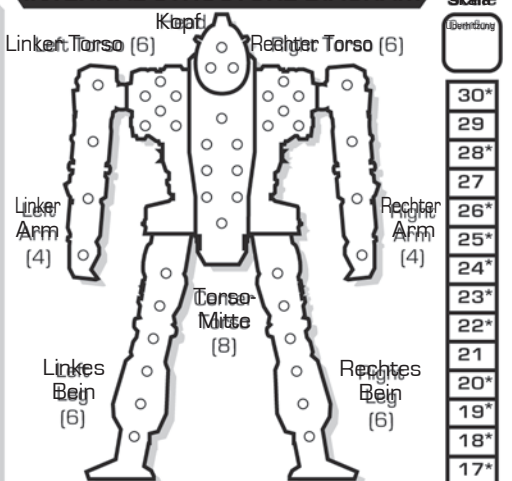
1. Wärme-Sink
2. Wärme-Sink
3. Munition (SRM 4) 25
4. n.Boll-Agäin
5. n.Boll-Agäin
6. n.Boll-Agäin

1. n.Boll-Agäin
2. n.Boll-Agäin
3. n.Boll-Agäin
4. n.Boll-Agäin
5. n.Boll-Agäin
6. n.Boll-Agäin

Rechtes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkel-Aktuator
3. Unterschenkel-Aktuator
4. Fuß-Aktuator
5. n.Boll-Agäin
6. n.Boll-Agäin

INTERNEBNE STRUKTUR



HEAT SINK TABLE

Hitzet	Wärme-Sink
300	10
288	9
276	8
264	7
252	6
240	5
228	4
216	3
204	2
192	1
180	0

BATTLETECH

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: SDR-5V Spider

Bewegungspunkte:

Gehen: 8

Rennen: 12

Springen: 8

Tonnage: 30

Technologie:

Innere Sphäre

Epoche: Sternenbund

KRIEGERDATEN

Name: _____

Schützenwert: _____

Pilotenwert: _____

Treffer:

Bewusstseinswurf:

1	2	3	4	5	6
3	5	7	10	11	Tot

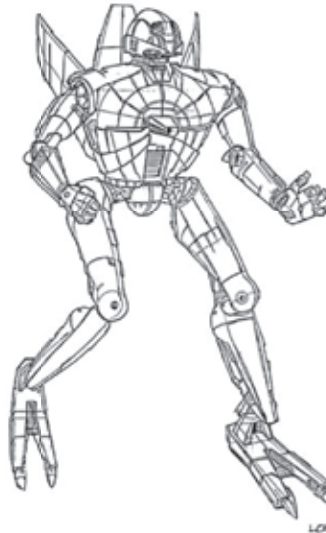
Bewaffnung & Ausrüstung

(Hexe)

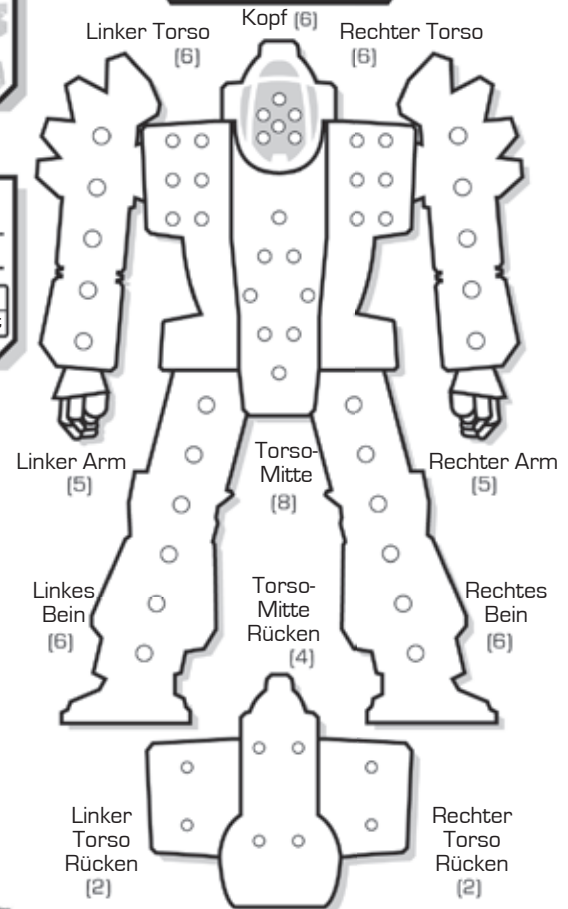
Anz. Typ

Zone Wärme Sch Min N. M. W.

2 Mittelschwerer Laser TM 3 5 (DE) - 3 6 9



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

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

Torso Mitte

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

Rechter Torso

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

Linker Torso

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

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

Rechter Torso

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

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○

Linkes Bein

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

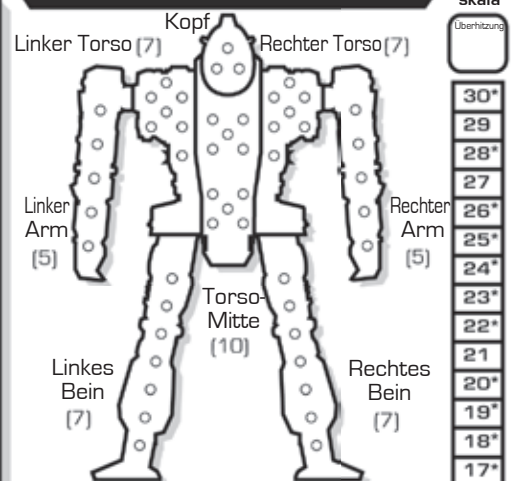
Rechtes Bein

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



Schadenstransferdiagramm

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stillelegung	10 Einfach
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
26	Stillelegung, Stoppzahl 10+	○
25	-5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stillelegung, Stoppzahl 8+	○
20	-4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stillelegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	-3 Bewegungspunkte	○
14	Stillelegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	○
10	-2 Bewegungspunkte	○
8	Waffen +1	○
5	-1 Bewegungspunkt	○

Wärme-
skala
Überhitzung

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

BATTLETECH

MEMECODACENBERG

WICHTIGE DATEN

Typ: JR7-D JENNER

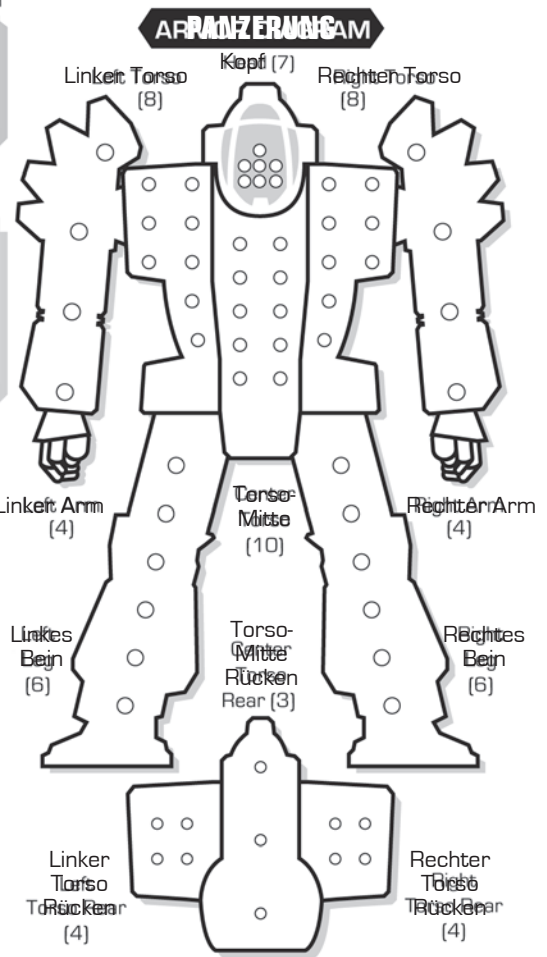
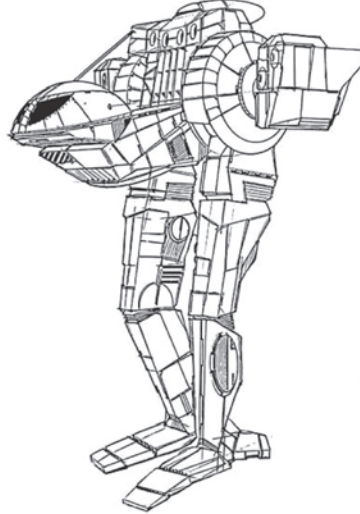
Bewegungspunkte: Tonnage: 35
Gehen: 77 **Technologie:** Inner Sphere
Rennen: 1111 **Innere Sphäre:** Precision
Springen: 55 **Epoche:** Nachfolgekriege

Weapons & Equipment Inventory (hexes)

Arz. Type	Zone	Wärme	Druck	Min	N.	Med	Wp
2 Mittelschwerer Laser	RA	33	5(DE)	0	-	33	66 9
2 Mittelschwerer Laser	LA	33	5(DE)	0	-	33	66 9
1 KSR 4	TM	32	2(Pak)	0	-	33	66 9
1 SRM 4							

WICHTIGE DATEN A

Name: _____
 Schützen: _____ Piloten: _____
 Hits/Treffer: 1 2 3 4 5 6
 Brauchst du noch mehr? 3 5 7 10 11 (Total)



CRITBAUTEILE TABLE

Linker Arm

1. Schulter
2. Oberarm Aktivatoren
3. Mittelschwerer Laser
4. Mittelschwerer Laser
5. n.BollAgäin
6. n.BollAgäin

1. n.BollAgäin
2. n.BollAgäin
3. n.BollAgäin
4. n.BollAgäin
5. n.BollAgäin
6. n.BollAgäin

Linker Torso

1. Sprungdüse
2. Sprungdüse
3. n.BollAgäin
4. n.BollAgäin
5. n.BollAgäin
6. n.BollAgäin

1. n.BollAgäin
2. n.BollAgäin
3. n.BollAgäin
4. n.BollAgäin
5. n.BollAgäin
6. n.BollAgäin

Linkes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkel Aktivatoren
3. Unterschenkel Aktivatoren
4. Fuß Aktivatoren
5. n.BollAgäin
6. n.BollAgäin

Kopf

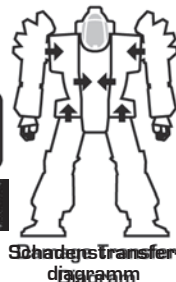
1. Lebenserhaltung
2. Sensoren
3. Cockpit
4. Wärmegläser
5. Sensoren
6. Lebenserhaltung

Torso Mitte

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

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

Reaktor: 000
 Gyroskop: 00
 Sensoren: 00
 Lebenserhaltung: 0



Rechter Arm

1. Schulter
2. Oberarm Aktivatoren
3. Mittelschwerer Laser
4. Mittelschwerer Laser
5. n.BollAgäin
6. n.BollAgäin

1. n.BollAgäin
2. n.BollAgäin
3. n.BollAgäin
4. n.BollAgäin
5. n.BollAgäin
6. n.BollAgäin

Rechter Torso

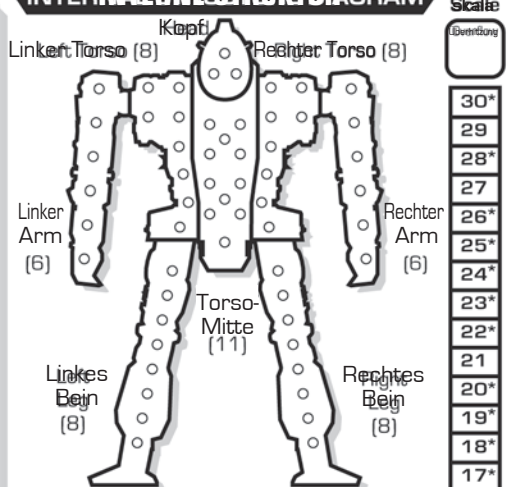
1. Sprungdüse
2. Sprungdüse
3. Munition (KSR 4) 25
4. n.BollAgäin
5. n.BollAgäin
6. n.BollAgäin

1. n.BollAgäin
2. n.BollAgäin
3. n.BollAgäin
4. n.BollAgäin
5. n.BollAgäin
6. n.BollAgäin

Rechtes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkel Aktivatoren
3. Unterschenkel Aktivatoren
4. Fuß Aktivatoren
5. n.BollAgäin
6. n.BollAgäin

INTERNEBNE STRUKTUR



HEAT SINK TABLE

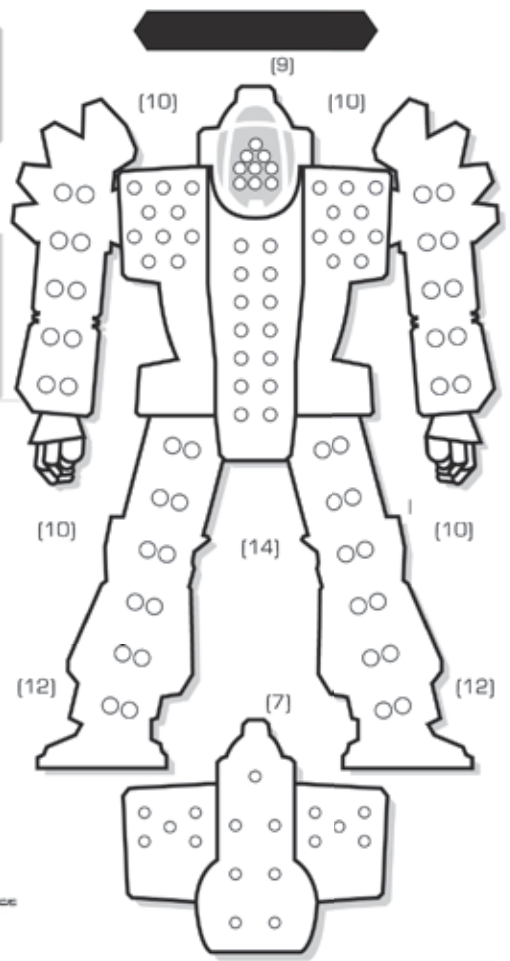
Heat Level	Effects	Heat Sink
300	Stillelegung	10
288	Multimasse-Explosion/Stopzahl 8+	9
286	Stillelegung/Stopzahl 10+	8
285	-5 Bewegungspunkte	7
284	Wärme-Modifizier to Fire	6
283	Multimasse-Explosion/Stopzahl 6+	5
282	Stillelegung/Stopzahl 8+	4
280	-4 Bewegungspunkte	3
189	Multimasse-Explosion/Stopzahl 4+	2
188	Stillelegung/Stopzahl 6+	1
177	Wärme-Modifizier to Fire	0
165	-3 Bewegungspunkte	
144	Stillelegung/Stopzahl 4+	
133	Wärme-Modifizier to Fire	
100	-2 Bewegungspunkte	
88	Wärme-Modifizier to Fire	
55	-1 Bewegungspunkte	

BATTLETECH™



Name: _____

1	2	3	4	5	6
3	5	7	10	11	



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

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

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

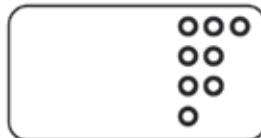
1.
2.
3.
4.
5.
6.

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

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

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

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



CATALYST
game labs



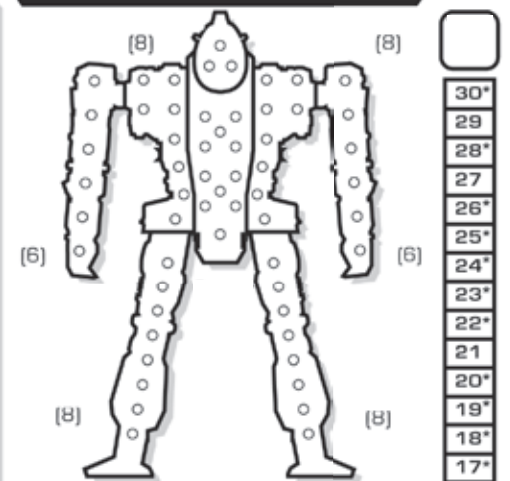
1.
2.
3.
4.
5.
6.

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

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

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

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



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

13



BATTLETECH™

'MECH RECORD SHEET

'MECH DATA

Type: ASN-21 ASSASSIN

Movement Points:

Walking: 7

Running: 11

Jumping: 7

Tonnage: 40

Tech Base: Inner Sphere

Star League

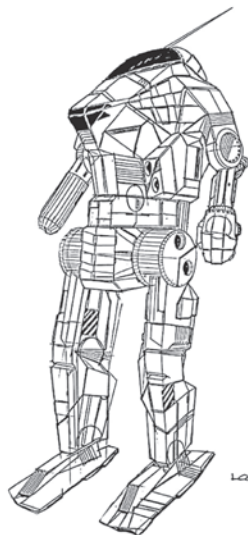
WARRIOR DATA

Name: _____

Gunnery Skill: _____ Piloting Skill: _____

Hits Taken
Consciousness#

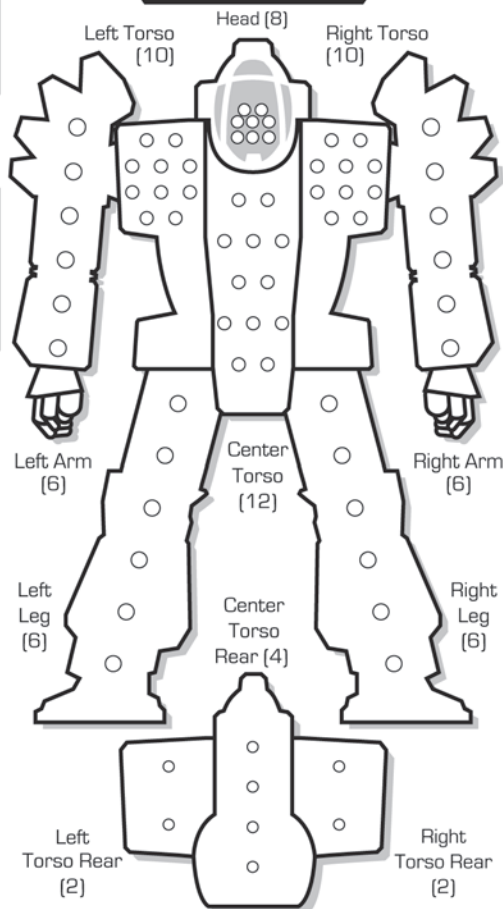
1	2	3	4	5	6
3	5	7	10	11	Dead



Weapons & Equipment Inventory (hexes)

Qty	Type	Loc	Ht	Dmg	Min	Sht	Med	Lng
1	Medium Laser	RA	3	5	—	3	6	9
1	LRM 5	RT	2	1/Msl	6	7	14	21
1	SRM 2	LT	2	2/Msl	—	3	6	9

ARMOR DIAGRAM



CRITICAL HIT TABLE

Left Arm

- Shoulder
- Upper Arm Actuator
- Lower Arm Actuator
- Hand Actuator
- Roll Again
- Roll Again

1-3

- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again

4-6

Left Torso

- Jump Jet
- Jump Jet
- Jump Jet
- SRM 2
- Ammo (SRM 2) 50
- Roll Again

1-3

- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again

4-6

Left Leg

- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- Roll Again
- Roll Again

Head

- Life Support
- Sensors
- Cockpit
- Roll Again
- Sensors
- Life Support

Center Torso

- Engine
- Engine
- Engine
- Gyro
- Gyro
- Gyro

1-3

- Gyro
- Engine
- Engine
- Engine
- Jump Jet
- Roll Again

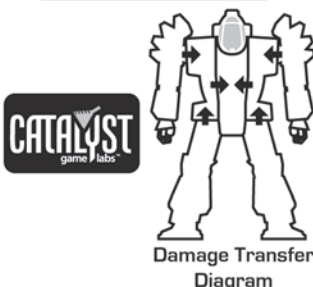
4-6

Engine Hits ○○○

Gyro Hits ○○

Sensor Hits ○○

Life Support ○



Right Arm

- Shoulder
- Upper Arm Actuator
- Lower Arm Actuator
- Medium Laser
- Roll Again
- Roll Again

1-3

- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again

4-6

Right Torso

- Jump Jet
- Jump Jet
- Jump Jet
- LRM 5
- Ammo (LRM 5) 24
- Roll Again

1-3

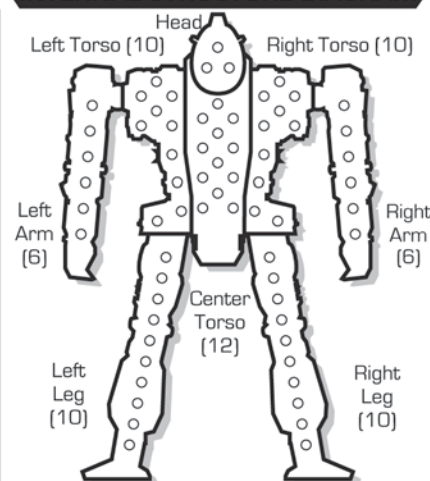
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again

4-6

Right Leg

- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- Roll Again
- Roll Again

INTERNAL STRUCTURE DIAGRAM



HEAT DATA

Heat Level*	Effects	Heat Sinks: 10 Single
30	Shutdown	○
28	Ammo Exp. avoid on 8+	○
26	Shutdown, avoid on 10+	○
25	-5 Movement Points	○
24	+4 Modifier to Fire	○
23	Ammo Exp. avoid on 6+	○
22	Shutdown, avoid on 8+	○
20	-4 Movement Points	○
19	Ammo Exp. avoid on 4+	○
18	Shutdown, avoid on 6+	○
17	+3 Modifier to Fire	○
15	-3 Movement Points	○
14	Shutdown, avoid on 4+	○
13	+2 Modifier to Fire	○
10	-2 Movement Points	○
8	+1 Modifier to Fire	○
5	-1 Movement Points	○

Heat Scale

Overflow

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

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: CDA-2A Cicada

Bewegungspunkte: Tonnage: 40
 Gehen: 8 Technologie:
 Rennen: 12 Innere Sphäre
 Springen: 0 Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

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

KRIEGERDATEN

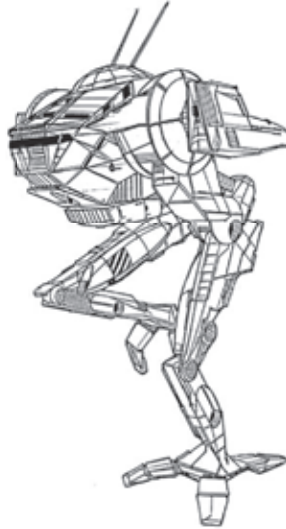
Name: _____

Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____

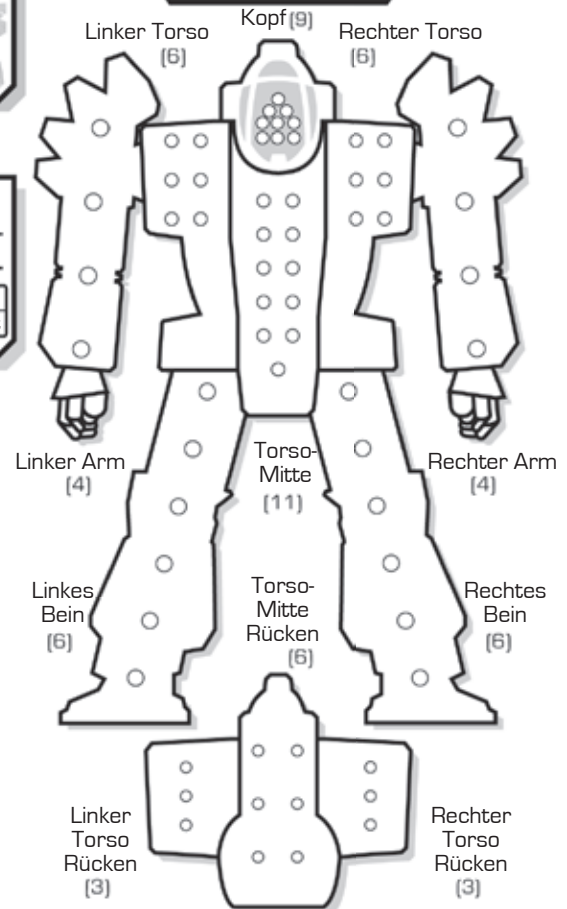
Treffer:

Bewusstseinswurf:

1	2	3	4	5	6
3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

1-3

- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

4-6

Linker Torso

- Mittelschwerer Laser
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

1-3

- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

4-6

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- neu würfeln
- neu würfeln

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- neu würfeln
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

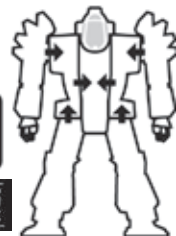
- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- Gyroskop
- Gyroskop
- Gyroskop

1-3

- Gyroskop
- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- Leichter Laser
- neu würfeln

4-6

Reaktortreffer ○○○
 Gyroskoptreffer ○○
 Sensorentreffer ○○
 Lebenserhaltung ○



Schadenstransferdiagramm

Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

1-3

- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

4-6

Rechter Torso

- Mittelschwerer Laser
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

1-3

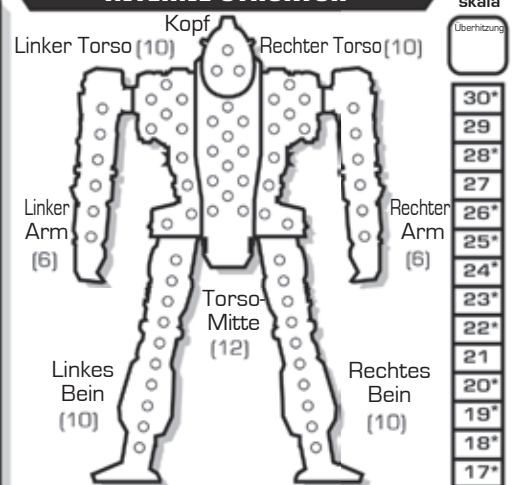
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

4-6

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- neu würfeln
- neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

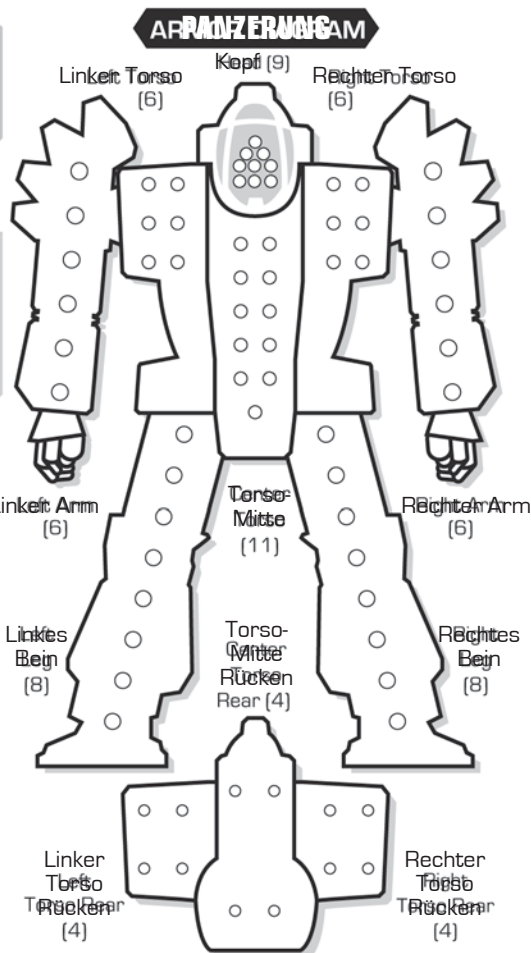
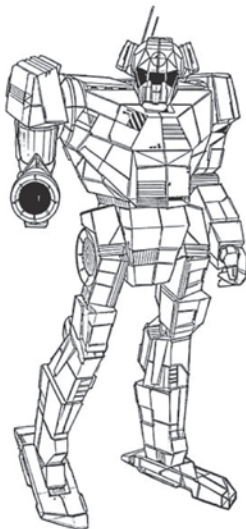
Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stillelegung	10 Einfach
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
26	Stillelegung, Stoppzahl 10+	○
25	-5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stillelegung, Stoppzahl 8+	○
20	-4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stillelegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	-3 Bewegungspunkte	○
14	Stillelegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	○
10	-2 Bewegungspunkte	○
8	Waffen +1	○
5	-1 Bewegungspunkt	○

Wärme-
skala
Überhitzung

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

Epoche: Sternenbund

Bewusstseinswert#	3	5	7	10	11	Total
-------------------	---	---	---	----	----	-------



© 2011 The Topps Company, Inc. All Rights Reserved. The Topps Company, Inc. and Topps are trademarks of The Topps Company, Inc. in the USA and other countries. All other trademarks are the property of their respective owners. InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2011, Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc. in the USA. Alle Rechte vorbehalten. darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: HER-2S Hermes II

Bewegungspunkte: Tonnage: 40
 Gehen: 6 Technologie:
 Rennen: 9 Innere Sphäre
 Springen: 0 Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

(Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Autokanone/5	RT	1	5	3	6	12	18
(DB,S)								
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Flammeer	LA	3	2	-	1	2	3
(DE,H,AI)								

KRIEGERDATEN

Name: _____

Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____

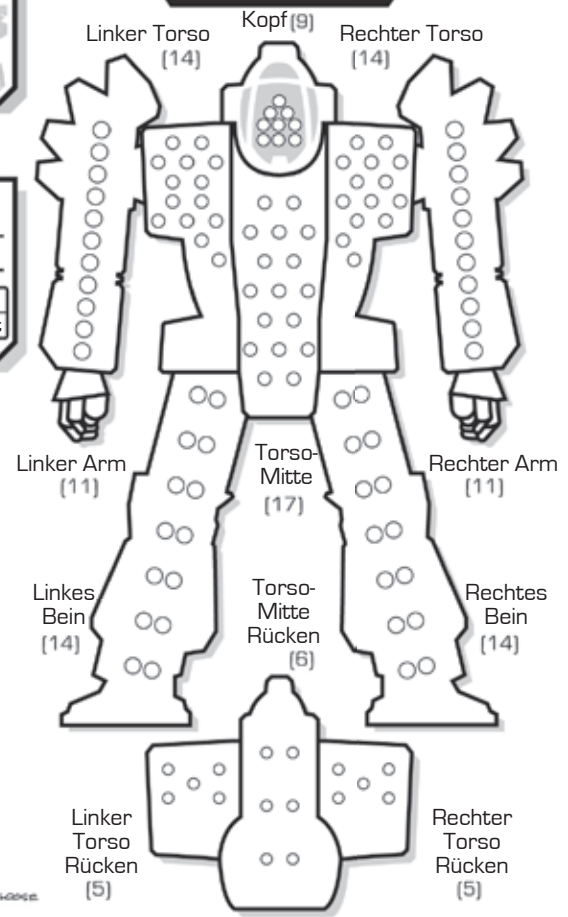
Treffer:

Bewusstseinswurf:

1	2	3	4	5	6
3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Flammeer
- neu würfeln
- neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Linker Torso

- Wärmetauscher
- Munition (AK/5) 20
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- neu würfeln
- neu würfeln

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- neu würfeln
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- Gyroskop
- Gyroskop
- Gyroskop

- Gyroskop
- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- neu würfeln
- neu würfeln

Reaktortreffer ○○○○
 Gyroskoptreffer ○○
 Sensorentreffer ○○
 Lebenserhaltung ○



Schadenstransferdiagramm

Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Handaktivator
- Mittelschwerer Laser
- neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Rechter Torso

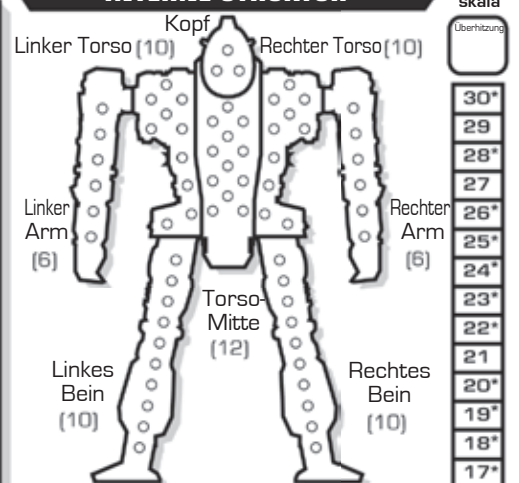
- Autokanone/5
- Autokanone/5
- Autokanone/5
- Autokanone/5
- neu würfeln
- neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- neu würfeln
- neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stillelegung	10 Einfach
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
26	Stillelegung, Stoppzahl 10+	○
25	-5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stillelegung, Stoppzahl 8+	○
20	-4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stillelegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	-3 Bewegungspunkte	○
14	Stillelegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	○
10	-2 Bewegungspunkte	○
8	Waffen +1	○
5	-1 Bewegungspunkt	○

Wärme-
skala

Überhitzung

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

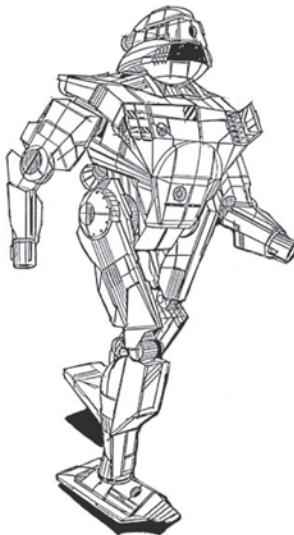
Bewegungsspunkte:	Tonnage: 40
Gehen: 44	Technologie: Innerer Sphere
Rennen: 66	League: Innere Sphere
Sprinten: 44	Epoche: Sternenbund

Name: _____

Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____

Hits	1	2	3	4	5	6
Reichweite	3	5	7	10	11	Total

Qz. Type	Zone	Warme	Beh	Min	St	Mo	W
1 LSR 10	LT	44	1 (Rak)	6	7	14	21
1 LRM 10	RT	4	1 (MGS)	6	7	14	21
1 LSR 10	RT	4	1 (Rak)	6	7	14	21
Medium Laser	RA	3	5 (M.C.S)	-	3	6	9
1 Mittelschwerer Laser	KA	3	5 (DE)	-	3	6	9
1 Medium Laser	LA	3	5 (DE)	-	3	6	9
1 Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	-	3	6	9



Kopf (9)

Linker Torso (12)

Rechter Torso (12)

Linker Arm (12)

Rechter Arm (12)

Linkes Bein (18)

Rechtes Bein (18)

Torso Mitte (16)

Torso Mitte Rücken (7)

Linker Torso Rücken (6)

Rechter Torso Rücken (6)

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelgelenk
3. Unterschenkelgelenk
4. Fußgelenk
5. Sprunggelenk
6. Sprunggelenk

Fragments left: ○○○
 Gyroscopes left: ○○
 Sensors left: ○○
 Life Support: ○



4-6

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

Hitet level	Auswirkungen Effects	Wärme-Hausnummern: 10 Single
390	Stillebegründung	
283	Multimediale Exposition, Stoppsatz 8 +	
286	Stillebegründung, Stoppsatz 10 + 10 +	
235	-5 -Belastungspunkte Points	
244	Wärmeeffizienter zu Fire	
223	Multimediale Exposition, Stoppsatz 6 +	
222	Stillebegründung, Stoppsatz 8 + 8 +	
220	-4 -Belastungspunkte Points	
199	Multimediale Exposition, Stoppsatz 4 +	
188	Stillebegründung, Stoppsatz 6 + 6 +	
177	Wärmeeffizienter zu Fire	
155	-3 -Belastungspunkte Points	
144	Stillebegründung, Stoppsatz 4 + 4 +	
133	Wärmeeffizienter zu Fire	
110	-2 -Belastungspunkte Points	
88	Wärmeeffizienter zu Fire	
55	-1 -Belastungspunkte Points	

Heat
Warme
Skala

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

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: VND-1R Vindicator

Bewegungspunkte: Tonnage: 45
Gehen: 4 Technologie:
Rennen: 6 Innere Sphäre
Springen: 4 Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

(Hexe)

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

KRIEGERDATEN

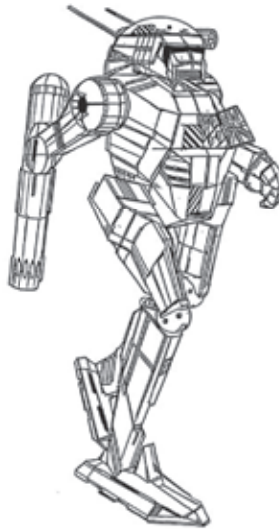
Name: _____

Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____

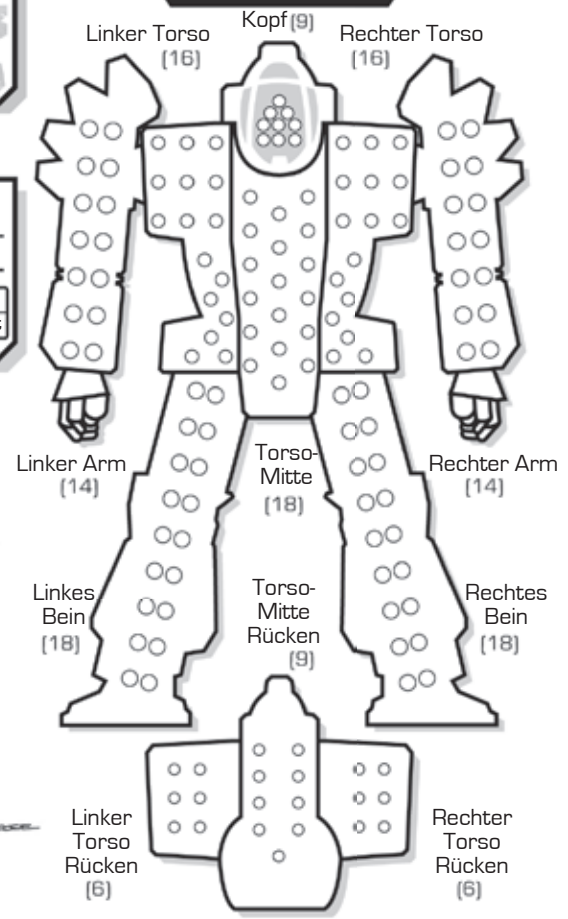
Treffer:

Bewusstseinswurf:

1	2	3	4	5	6
3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Handaktivator
- Leichter Laser
- neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Linker Torso

- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- LSR-5
- Munition (LSR-5) 24

- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Sprungdüse
- neu würfeln

Kopf

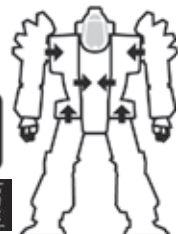
- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- Mittelschwerer Laser
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- Gyroskop
- Gyroskop
- Gyroskop

- Gyroskop
- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- Sprungdüse
- Sprungdüse

Reaktortreffer ○○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○



Schadenstransferdiagramm

Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- PPK
- PPK
- PPK

- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Rechter Torso

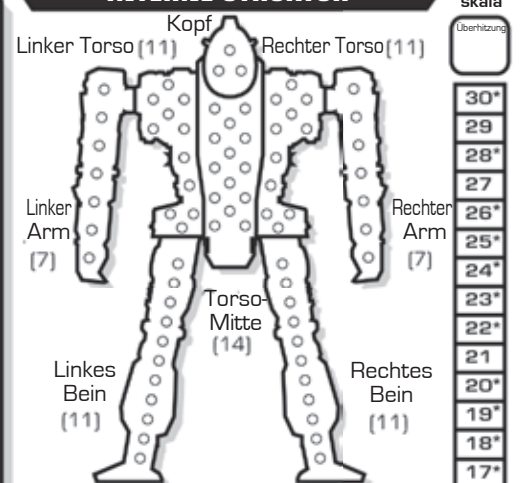
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Sprungdüse
- neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stillelegung	16 Einfach
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
26	Stillelegung, Stoppzahl 10+	○
25	-5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stillelegung, Stoppzahl 8+	○
20	-4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stillelegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	-3 Bewegungspunkte	○
14	Stillelegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	○
10	-2 Bewegungspunkte	○
8	Waffen +1	○
5	-1 Bewegungspunkt	○

Wärme-
skala

Überhitzung

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

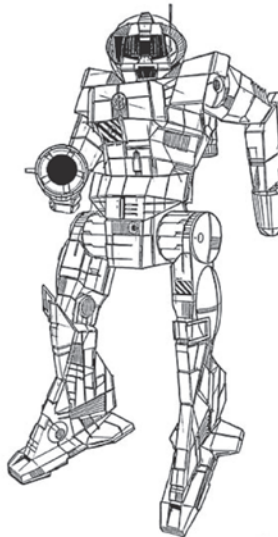
Bewegungspunkte:	Tonnage: 50
Gehen: 44	Technologie: Innerer Sphere
Rennen: 66	Äre: Innere Sphere
Springen: 44	Epoche: Nachfoler

Name: _____

Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____

Hits/Treffern	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswusch#	3	5	7	10	11	Total

Antz.	Type	Zone	Warme	Sh	Min	N	M	Wg
11	Autokanone/100	PA	33	100	—	55	100	15
1	Large Laser	LA	8	(DB.S)	—	5	10	15
1	Schwerer Laser	LT	18	8 (DE)	—	15	20	15
1	Leichter Laser	LT	1	3 (DE)	—	1	2	3



Kopf (9)

Linker Torso (17)

Rechter Torso (17)

Linker Arm (14)

Rechter Arm (14)

Linker Bein (20)

Rechter Bein (20)

Torso-Mitte (23)

Torso-Grunder Rücken Rear (4)

Linker Torso Rücken (3)

Rechter Torso Rücken (3)

1. Schottler
2. Oberer Antriebsmotor
3. Unterer Antriebsmotor
4. Schwenklaser
5. Schwenklaser
6. nBoll/Aggrin

- 4-6**
1. Roll Again
 2. Roll Again
 3. Roll Again
 4. Roll Again
 5. Roll Again
 6. Roll Again

1-3

1. Warmblut
2. Warmblut
3. Leichtflieger
4. n. Bollwerk
5. n. Bollwerk
6. n. Bollwerk

- 4-6**
1. Roll Again
 2. Roll Again
 3. Roll Again
 4. Roll Again
 5. Roll Again
 6. Roll Again

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fibulaktivator
5. Sprungdüse
6. Sanddüse

1. Leber-Spaltung
2. ~~Sensoren~~
3. Cockpit
4. ~~neul. Gehirn~~
5. ~~Sensoren~~
6. Leber-Spaltung

1-3

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

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

Gyroskoopfilter ☐ ☐

Lebenshaltung ○



1. Schalter
2. Objektfunktor
3. Unterfunktorkonverter
4. $\text{AAtk}(\text{Aone})/\text{ID}$
5. $\text{AAtk}(\text{Aone})/\text{ID}$
6. $\text{AAtk}(\text{Aone})/\text{ID}$

- 4-6
- | | |
|----|----------------|
| 1. | AAtoksaone/110 |
| 2. | AAtoksaone/110 |
| 3. | AAtoksaone/110 |
| 4. | AAtoksaone/110 |
| 5. | nBohAigam |
| 6. | nBohAigam |

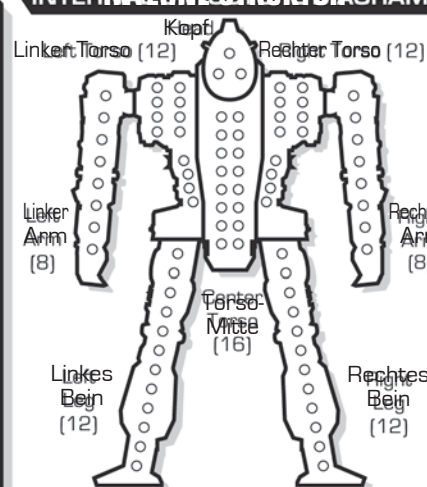
1-3

1. Warme Dusche
2. Warme Dusche
3. Munition (AK) 100
4. n.BollAigsein
5. n.BollAigsein
6. n.BollAigsein

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

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Oberschenkelaktivator
4. Fingerring
5. Sprungdüse
6. Sprungdüse

Linker Torso (12)  Rechter Torso (12)



Hitzet	Wärme- Heat-Sinks
level 1 Auswirkung Effects	12
390 Stilllegung	Simple
228 Mantionsexplosion/Stopprezi 6+	
226 Stilllegung/Stopprezi 10 40+	○ ○
225 -5-Bewegungsports	○ ○
224 Warf-Medifier to Fire	○ ○
223 Mantionsexplosion/Stopprezi 6+	○ ○
222 Stilllegung/Stopprezi 6+ 8+	○ ○
220 -4-Bewegungsports	○ ○
199 Mantionsexplosion/Stopprezi 4+	○ ○
188 Stilllegung/Stopprezi 6+ 6+	○ ○
177 Warf-Medifier to Fire	○ ○
155 -3-Bewegungsports	○ ○
144 Stilllegung/Stopprezi 4+ 4+	○ ○
183 Warf-Medifier to Fire	○ ○
160 -2-Bewegungsports	○ ○
8 Warf-Medifier to Fire	○ ○
5 -1-Bewegungsports	○ ○

Heat
Wärme-
Skala

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

BATTLETECH

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: HBK-4G Hunchback

Bewegungspunkte: Tonnage: 50
Gehen: 4 Technologie:
Rennen: 6 Innere Sphäre
Springen: 0 Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

(Hexe)

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

KRIEGERDATEN

Name: _____

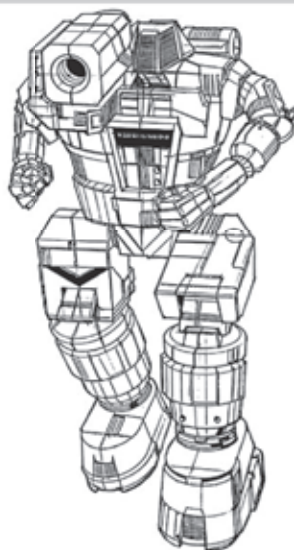
Schützenwert: _____

Pilotenwert: _____

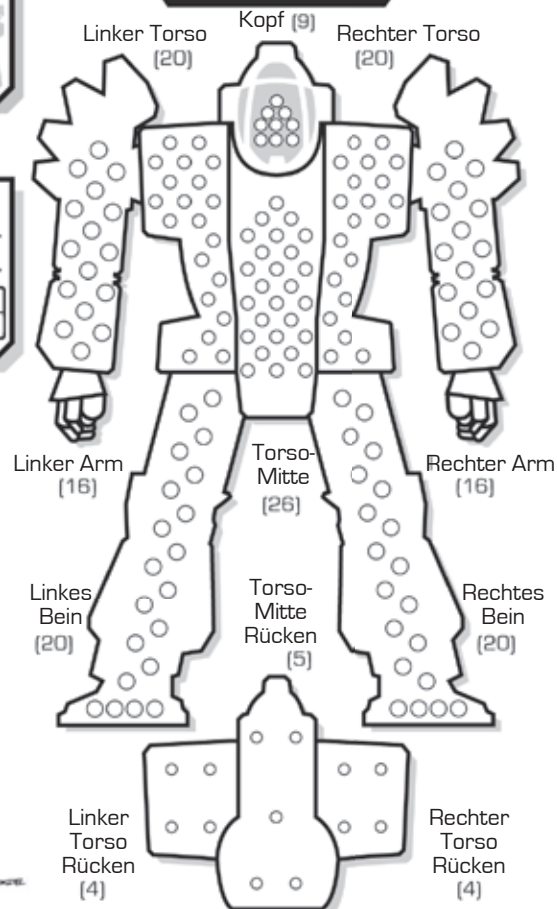
Treffer:

Bewusstseinswurf:

1	2	3	4	5	6
3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

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

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

Linker Torso

1. Munition (AK/20) 5
2. Munition (AK/20) 5
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. 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

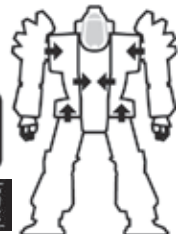
1. Gyroskop
2. Reaktor
3. Reaktor
4. Reaktor
5. Wärmetauscher
6. neu würfeln

Reaktortreffer ○○○○

Gyroskoptreffer ○○

Sensorentreffer ○○

Lebenserhaltung ○



Schadenstransferdiagramm

Rechter Arm

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

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

Rechter Torso

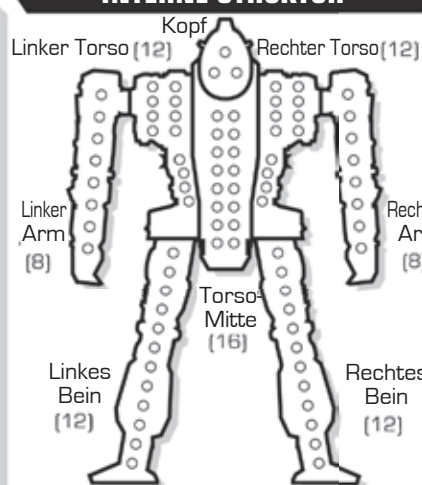
1. Autokanone/20
2. Autokanone/20
3. Autokanone/20
4. Autokanone/20
5. Autokanone/20
6. Autokanone/20

1. Autokanone/20
2. Autokanone/20
3. Autokanone/20
4. Autokanone/20
5. neu würfeln
6. neu würfeln

Rechtes Bein

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

INTERNE STRUKTUR



Wärme-
skala

Überhitzung

30°

29

28°

27

26°

25°

24°

23°

22°

21

20°

19°

18°

17°

16

15°

14°

13°

12

11

10°

9

8°

7

6

5°

4

3

2

1

0

HITZEDATEN

Hitze- level	Auswirkungen	Wärme- tauscher
30	Stillelegung	13 Einfach
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○○○
26	Stillelegung, Stoppzahl 10+	○○○
25	-5 Bewegungspunkte	○○○
24	Waffen +4	○○○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○○○
22	Stillelegung, Stoppzahl 8+	○○○
20	-4 Bewegungspunkte	○○○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○○○
18	Stillelegung, Stoppzahl 6+	○○○
17	Waffen +3	○○○
15	-3 Bewegungspunkte	○○○
14	Stillelegung, Stoppzahl 4+	○○○
13	Waffen +2	○○○
10	-2 Bewegungspunkte	○○○
8	Waffen +1	○○○
5	-1 Bewegungspunkt	○○○

BATTLETECH

MECH-DESIGNER

MECH-DATEN

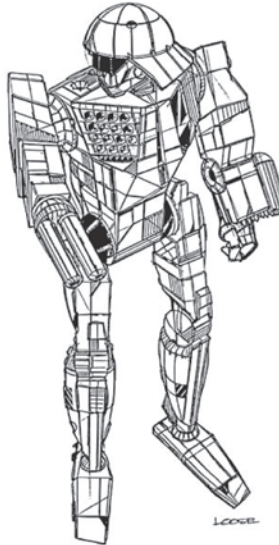
Typ: **TBT-01NFB**

Bewegungspunkte: **50**
 Gehnig: **55**
 Rennen: **88**
 Springen: **00**
 Tonnage: **50**
 Technologie: **Inner Sphere**
 Innere Sphäre: **Accession**
 Epoche: **Sternen**

WAFER-DATEN A

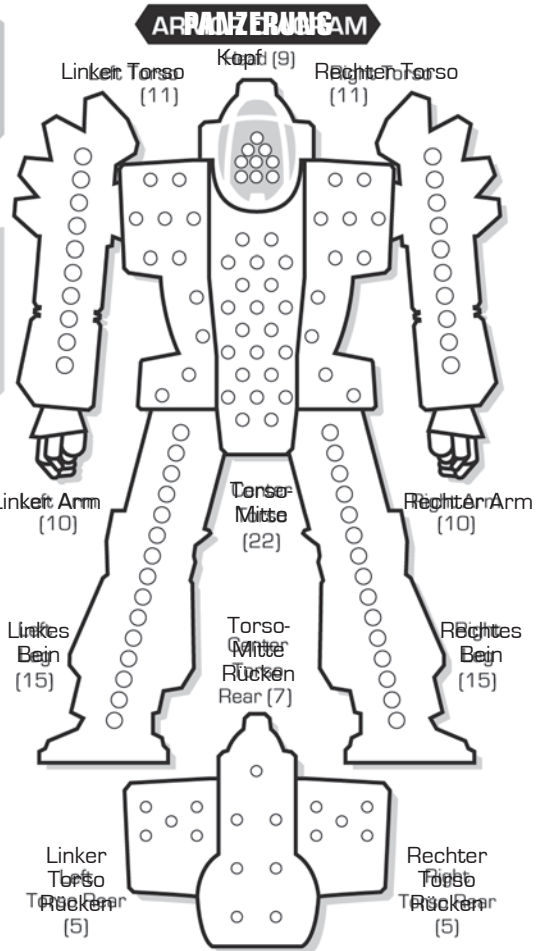
Name: _____
 Schützen: _____ Piloten: _____
 Hits/Treffer: _____
 Brauchst: _____

1	2	3	4	5	6
3	5	7	10	11	Tot



Weapons & Equipment Inventory (hexes)

Anz.	Type	Zone	Wärme	Druck	Min	N.	M.	Wg
11	LRM 15	LA	55	1	1	6	6	7
1	LRM 15	RT	5	1	1	6	6	7
1	Medium Laser	RA	3	5	1	Rak.	6	3
2	Medium Laser	RA	3	5	1	(M.C.S.)	6	3
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5	1	(DE)	6	3
2	Mittelschwerer Laser	RA	3	5	1	(DE)	6	3



CRITBAUTEILE TABLE

Linker Arm

1. Schulter
2. Oberarm-Aktuator
3. Unterarm-Aktuator
4. Hand-Aktuator
5. LRM 15
6. LRM 15

Kopf

1. Lebenshaltung
2. Sensors
3. Cockpit
4. n.Boll-Agäin
5. Sensors
6. Lebenshaltung

Rechter Arm

1. Schulter
2. Oberarm-Aktuator
3. Unterarm-Aktuator
4. Mittelschwerer Laser
5. Mittelschwerer Laser
6. n.Boll-Agäin

Torso-Mitte

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

Rechter Torso

1. LRM 15
2. LRM 15
3. LRM 15
4. Munition (LRM-15) 8
5. n.Boll-Agäin
6. n.Boll-Agäin

Linker Torso

1. Munition (LRM-15) 8
2. n.Boll-Agäin
3. n.Boll-Agäin
4. n.Boll-Agäin
5. n.Boll-Agäin
6. n.Boll-Agäin

Engine-Defiler ○○○
 Gyro-Defiler ○○
 Sensor-Defiler ○○
 Life-Support ○



Schadens-Transfer-
 Diagramm

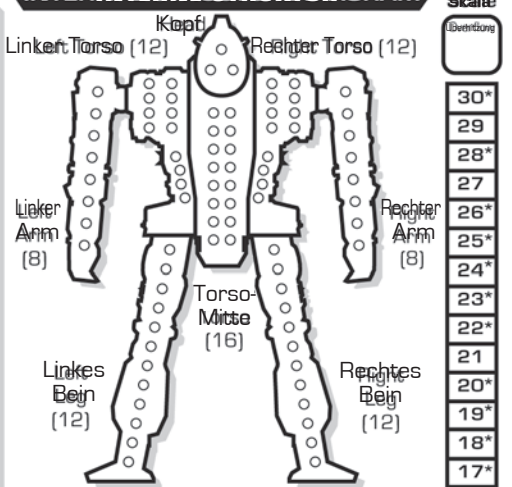
Linkes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkel-Aktuator
3. Unterschenkel-Aktuator
4. Fuß-Aktuator
5. n.Boll-Agäin
6. n.Boll-Agäin

Rechtes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkel-Aktuator
3. Unterschenkel-Aktuator
4. Fuß-Aktuator
5. n.Boll-Agäin
6. n.Boll-Agäin

INTERNE STRUKTUR



MECH-DATEN

Hitzet: _____
 level: _____
 Auswirkung: _____
 300 Stützpunkt
 288 Multionsexplosion/Stopzahl 8+
 286 Stützpunkt/Stopzahl 10+
 285 - 5 Bewegungspunkte
 284 Waffenzähler/Fire
 283 Multionsexplosion/Stopzahl 6+
 282 Stützpunkt/Stopzahl 8+
 280 - 4 Bewegungspunkte
 189 Multionsexplosion/Stopzahl 4+
 188 Stützpunkt/Stopzahl 6+
 177 Waffenzähler/Fire
 165 - 3 Bewegungspunkte
 144 Stützpunkt/Stopzahl 4+
 133 Waffenzähler/Fire
 100 - 2 Bewegungspunkte
 88 Waffenzähler/Fire
 55 - 1 Bewegungspunkte

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

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: DV-6M Dervish

Bewegungspunkte:

Gehen: 5

Rennen: 8

Springen: 5

Tonnage: 55

Technologie:

Innere Sphäre

Epoche: Sternenbund

KRIEGERDATEN

Name: _____

Schützenwert: _____

Pilotenwert: _____

Treffer:

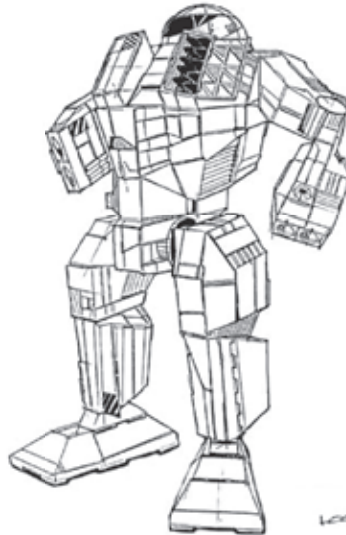
Bewusstseinswurf:

1	2	3	4	5	6
3	5	7	10	11	Tot

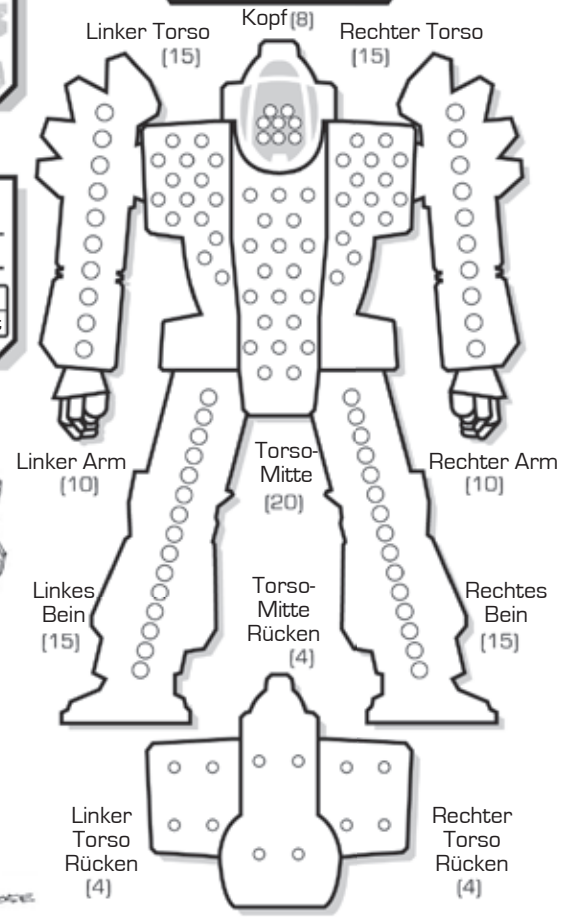
Bewaffnung & Ausrüstung

(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	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)				



PANZERUNG



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

Linkes Bein

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

Kopf

1. Lebenserhaltung
2. Sensoren
3. Cockpit
4. neu würfeln
5. Sensoren
6. Lebenserhaltung

Torso Mitte

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

1. Gyroskop
2. Reaktor
3. Reaktor
4. Reaktor
5. Sprungdüse
6. neu würfeln

Reaktortreffer ○○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○



Schadenstransferdiagramm

Rechter 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

Rechter Torso

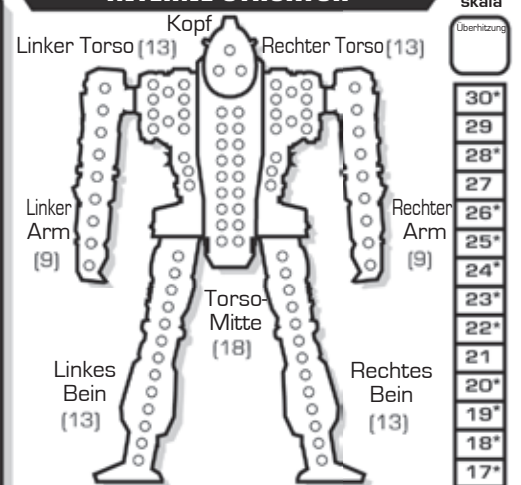
1. LSR-10
2. LSR-10
3. Munition [LSR-10] 12
4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

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

Rechtes Bein

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

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stillelegung	10 Einfach
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
26	Stillelegung, Stoppzahl 10+	○
25	-5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stillelegung, Stoppzahl 8+	○
20	-4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stillelegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	-3 Bewegungspunkte	○
14	Stillelegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	○
10	-2 Bewegungspunkte	○
8	Waffen +1	○
5	-1 Bewegungspunkt	○

Wärme-
skala
Überhitzung

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

BATTLETECH

MECHDATENBÜCHER

MECHDATENA

Type: DRG-1N DRAGON

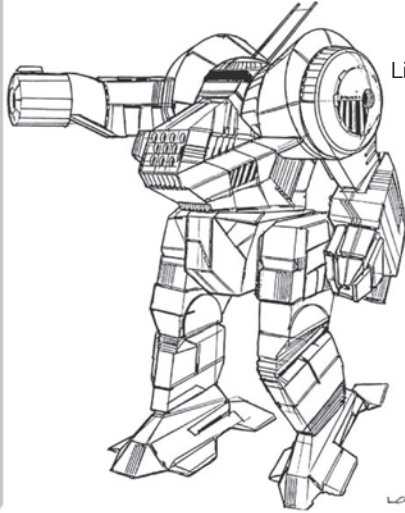
Bewegungspunkte: Tonnage: 60
 Gehen: 5 Technologie: Inner Sphere
 Rennen: 88 Tech Base: Innere Sphäre League
 Springen: 00 Epoche: Sternenbund

Waffen & Equipment Inventory (hexes)

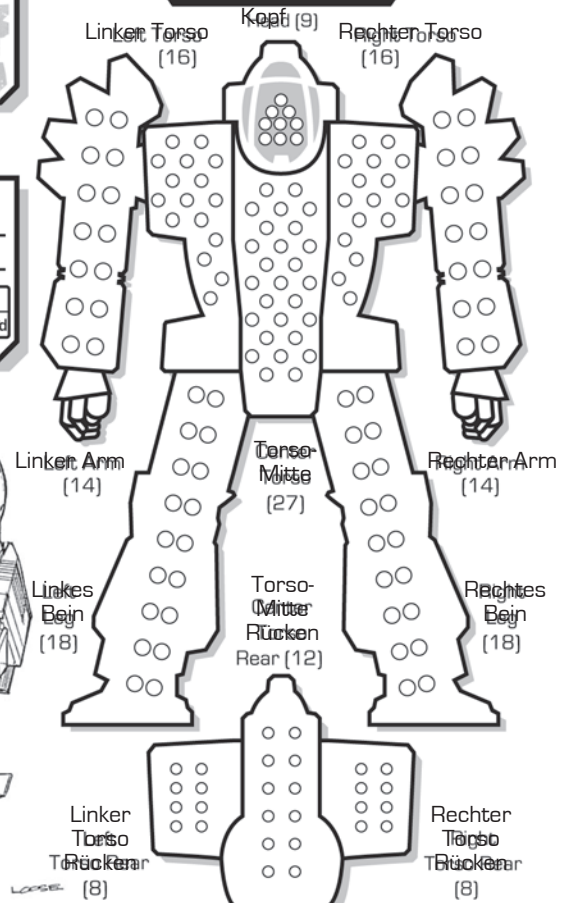
Anz.	Type	Zone	Wärme	Präz.	Min.	Sh.	Max.	Wz.
1	LSR 10	TM	44	1	1	6	6	21
1	Autocannon 5	RA	1	(M.C.S.)	3	6	12	18
1	Autocannon 5	RA	3	5	-	3	6	18
1	Medium Laser	LT (R)	3	(D.B.S.)	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LT (R)	3	5 (DE)	-	3	6	9

Waffen & Equipment A

Name: _____
 Schützenschicht: _____ Pilotenschicht: _____
 Hits/Treffer: 1 2 3 4 5 6
 Bewusstseinsverlust: 3 5 7 10 11 Tot



ARMATURENDIAGRAM



CRITBAUTEIDETABELLE

Linker Arm

1. Schulter
2. Oberarmaktivator
3. Unterarmaktivator
4. Mittelschwerer Laser
5. n.Poll/Aggr
6. n.Poll/Aggr

1. n.Poll/Aggr
2. n.Poll/Aggr
3. n.Poll/Aggr
4. n.Poll/Aggr
5. n.Poll/Aggr
6. n.Poll/Aggr

Linker Torso

1. Mittelschwerer Laser (R)
2. Munition (LSR 10) 12
3. Munition (LSR 10) 12
4. n.Poll/Aggr
5. n.Poll/Aggr
6. n.Poll/Aggr

1. n.Poll/Aggr
2. n.Poll/Aggr
3. n.Poll/Aggr
4. n.Poll/Aggr
5. n.Poll/Aggr
6. n.Poll/Aggr

Linkes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. n.Poll/Aggr
6. n.Poll/Aggr

Kopf

1. Lebensgehalt
2. Sensors
3. Cockpit
4. n.Poll/Aggr
5. Sensors
6. Lebensgehalt

Torso Mitte

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

1. Gyrokop
2. Reaktor
3. Reaktor
4. Reaktor
5. LSR 10 0
6. LSR 10 0

Reaktor: 000
 Gyro: 000
 Sensor: 00
 Lebensgehalt: 0



Rechter Arm

1. Schulter
2. Oberarmaktivator
3. Unterarmaktivator
4. Autocannon 5
5. Autocannon 5
6. Autocannon 5

1. Autocannon 5
2. n.Poll/Aggr
3. n.Poll/Aggr
4. n.Poll/Aggr
5. n.Poll/Aggr
6. n.Poll/Aggr

Rechter Torso

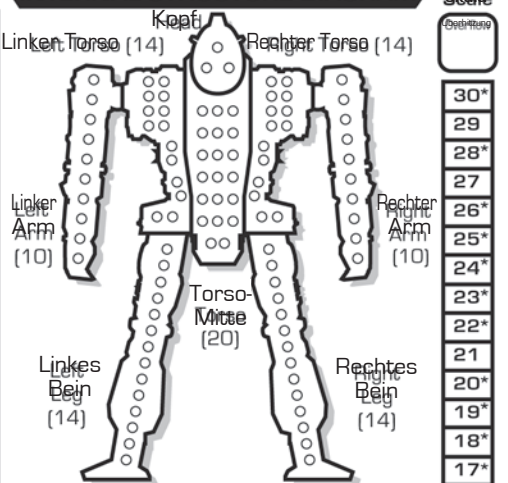
1. Munition (MS 5) 20
2. Munition (MS 5) 20
3. n.Poll/Aggr
4. n.Poll/Aggr
5. n.Poll/Aggr
6. n.Poll/Aggr

1. n.Poll/Aggr
2. n.Poll/Aggr
3. n.Poll/Aggr
4. n.Poll/Aggr
5. n.Poll/Aggr
6. n.Poll/Aggr

Rechtes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. n.Poll/Aggr
6. n.Poll/Aggr

INTERNE STRUKTURDIAGRAM



MECHDATENA

Hitze	Auswirkungen	Wärme-Heat Sinks:
300	Schlagzahl	10
288	Munitionsauswirkung	5
286	Munitionsauswirkung	10
285	-5-Bewegungspunkte	10
244	Waffenmodifier to Fire	9
223	Munitionsauswirkung	8
222	Schlagzahl	8
220	-4-Bewegungspunkte	7
189	Munitionsauswirkung	6
188	Schlagzahl	6
177	Waffenmodifier to Fire	5
165	-3-Bewegungspunkte	4
144	Schlagzahl	4
133	Waffenmodifier to Fire	3
100	-2-Bewegungspunkte	2
88	Waffenmodifier to Fire	1
55	-1-Bewegungspunkte	0

BATTLETECH

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: QKD-4G Quickdrawn

Bewegungspunkte: Tonnage: 60
Gehen: 5 Technologie:
Rennen: 8 Innere Sphäre
Springen: 5 Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

(Hexe)

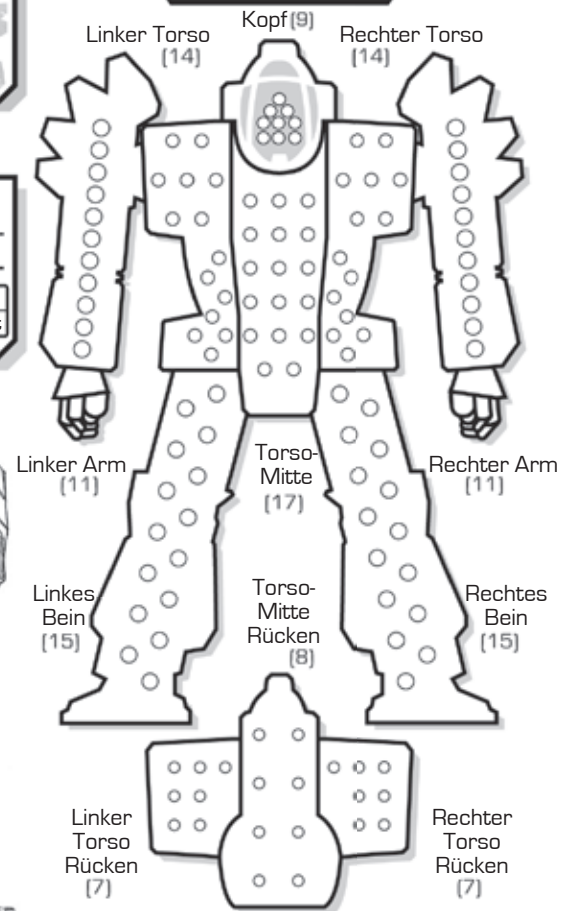
Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	LSR-10	LT	4	1/Rak.	6	7	14	21
				(M,C,S)				
1	KSR-4	TM	3	2/Rak.	-	3	6	9
				(M,C,S)				
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	-	3	6	9
2	Mittelschwerer Laser	RT(R)	3	5 (DE)	-	3	6	9

KRIEGERDATEN

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



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

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

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

Linker Torso

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

Kopf

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

Torso Mitte

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

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

Reaktortreffer ○○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○



Schadenstransferdiagramm

Rechter Arm

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

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

Rechter Torso

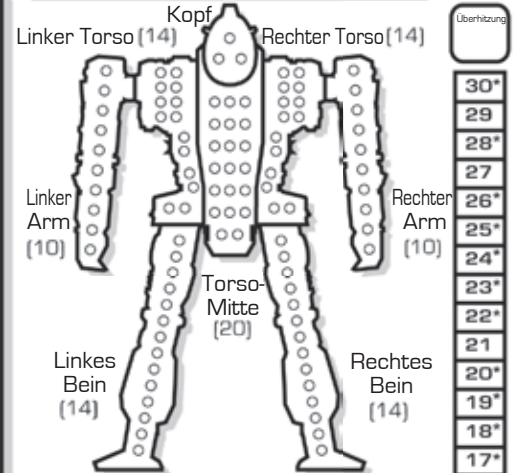
- 1-3
1. Sprungdüse
2. Sprungdüse
3. Mittelschwerer Laser (R)
4. Mittelschwerer Laser (R)
5. Munition (KSR-4) 25
6. neu würfeln

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

Rechtes Bein

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

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	13 Einfach
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○ ○
25	-5 Bewegungspunkte	○ ○ ○
24	Waffen +4	○ ○ ○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○ ○ ○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○ ○ ○
20	-4 Bewegungspunkte	○ ○ ○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○ ○ ○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○ ○ ○
17	Waffen +3	○ ○ ○
15	-3 Bewegungspunkte	○ ○ ○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○ ○ ○
13	Waffen +2	○ ○ ○
10	-2 Bewegungspunkte	○ ○ ○
8	Waffen +1	○ ○ ○
5	-1 Bewegungspunkt	○ ○ ○

Wärmeskala
Überhitzung

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

BATTLETECH

MEMECORPORATION

WIKEDATENA

Typ: **CHL-CO-CO-CO-CO**

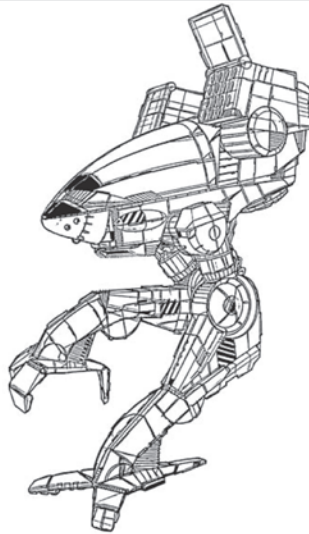
Bewegungspunkte: Tonnage: 65
Gehen: 44 **Technologie:** Inner Sphere
Rennen: 66 **Innere Sphere League**
Springen: 44 **Epoche:** Sternenbund

Weapons & Equipment Inventory (hexes)

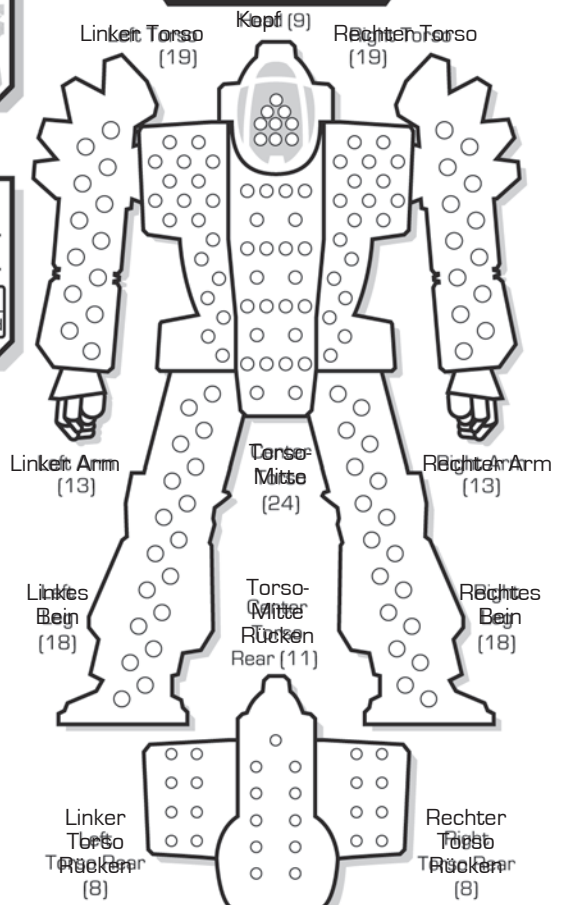
Arz. Type	Zone	Wärme	Druck	Seh	Min	Shy	Med	Wg
11 LRM 15	RA	55	1	1	6	6	7	14
1 LRM 15	LA	5	1	1	6	6	7	14
2 Medium Laser	LA	3	1	1	6	6	7	14
1 Medium Laser	LT	3	1	1	6	6	7	14
2 Mittelschwerer Laser	LT	3	1	1	6	6	7	14
1 Mittelschwerer Laser	LT	3	1	1	6	6	7	14
1 Mittelschwerer Laser	RT	3	1	1	6	6	7	14

WIKEDATENA

Name: _____
Schützenfeld: _____ **Pilotenfeld:** _____
Hits/Treffer: 1 2 3 4 5 6
Geschossene: 3 5 7 10 11 **Tot:** _____



APPROXIMATAM



CRITBAUTEILE TABLE

Linker Arm

1. Schulter
2. Oberarm Aktuator
3. LRM 55
4. LRM 55
5. LRM 55
6. n.BolhAgain

1. n.BolhAgain
2. n.BolhAgain
3. n.BolhAgain
4. n.BolhAgain
5. n.BolhAgain
6. n.BolhAgain

Linker Torso

1. Sprungdüse
2. Sprungdüse
3. Mittelschwerer Laser
4. Munition (LRM 55) B
5. n.BolhAgain
6. n.BolhAgain

1. n.BolhAgain
2. n.BolhAgain
3. n.BolhAgain
4. n.BolhAgain
5. n.BolhAgain
6. n.BolhAgain

Linkes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkel Aktuator
3. Unterschenkel Aktuator
4. Fuß Aktuator
5. Wärmesäcker
6. Wärmesäcker

Kopf

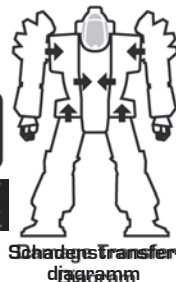
1. Lebenserhaltung
2. Sensoren
3. Cockpit
4. Wärmesäcker
5. Sensoren
6. Lebenserhaltung

Torso Mitte

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

1. Gyroskop
2. Reaktore
3. Reaktore
4. Reaktore
5. Mittelschwerer Laser
6. Mittelschwerer Laser

Reaktor: 000
 Gyro: 00
 Sensor: 00
 Life Support: 0



Rechter Arm

1. Schulter
2. Oberarm Aktuator
3. LRM 55
4. LRM 55
5. LRM 55
6. n.BolhAgain

1. n.BolhAgain
2. n.BolhAgain
3. n.BolhAgain
4. n.BolhAgain
5. n.BolhAgain
6. n.BolhAgain

Rechter Torso

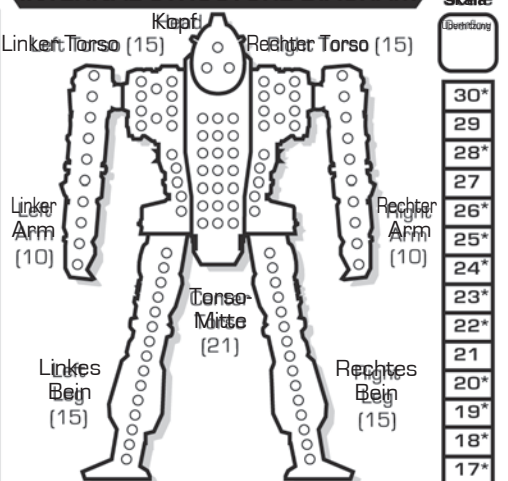
1. Sprungdüse
2. Sprungdüse
3. Mittelschwerer Laser
4. Munition (LRM 55) B
5. n.BolhAgain
6. n.BolhAgain

1. n.BolhAgain
2. n.BolhAgain
3. n.BolhAgain
4. n.BolhAgain
5. n.BolhAgain
6. n.BolhAgain

Rechtes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkel Aktuator
3. Unterschenkel Aktuator
4. Fuß Aktuator
5. Wärmesäcker
6. Wärmesäcker

INTERNE STRUKTUR



HEIZUNG

Hitzet	Wärme-Heizung
300 Stützpunkt	15
288 Multi-Explosion/Stopzahl 8+	14*
286 Stützpunkt/Stopzahl 10+	13*
285 - 5 Bewegungspunkte	12
284 Wärmemodifier to Fire	11
283 Multi-Explosion/Stopzahl 6+	10*
282 Stützpunkt/Stopzahl 8+	9
280 - 4 Bewegungspunkte	8*
189 Multi-Explosion/Stopzahl 4+	7
188 Stützpunkt/Stopzahl 6+	6
177 Wärmemodifier to Fire	5*
165 - 3 Bewegungspunkte	4
144 Stützpunkt/Stopzahl 4+	3
133 Wärmemodifier to Fire	2
100 - 2 Bewegungspunkte	1
88 Wärmemodifier to Fire	0
55 - 1 Bewegungspunkte	0

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: JM6-S Jagermech

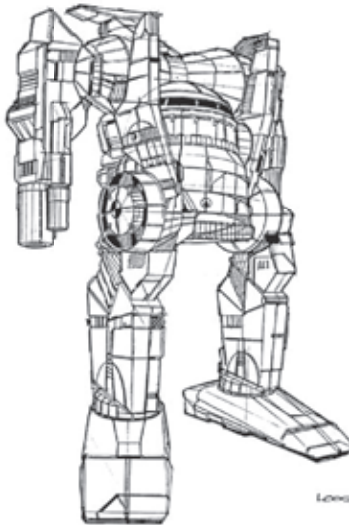
Bewegungspunkte: Tonnage: 65
Gehen: 4 Technologie:
Rennen: 6 Innere Sphäre
Springen: 0 Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

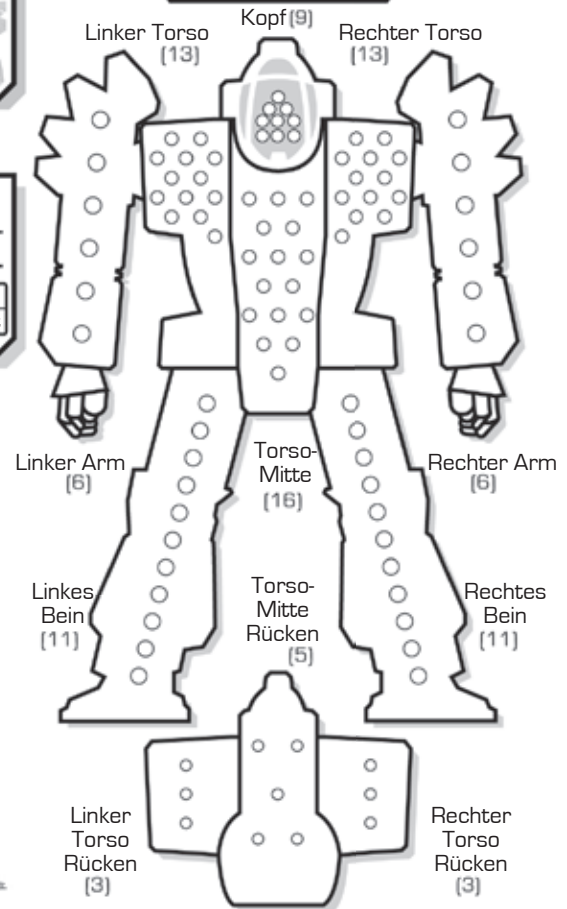
Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Autokanone/5	RA	1	5	3	6	12	18
				(DB,S)				
1	Autokanone/5	LA	1	5	3	6	12	18
				(DB,S)				
1	Autokanone/2	RA	1	2	4	8	16	24
				(DB,S)				
1	Autokanone/2	LA	1	2	4	8	16	24
				(DB,S)				
1	Mittelschwerer Laser	RT	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LT	3	5 (DE)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

KRIEGERDATEN

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



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

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

Rechter Arm

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

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- neu würfeln
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
- Reaktor
- 1-3 Reaktor
- 4-6 Gyroskop
- Gyroskop
- Gyroskop

Linker Torso

- Mittelschwerer Laser
- Munition (AK/5) 20
- 1-3 neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Rechter Torso

- Mittelschwerer Laser
- Munition (AK/5) 20
- 1-3 neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

- Gyroskop
- Reaktor
- 4-6 Reaktor
- Reaktor
- Munition (AK/2) 45
- neu würfeln

Reaktortreffer ○○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- 4-6 neu würfeln
- neu würfeln

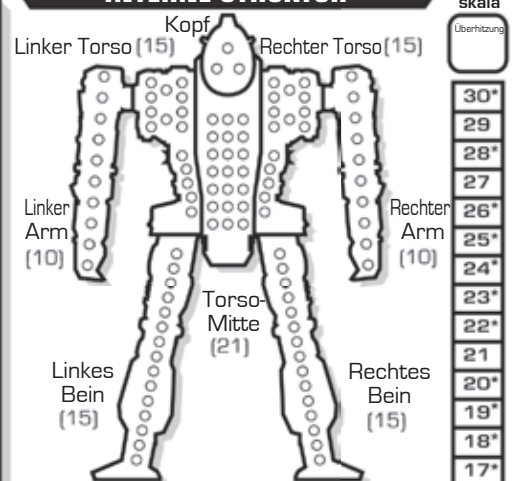
Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- 4-6 neu würfeln
- neu würfeln



Schadenstransferdiagramm

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

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

Wärmetauscher
10
Einfach

Wärmeskala
Überhitzung

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

BATTLETECH

MEMEORATENBÜCHER

WIKIDATEN

Typ: **CHIEF PROSS-DROPPER**

Bewegungspunkte: **70**
 Tonnage: **70**
 Gelenk: **44**
 Technologie: **Innerer Sphere**
 Rennen: **66**
 Innere Sphäre: **Accession**
 Springen: **44**
 Epoche: **Nachfolgekriege**

Weapons & Equipment Inventory (hexes)

Anz.	Type	Zone	Wärme	Seh	Min	N.	Med	Wp
11	Schwerer Laser	TM	88	8 (DE)	-	55	100	15
11	Mittelschwerer Laser	LT	33	5 (DE)	-	33	6	9
11	Mittelschwerer Laser	PA	33	5 (DE)	-	33	6	9
11	Mittelschwerer Laser	LA	33	5 (DE)	-	33	6	9
11	Mittelschwerer Laser	LA	33	5 (DE)	-	33	6	9
11	Mittelschwerer Laser	RT	33	5 (DE)	-	33	6	9
11	Mittelschwerer Laser	RT	33	5 (DE)	-	33	6	9
11	LRM 5	H	21	1 (Rak.)	6	37	14	21

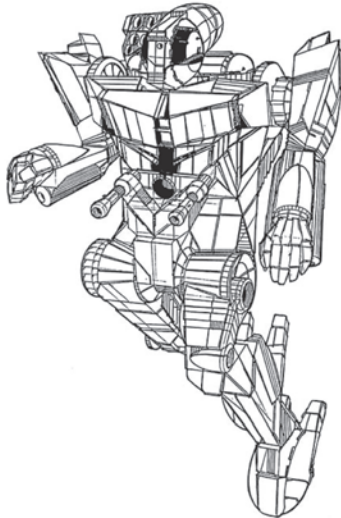
WIKIDATEN A

Name: _____

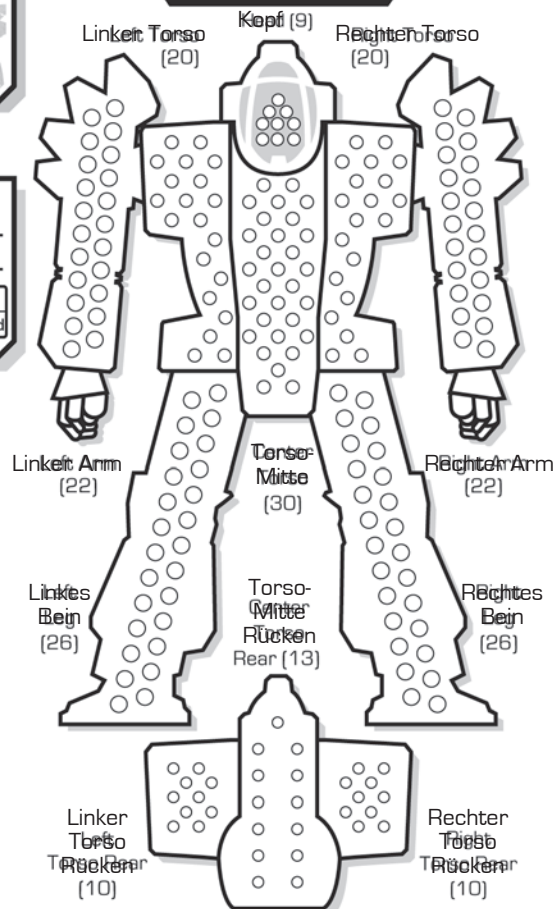
Schützengürtel: _____ Pilotenzeit: _____

Hits/Treffer: 1 2 3 4 5 6

Geschosseneinschüsse: 3 5 7 10 11 Tot



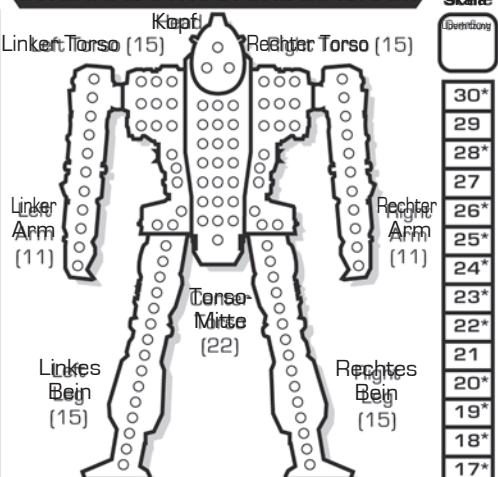
APPROXIMATIVES



CRITBAUTEILE TABLE

Linker Arm 1. Schulter 2. Oberarm-Aktuator 3. Unterarm-Aktuator 4. Hand-Aktuator 5. Wärme-Gascher 6. Mittelschwerer Laser 1-3	Kopf 1. Lebensgehalt 2. Sensoren 3. Cockpit 4. LSRM 5 5. Sensoren 6. Lebensgehalt 1-3	Rechter Arm 1. Schulter 2. Oberarm-Aktuator 3. Unterarm-Aktuator 4. Hand-Aktuator 5. Wärme-Gascher 6. Mittelschwerer Laser 1-3
Linker Torso 1. Wärme-Gascher 2. Wärme-Gascher 3. Wärme-Gascher 4. Wärme-Gascher 5. Wärme-Gascher 6. Mittelschwerer Laser 1-3	Torso-Mitte 1. Reaktor 2. Reaktor 3. Reaktor 4. Gyroskop 5. Gyroskop 6. Gyroskop 1-3	Rechter Torso 1. Wärme-Gascher 2. Wärme-Gascher 3. Wärme-Gascher 4. Wärme-Gascher 5. Mittelschwerer Laser 6. Munition (LRM-5) 24 1-3
Linkes Bein 1. Hüftgelenk 2. Oberschenkel-Aktuator 3. Unterschenkel-Aktuator 4. Fuß-Aktuator 5. Sprungdüse 6. Sprungdüse 4-6	Bein-Mitte 1. Reaktor 2. Reaktor 3. Reaktor 4. Gyroskop 5. Gyroskop 6. Gyroskop 1-3	Rechtes Bein 1. Hüftgelenk 2. Oberschenkel-Aktuator 3. Unterschenkel-Aktuator 4. Fuß-Aktuator 5. Sprungdüse 6. Sprungdüse 4-6

INTERNEBENSTRUKTUR



HEIZUNG

Hitzet	Wärme-Heizung
300 Stützpunkt	22
288 Multi-Explosion/Stopzahl 8+	11
286 Stützpunkt/Stopzahl 10+	10
285 - 5 Bewegungs-Punkte	9
284 Wärme-Modifizier to Fire	8
283 Multi-Explosion/Stopzahl 6+	7
282 Stützpunkt/Stopzahl 8+	6
280 - 4 Bewegungs-Punkte	5
189 Multi-Explosion/Stopzahl 4+	4
188 Stützpunkt/Stopzahl 6+	3
177 Wärme-Modifizier to Fire	2
165 - 3 Bewegungs-Punkte	1
144 Stützpunkt/Stopzahl 4+	0
133 Wärme-Modifizier to Fire	
100 - 2 Bewegungs-Punkte	
88 Wärme-Modifizier to Fire	
55 - 1 Bewegungs-Punkte	

BATTLETECH

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: AWS-8Q Awesome

Bewegungspunkte: Tonnage: 80
Gehen: 3 Technologie:
Rennen: 5 Innere Sphäre
Springen: 0 Epoche: Sternenbund

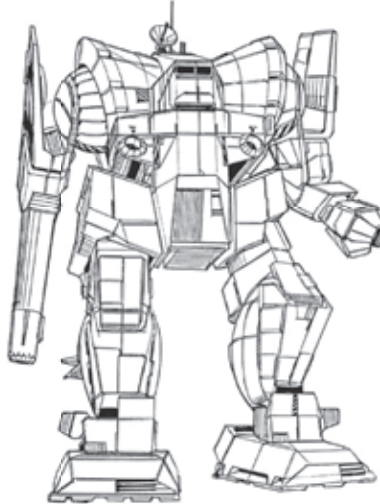
Bewaffnung & Ausrüstung

(Hexe)

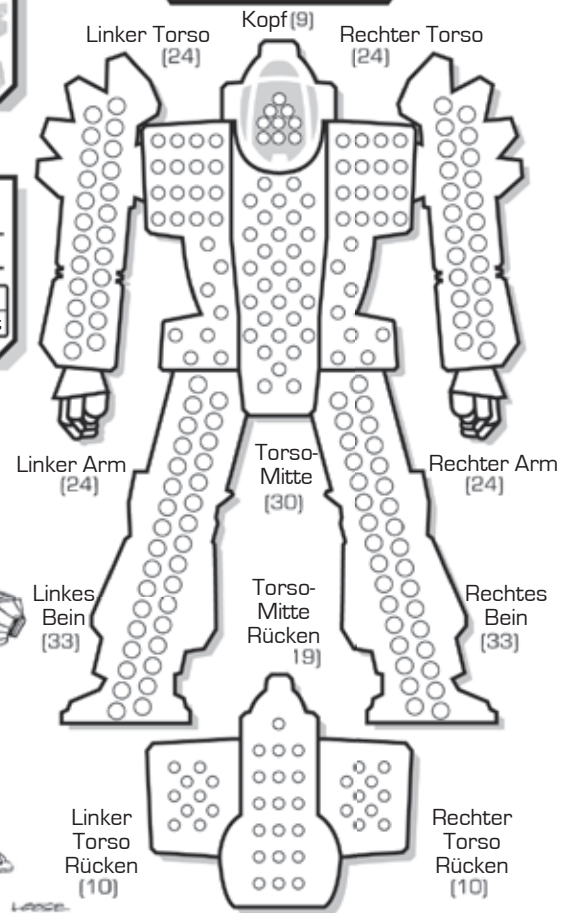
Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	PPK	RA	10	10 (DE)	3	6	12	18
1	PPK	RT	10	10 (DE)	3	6	12	18
1	PPK	LT	10	10 (DE)	3	6	12	18
1	Leichter Laser	LT	1	3 (DE)	-	1	2	3

KRIEGERDATEN

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



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

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

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

Linker Torso

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

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

Linkes Bein

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

Kopf

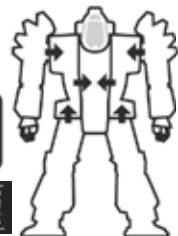
1. Lebenserhaltung
2. Sensoren
3. Cockpit
4. Leichter Laser
5. Sensoren
6. Lebenserhaltung

Torso Mitte

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

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

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○



Schadenstransferdiagramm

Rechter Arm

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

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

Rechter Torso

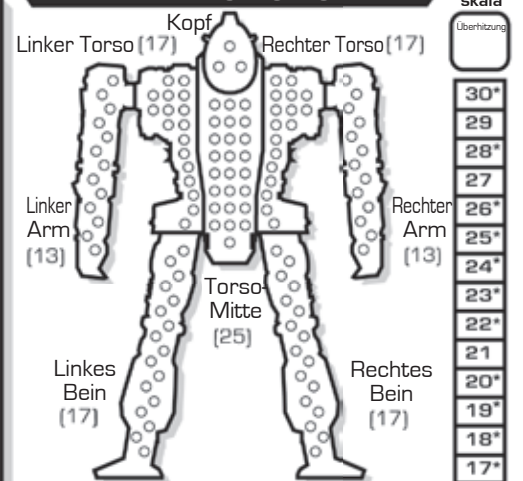
- 1-3
1. Wärmetauscher
2. Wärmetauscher
3. Wärmetauscher
4. PPK
5. PPK
6. PPK

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

Rechtes Bein

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

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

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

Wärmetauscher 28
Einfach



Wärmeskala
Überhitzung

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

Springer: 00

Epoche: Sternenbund

Bewusstseinswurf#	3	5	7	10	11	Total
-------------------	---	---	---	----	----	-------

(hexes)
[Hexe]

Qz. Type		Loc	Hr.	Drng	Min	Sh	Mkt	Wt
Anz.	Type	Zone	Warms	Shn	Min	T.	Mt.	Wt
1	Schweizer	LT	88	8 (DE)	—	55	10	15
1	LSM 15	PA	5	1/2 Bak	6	7	14	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	Medium Laser	TM	3	5 (DE)	—	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	TM	3	5 (DE)	—	3	6	9
1	Autokanone	LA	1	5	3	6	12	18
1	Autokanone	LA	1	5	3	6	12	18

(DB,S)

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelgelenk
3. Unterschenkelgelenk
4. Fußgelenk
5. Wärmeaustauscher
6. Wärmeaustauscher

Reaktionseffekt	○○○
Gyroskop	○○
Sensoren	○○
Lebenshaltung	○



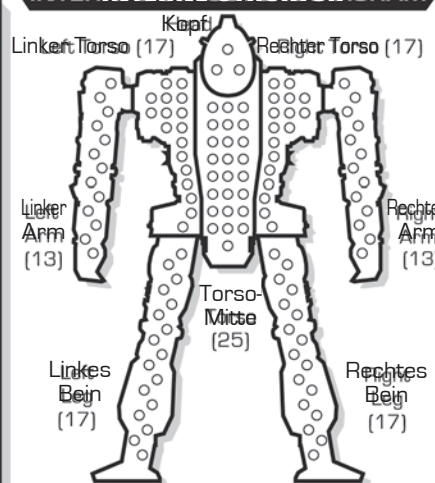
4-6

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktuator
3. Unterschenkelaktuator
4. Fußaktuator
5. Wärmesäule
6. Wärmesäule

Diagram of a robot cutout with the following parts and punch hole counts:

- Linker Torso (18)
- Rechter Torso (18)
- Kopf (9)
- Linker Arm (22)
- Rechter Arm (22)
- Linkes Bein (24)
- Rechtes Bein (24)
- Torso-Mitte (26)
- Torso-Mitte Rücken Rear (9)
- Linker Torso Rücken (6)
- Rechter Torso Rücken (6)

Heat.
Warme.
Stille.

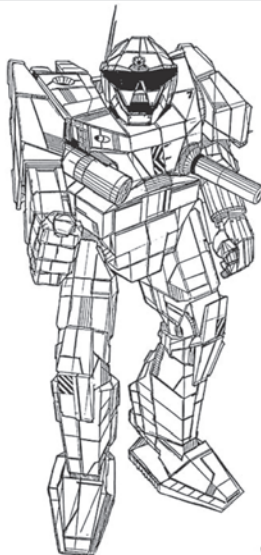


Hitzet level	Auswirkungen	Effects	Wärme-Headstinks: 17
390	Stillelegung	Down	Single
288	Maintenance-Explosion	Stopzahl 6+	
286	Stillelegung	Stopzahl 6+ 0+	
225	-5-Bewegungsplan	Points	
224	Wärme-Modifizier	to Fire	
223	Maintenance-Explosion	Stopzahl 6+	
222	Stillelegung	Stopzahl 6+ 8+	
220	-4-Bewegungsplan	Points	
199	Maintenance-Explosion	Stopzahl 4+	
188	Stillelegung	Stopzahl 6+ 6+	
177	Wärme-Modifizier	to Fire	
155	-3-Bewegungsplan	Points	
144	Stillelegung	Stopzahl 4+ 4+	
133	Wärme-Modifizier	to Fire	
110	-2-Bewegungsplan	Points	
88	Wärme-Modifizier	to Fire	
55	-1-Bewegungsplan	Points	

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

Epoche: Sternenbund

Hits/Treffern	1	2	3	4	5	6
usseinwurf#	3	5	7	10	11	Total



Rechter
Topso
Rücken
(10)

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktuator
3. Unterschenkelaktuator
4. Fußaktuator
5. Heat Sink
6. Fuß Airfin

Key Points

BATTLETECH

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: AS7-D Atlas

Bewegungspunkte:

Gehen: 3

Rennen: 5

Springen: 0

Tonnage: 100

Technologie:

Innere Sphäre

Epoche: Sternenbund

KRIEGERDATEN

Name: _____

Schützenwert: _____

Pilotenwert: _____

Treffer:

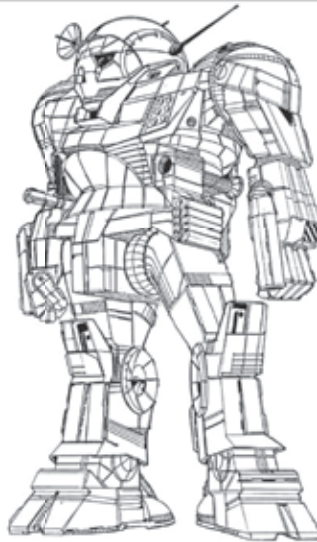
Bewusstseinswurf:

1	2	3	4	5	6
3	5	7	10	11	Tot

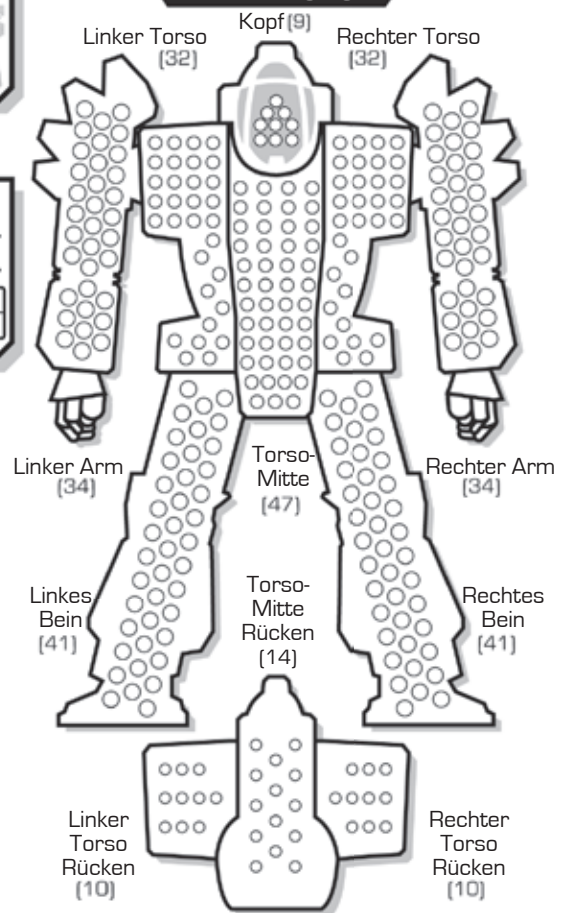
Bewaffnung & Ausrüstung

(Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Autokanone/20	RT	7	20	-	3	6	9
1	LSR-20	LT	6	1/Rak.	6	7	14	21
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



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Handaktivator
- Wärmetauscher
- Mittelschwerer Laser

- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Linker Torso

- Wärmetauscher
- LSR-20
- LSR-20
- LSR-20
- LSR-20
- LSR-20

- KSR-6
- KSR-6
- Munition (LSR-20) 6
- Munition (LSR-20) 6
- Munition (KSR-6) 15
- neu würfeln

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- Wärmetauscher
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- Gyroskop
- Gyroskop
- Gyroskop

- Gyroskop
- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- Mittelschwerer Laser (R)
- Mittelschwerer Laser (R)

- Reaktortreffer ○○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○

Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Handaktivator
- Wärmetauscher
- Mittelschwerer Laser

- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

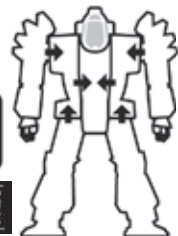
Rechter Torso

- Autokanone/20
- Autokanone/20
- Autokanone/20
- Autokanone/20
- Autokanone/20
- Autokanone/20

- Autokanone/20
- Autokanone/20
- Autokanone/20
- Autokanone/20
- Munition (AK/20) 5
- Munition (AK/20) 5

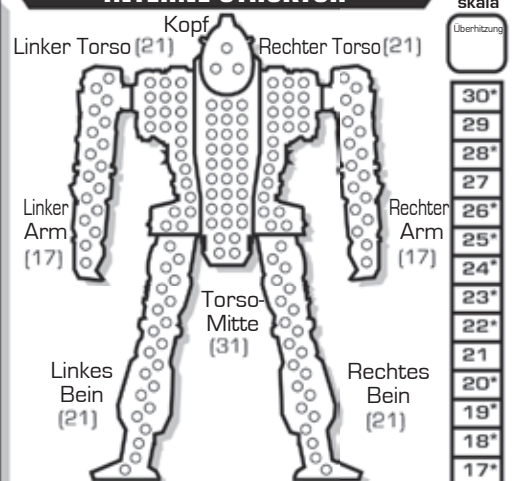
Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher



Schadenstransferdiagramm

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	20
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	Einfach
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○○○○
25	-5 Bewegungspunkte	○○○○
24	Waffen +4	○○○○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○○○○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○○○○
20	-4 Bewegungspunkte	○○○○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○○○○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○○○○
17	Waffen +3	○○○○
15	-3 Bewegungspunkte	○○○○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○○○○
13	Waffen +2	○○○○
10	-2 Bewegungspunkte	○○○○
8	Waffen +1	○○○○
5	-1 Bewegungspunkt	○○○○

Wärmeskala

Überhitzung

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

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 Entfernungen 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. Würfel 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 Ferrofibrat 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

MECHDATENBÜCHER

MECHDATEN

Typ: **LOKI PRIME**

Bewegungspunkte:

Gehung: 55

Renntag: 88

Springen: 00

Tonnage: 6565

Technologie:

Clan Succession

Epoche: Dawn Invasion

WAFERBACENTA

Name:

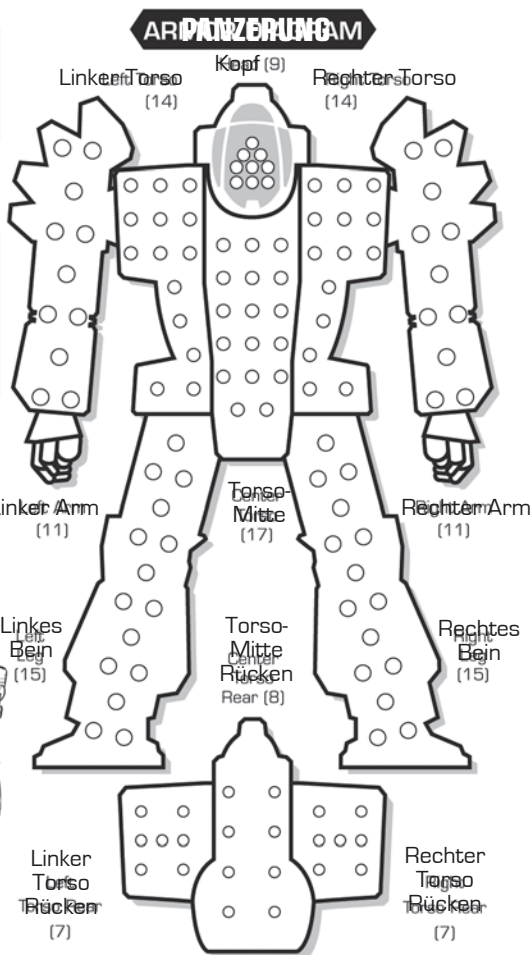
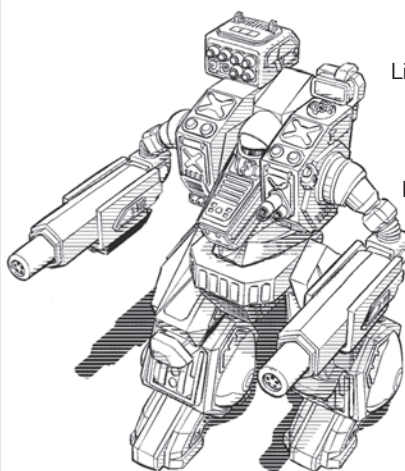
Schützenwert:

Pilotingwert:

Hits	1	2	3	4	5	6
Treffer	3	5	7	10	11	12

Weapons & Equipment Inventory

Anz.	Type	Loz.	Zone	Waffe	Mod	Sch.	Min.	Sh.	Mod.	W.
1	ER-PPK	RA	15	(DE)	—	7	14	23		
1	ER-PPK	LA	15	(DE)	—	7	14	23		
1	ER-PPK	LA	15	(DE)	—	7	14	23		
1	Strike SAM 6	RT	4	(M)	Rak.	—	4	8	12	
2	Machine Gun	RT	0	2	—	1	2	3		
1	ECM Suite	LT	0	(E)	—	—	—	—		
1	Active Probe	LT	0	(E)	—	—	—	—		
3	ER-M-Laser	LT	5	(DE)	—	5	10	15		
1	Anti-Missile System	HD	1	(PD)	—	—	—	—		
2	Splitterkapsel	RL	0	(PD)	—	—	—	—		
2	Splitterkapsel	LL	0	(PD)	—	—	—	—		
1	Feuerleitcomputer	LT	0	(E)	—	—	—	—		



CRITICAUFGABE

Linker Arm

1. Schulter
2. Oberarm-Aktuator
3. ER-PPK
4. ER-PPK
5. nBoll-Agäirin
6. nBoll-Agäirin

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

Linker Torso

1. XL-Reaktor-Engine
2. XL-Reaktor-Engine
3. Feuerleitcomputer
4. Feuerleitcomputer
5. Feuerleitcomputer
6. Wächter-ECM

1. Beagle-Sonde
2. ERM-Massim Laser
3. ERM-Massim Laser
4. ERM-Massim Laser
5. nBoll-Agäirin
6. nBoll-Agäirin

Linkes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkel-Aktuator
3. Unterschenkel-Aktuator
4. Fuß-Aktuator
5. Splitterkapsel Pod
6. Splitterkapsel Pod

Kopf

1. Lebenserhaltung
2. Sensoren
3. Cockpit
4. Aktivierbares System
5. Sensoren
6. Lebenserhaltung

Torso-Mitte

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

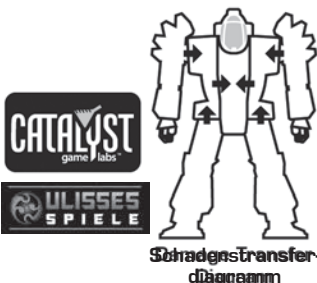
1. Gyroskop
2. XL-Reaktor-Engine
3. XL-Reaktor-Engine
4. XL-Reaktor-Engine
5. Munition (RAS) 24
6. nBoll-Agäirin

Engine-Editor

Gyro-Editor

Sensor-Editor

Life Support



Rechter Arm

1. Schulter
2. Oberarm-Aktuator
3. ER-PPK
4. ER-PPK
5. nBoll-Agäirin
6. nBoll-Agäirin

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

Rechter Torso

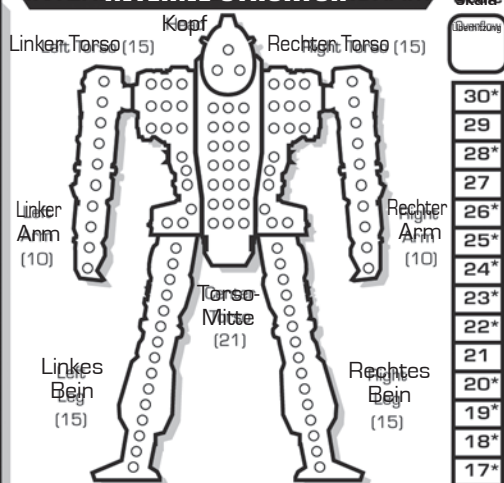
1. XL-Reaktor-Engine
2. XL-Reaktor-Engine
3. Strike SAM 6
4. Strike SAM 6
5. Maschinengewehr
6. Maschinengewehr

1. Munition (Strike SAM) 15
2. Munition (Strike SAM) 100
3. nBoll-Agäirin
4. nBoll-Agäirin
5. nBoll-Agäirin
6. nBoll-Agäirin

Rechtes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkel-Aktuator
3. Unterschenkel-Aktuator
4. Fuß-Aktuator
5. Splitterkapsel Pod
6. Splitterkapsel Pod

INTERNAL STRUKTUR



HEAT-DATA

Hitzet	Auswirkung	Wärme-Heats
300	Schlagung	13 (26)
288	Munitionsexplosion/Stopprate 8+	Doppelt
286	Schlagung/Stopprate 10-40+	
285	-5 Bewegungen/Stopprate 8+	
244	Wärmemodifier to Fire	
233	Munitionsexplosion/Stopprate 6+	
222	Schlagung/Stopprate 8+	
220	-4 Bewegungen/Stopprate 8+	
189	Munitionsexplosion/Stopprate 4+	
188	Schlagung/Stopprate 6+	
177	Wärmemodifier to Fire	
165	-3 Bewegungen/Stopprate 4+	
144	Schlagung/Stopprate 4+	
133	Wärmemodifier to Fire	
100	-2 Bewegungen/Stopprate 2	
88	Wärmemodifier to Fire	
55	-1 Bewegung/Stopprate 1	

BATTLETECH

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: **Loki A**

Bewegungspunkte:

Gehen: 5

Rennen: 8

Springen: 0

Tonnage: 65

Technologie:

Clan

Epoche: Clan-Invasion

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

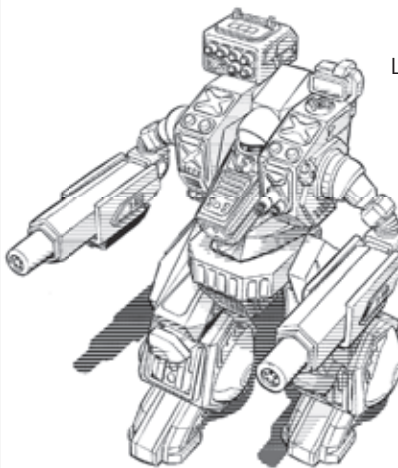
Name: _____

Schützenwert: _____

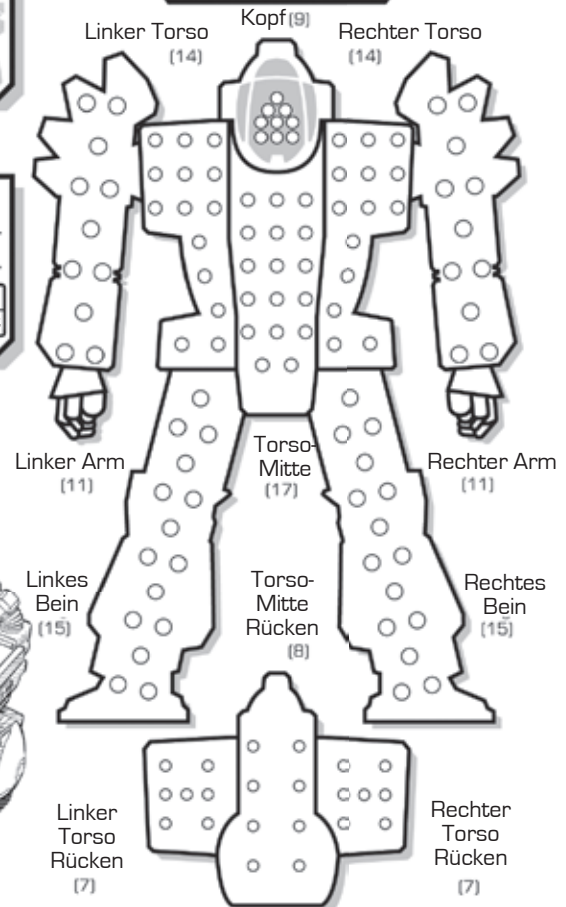
Pilotenwert: _____

Treffer: _____

Bewusstseinswurf: _____



PANZERUNG



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

Linker Torso

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
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. ER-M-Laser
5. Sensoren
6. Lebenserhaltung

Torso Mitte

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

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

Reaktortreffer ○○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○



Schadenstransferdiagramm

Rechter Arm

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

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

Rechter Torso

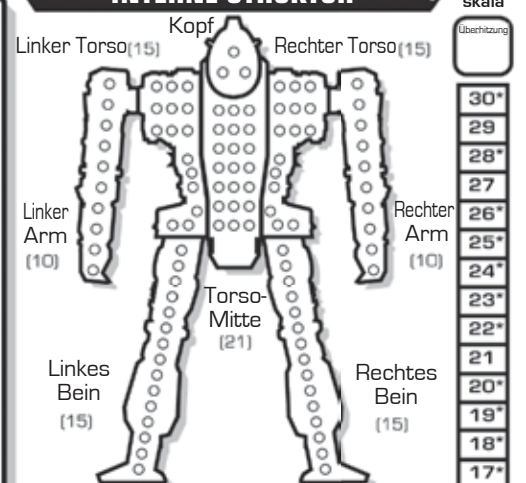
1. XL-Reaktor
2. XL-Reaktor
3. LSR-20
4. LSR-20
5. LSR-20
6. LSR-20

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

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	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	

Wärme-
skala

Überhitzung

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

BATTLETECH

MECHDATENEBENEN

MECHDATEN

Typ: **THOR PRIME**

Bewegungspunkte:

Gehung: 55

Renntag: 88

Springen: 55

Tonnage: 7070

Technologie:

Clan Succession

Epoche: Dawn Invasion

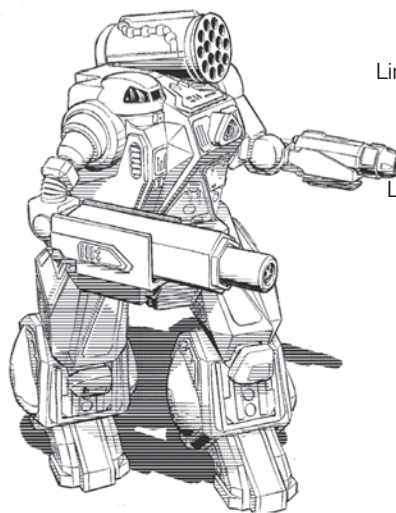
WAFERBADEKATA

Name:

Schützenwert:

Pilgerwert:

Hits	1	2	3	4	5	6
Treffer	3	5	7	10	11	12



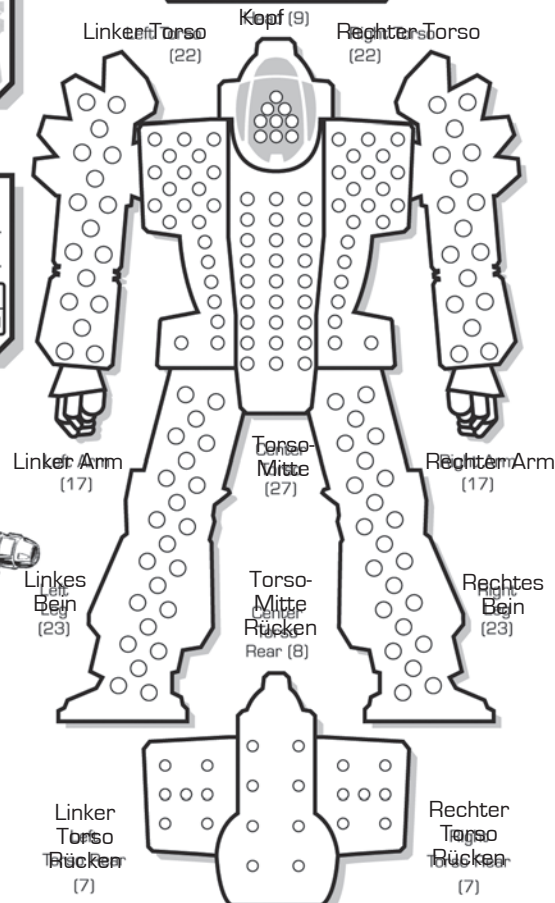
Weapons & Equipment Inventory

Qty	Type	Loc	Zone	Waffe	Sch	Min	Sh	Mod	VR
1	ER PPC	RA	15	(DE)	—	7	14	23	
1	LB-XAC	LA	2	10	—	6	12	18	
1	LPM 15	LT	5	M/Rak	—	7	14	21	

Bewaffnung & Ausrüstung

Qty	Type	Loc	Zone	Waffe	Sch	Min	Sh	Mod	VR
1	ER PPC	RA	15	(DE)	—	7	14	23	
1	LB-XAC	LA	2	10	—	6	12	18	
1	LPM 15	LT	5	M/Rak	—	7	14	21	

ARMANZERUNG



CRITICAUFEILE TABLE

Linker Arm

1. Schulter
2. Oberarm-Aktuator
3. LB-XAC
4. LB-XAC
5. LB-XAC
6. LB-XAC

Kopf

1. Lebenserhaltung
2. Sensoren
3. Cockpit
4. Feind-Fibrous
5. Sensoren
6. Lebenserhaltung

Rechter Arm

1. Schulter
2. Oberarm-Aktuator
3. ER PPC
4. ER PPC
5. Feind-Fibrous
6. nBall/Agairin

Torso Mitte

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

Rechter Torso

1. nBall/Agairin
2. nBall/Agairin
3. nBall/Agairin
4. nBall/Agairin
5. nBall/Agairin
6. nBall/Agairin

Linker Torso

1. XL-Reaktor-Engine
2. XL-Reaktor-Engine
3. LPM 55
4. LPM 55
5. Munition (BSR-85) 8
6. Munition (BSR-85) 8

1. Gyroskop
2. XL-Reaktor-Engine
3. XL-Reaktor-Engine
4. XL-Reaktor-Engine
5. Sprungdüse
6. nBall/Agairin

Rechter Torso

1. XL-Reaktor-Engine
2. XL-Reaktor-Engine
3. Feind-Fibrous
4. Feind-Fibrous
5. nBall/Agairin
6. nBall/Agairin

Linkes Bein

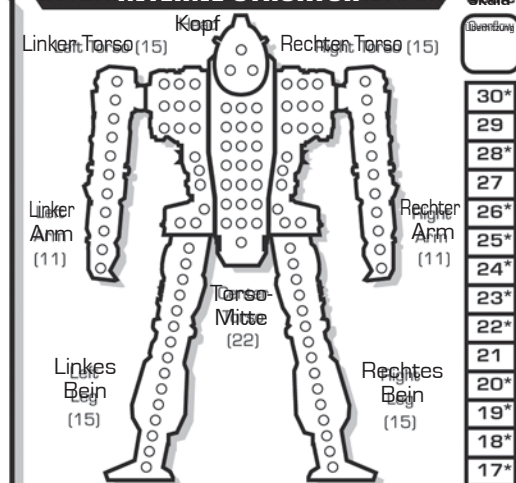
1. Hüftgelenk
2. Oberschenkel-Aktuator
3. Unterschenkel-Aktuator
4. Fuß-Aktuator
5. Sprungdüse
6. Sprungdüse



Rechtes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkel-Aktuator
3. Unterschenkel-Aktuator
4. Fuß-Aktuator
5. Sprungdüse
6. Sprungdüse

INTERNAL STRUKTURGRAM



HEIZDATEN

Hitzelevel	Auswirkungseffekte	Wärme-Hauschaks
300	Schlagwunden	14 (28)
288	Munitionsexplosion/Stoppschaden +	Doppel
286	Schlagwunden/Stoppschaden + 40+	
285	-5 Bewegungspunkte	
244	Wärmemodifier to Fire	
233	Munitionsexplosion/Stoppschaden +	
222	Schlagwunden/Stoppschaden + 8+	
220	-4 Bewegungspunkte	
189	Munitionsexplosion/Stoppschaden + 4+	
188	Schlagwunden/Stoppschaden + 6+	
177	Wärmemodifier to Fire	
165	-3 Bewegungspunkte	
144	Schlagwunden/Stoppschaden + 4+	
163	Wärmemodifier to Fire	
100	-2 Bewegungspunkte	
88	Wärmemodifier to Fire	
55	-1 Bewegungspunkte	

BATTLETECH

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: Thor A

Bewegungspunkte:

Gehen: 5

Rennen: 8

Springen: 5

Tonnage: 70

Technologie:

Clan

Epoche: Clan-Invasion

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: _____

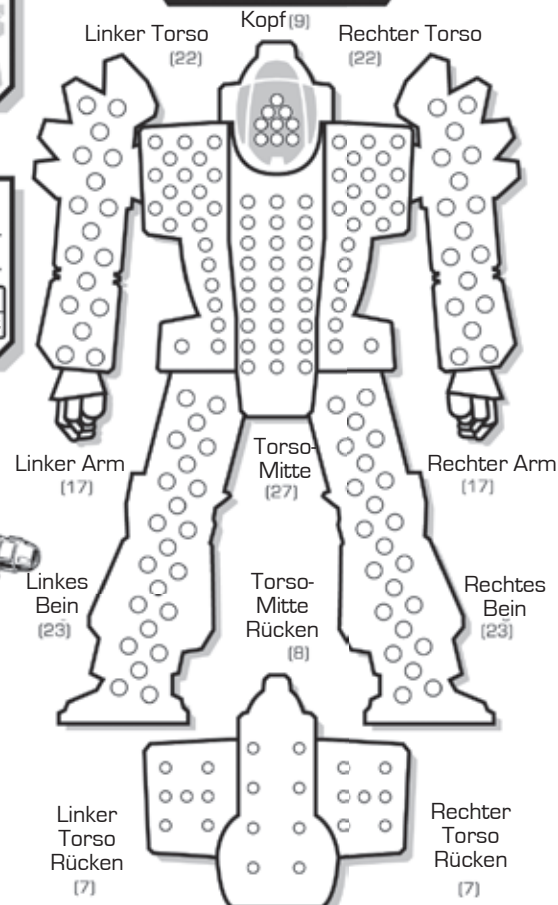
Treffer:

Bewusstseinswurf:

1	2	3	4	5	6
3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

1. Schulter
2. Oberarmaktivator
3. Gaussgeschütz
4. Gaussgeschütz
5. Gaussgeschütz
6. Gaussgeschütz

1. Gaussgeschütz
2. Gaussgeschütz
3. Munition (Gauss) 8
4. Ferrofibrat
5. neu würfeln
6. neu würfeln

Linker Torso

1. XL-Reaktor
2. XL-Reaktor
3. KSR-6
4. Munition (KSR-6) 15
5. Munition (KSR-6) 15
6. Ferrofibrat

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

Linkes Bein

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

Kopf

1. Lebenserhaltung
2. Sensoren
3. Cockpit
4. Ferrofibrat
5. Sensoren
6. Lebenserhaltung

Torso Mitte

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

1. Gyroskop
2. XL-Reaktor
3. XL-Reaktor
4. XL-Reaktor
5. Sprungdüse
6. neu würfeln

Reaktortreffer ○○○○

Gyroskoptreffer ○○

Sensorentreffer ○○

Lebenserhaltung ○



Schadenstransferdiagramm

Rechter Arm

1. Schulter
2. Oberarmaktivator
3. Unterarmaktivator
4. Schwerer Impuls-Laser
5. Schwerer Impuls-Laser
6. Ferrofibrat

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

Rechter Torso

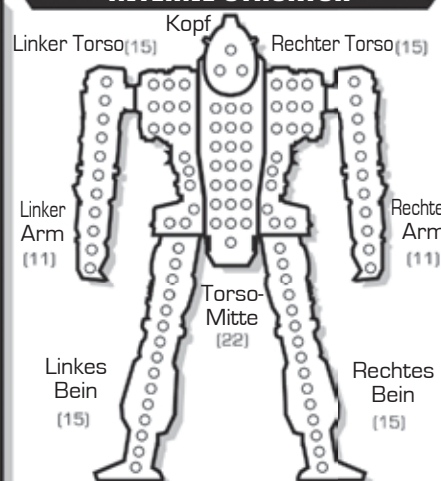
1. XL-Reaktor
2. XL-Reaktor
3. Ferrofibrat
4. Ferrofibrat
5. neu würfeln
6. neu würfeln

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. Sprungdüse
6. Sprungdüse

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	14 (28)
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	

Wärme-skala
Überhitzung

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

BATTLETECH

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: _____
 Bewegungspunkte: _____ Tonnage: _____
 Gehen: _____
 Rennen: _____
 Springen: _____

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)
 Anz. Typ Zone Wärme Sch Min N. M. W.

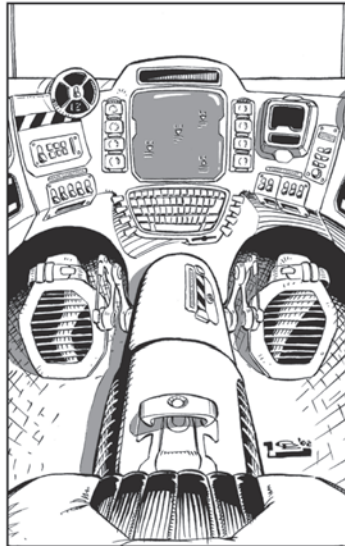
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

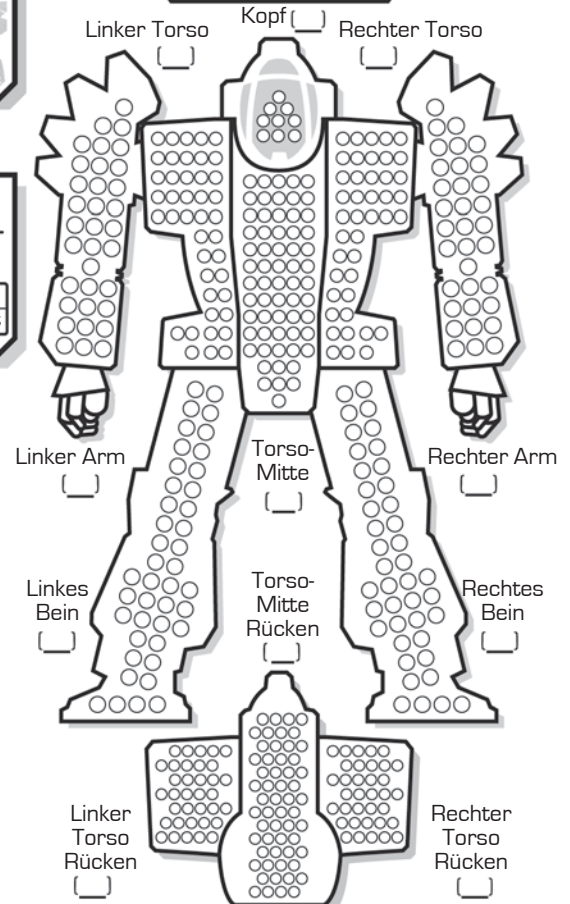
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Handaktivator

-
-
-
-
-
-

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
-
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- Gyroskop
- Gyroskop
- Gyroskop

1-3

- Gyroskop
- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
-
-

4-6

Linker Torso

-
-
-
-
-
-

-
-
-
-
-
-

1-3

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
-
-

4-6

Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Handaktivator
-
-

-
-
-
-
-
-

1-3

Rechter Torso

-
-
-
-
-
-

-
-
-
-
-
-

1-3

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
-
-

4-6

Reaktortreffer ○○○○
 Gyroskoptreffer ○○
 Sensorentreffer ○○
 Lebenserhaltung ○

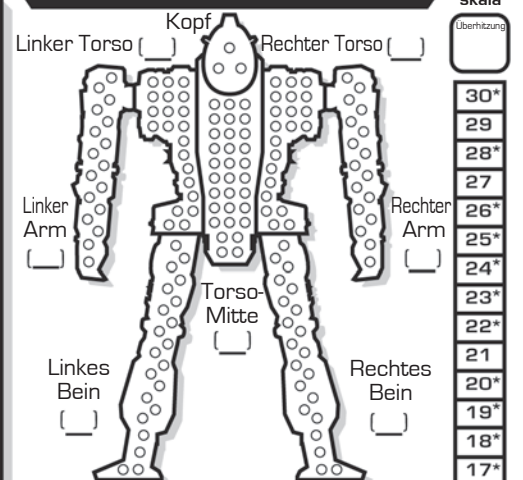
CATALYST
game labs

ULISSES
SPIELE



Schadenstransferdiagramm

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stillelegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	
26	Stillelegung, Stoppzahl 10+	
25	-5 Bewegungspunkte	
24	Waffen +4	
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	
22	Stillelegung, Stoppzahl 8+	
20	-4 Bewegungspunkte	
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	
18	Stillelegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	-3 Bewegungspunkte	
14	Stillelegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	-2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	-1 Bewegungspunkt	

Wärme-
skala

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

MECH-DATENBOGEN

Typ: _____
Bewegungspunkte: _____ **Tonnage:** _____
Gehen: _____
Rennen: _____
Springen: _____

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

[illegible]

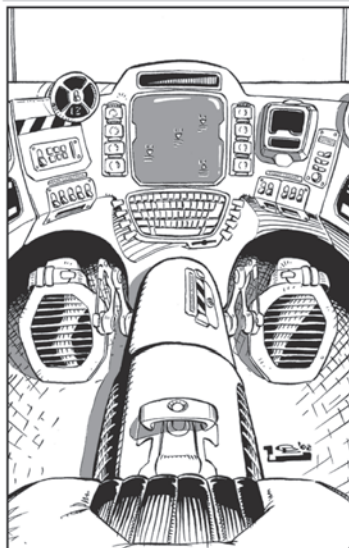
Name: _____

Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____

Treffer:

1	2	3	4	5	6
3	5	7	10	11	Total

Bewusstseinswurf: _____



1-3

1. Schulter
2. Oberarmaktivator
3. Unterarmaktivator
4. Handaktivator
5. _____
6. _____

1. Lebenserhaltung
2. Sensoren
3. Cockpit
4. _____
5. Sensoren
6. Lebenserhaltung

1-3

1. Schulter
2. Oberarmaktivator
3. Unterarmaktivator
4. Handaktivator
5. _____
6. _____

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

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. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. _____
6. _____

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



Diagram of a human figure with labels for body parts and corresponding empty boxes for data entry:

- Kopf ()
- Linker Torso ()
- Rechter Torso ()
- Linker Arm ()
- Rechter Arm ()
- Torso-Mitte ()
- Linkes Bein ()
- Rechtes Bein ()

Hitzelevel	Auswirkungen	Wahrheits-tauscher
30	Stillelegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	
26	Stillelegung, Stoppzahl 10+	
25	-5 Bewegungspunkte	
24	Waffen +4	
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	
22	Stillelegung, Stoppzahl 8+	
20	-4 Bewegungspunkte	
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	
18	Stillelegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	-3 Bewegungspunkte	
14	Stillelegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	-2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	-1 Bewegungspunkt	

**Wärme-
skala**

Überhitzung

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

