

BATTLETECH™

DATENBÖGEN 3039 KOMPLETT



ANMERKUNG

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

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

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

FAHRZEUGE

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

Rommel/Patton Tank
 Von Luckner Heavy Tank
 Demolisher Heavy Tank
 Partisan Heavy Tank
 Schrek PPC Carrier
 Sturmfeuer Heavy Tank
 Ontos Heavy Tank
 Behemoth Heavy Tank

BATTLEMECHS

Commando
 Javelin
 Spider
 UrbanMech
 Firestarter
 Jenner
 Panther
 Assassin
 Cicada
 Clint
 Hermes II
 Vulcan
 Whitworth
 Blackjack
 Vindicator
 Centurion
 Enforcer
 Hunchback
 Trebuchet
 Dervish
 Dragon
 Quickdraw
 Catapult
 JagerMech
 Grasshopper
 Orion

Awesome
 Charger
 Victor
 Zeus
 Stalker
 Cyclops
 Banshee
 Atlas

KONVENTIONELLE JÄGER

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

LUFT-/RAUMJÄGER

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

DIE ERSTEN SEIT JAHRHUNDERTEN...

Raven
 Wolfhound
 Hatchetman
 Cataphract
 Hatamoto-Chi
 Daboku
 Sai

STERNENBUND

Thorn
 Flea
 Hornet
 Mongoose
 Falcon
 Hermes
 Hussar
 Sentinel
 Wyvern



INHALT

Crab

Kintaro

Champion

Lancelot

Bombardier

Guillotine

Black Knight

Flashman

Thug

Highlander

King Crab

PROJEKT PHÖNIX

Locust

Stinger

Wasp

Valkyrie

Ostscout

Phoenix Hawk

Griffin

Scorpion

Shadow Hawk

Wolverine

Ostroc

Ostsol

Rifleman

Crusader

Thunderbolt

Archer

Warhammer

Marauder

Goliath

BattleMaster

Longbow

Marauder II

STANDARDREGELN

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

EPOCHEN

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

Fortschrittliche und experimentelle Regeln:

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

IMPRESSUM

Datenbögenumsetzung

Jason Tighe

Projektkonzeption

Randall N. Bills

Dateneingabe

Peter Smith

BattleTech-Line Developer

Herbert A. Beas II

Produktion

Art-Direktion

Brent Evans

Coverillustration

Franz Vowhinkel

Coverdesign

David M. Stansel-Garner

Zusätzliches Design

Matt Heerd

Illustrationen

Doug Chaffee

David R. Deitrick

Dana Knutson

Chris Lewis

Kevin Long

Duane Loose

Mike Nielson

Deutsche Ausgabe

Redaktion

Michael Mingers

Korrektorat

Matthias Heß

Leif Maser

Björn Postler

Produktion

Mario Truant

www.ulisses-spiele.de

Korrektorat der Originalausgabe

Joel Bancroft-Conner, Roland M. „Colbosh“ Boshnack, Sebastian „BeeRockxs“ Brocks, Rich Cencarik, Johannes Heidler, Luke „Jellico“ Robertson, Chris Smith, Peter Smith, Jason Tighite, Chris Wheeler

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

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

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

BATTLETECH

BATTLETECH-EPOCHEN

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

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

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

STERNENBUND (2570)

Ian Cameron, Herrscher der terranischen Allianz, gelingt nach Jahrzehnten unermüdlichen Strebens die Erschaffung des Sternenbunds, eines politischen und militärischen Bündnisses zwischen allen Großen Häusern und der terranischen Allianz.

Unmittelbar danach beginnen die Streitkräfte des Sternenbunds den Wiedervereinigungskrieg und zwingen die Reiche der Peripherie dem Bündnis beizutreten. Für die nächsten zwei Jahrhunderte erfährt die Menschheit ein goldenes Zeitalter im tausende Lichtjahre umspannenden von Menschen besiedelten Weltraum, bekannt als die Innere Sphäre. Daneben entsteht zu dieser Zeit das größte Heer seit Menschengedenken.



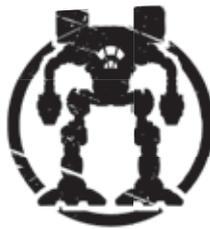
NACHFOLGEKRIEGE (3025, 3030, 3040)

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



CLAN-INVASION (3052, 3057)

Eine geheimnisvolle, einfallende Streitmacht greift das kernwärtige Gebiet der Inneren Sphäre an. Die Clans, so der Name für die Angreifer, sind Nachkommen der ehemaligen Sternenbundtruppen unter General Kerensky, die zu einer Gesellschaft geschmiedet wurden, deren Bestimmung es ist, die mächtigste Streitmacht der Geschichte zu werden. Mit weit überlegener Technologie und



herausragenden Kriegerern erobern die Clans Welt für Welt. Schlussendlich führt diese Bedrohung zur Gründung eines neuen Sternverbunds, etwas, das hunderte Jahre Krieg zuvor nicht geschafft haben. Darüber hinaus leitet die Invasion der Clans eine technologische Renaissance ein.

BÜRGERKRIEG (3062, 3067)

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



JIHAD (3067, GEGENWART)

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



DARK AGE (3132+)

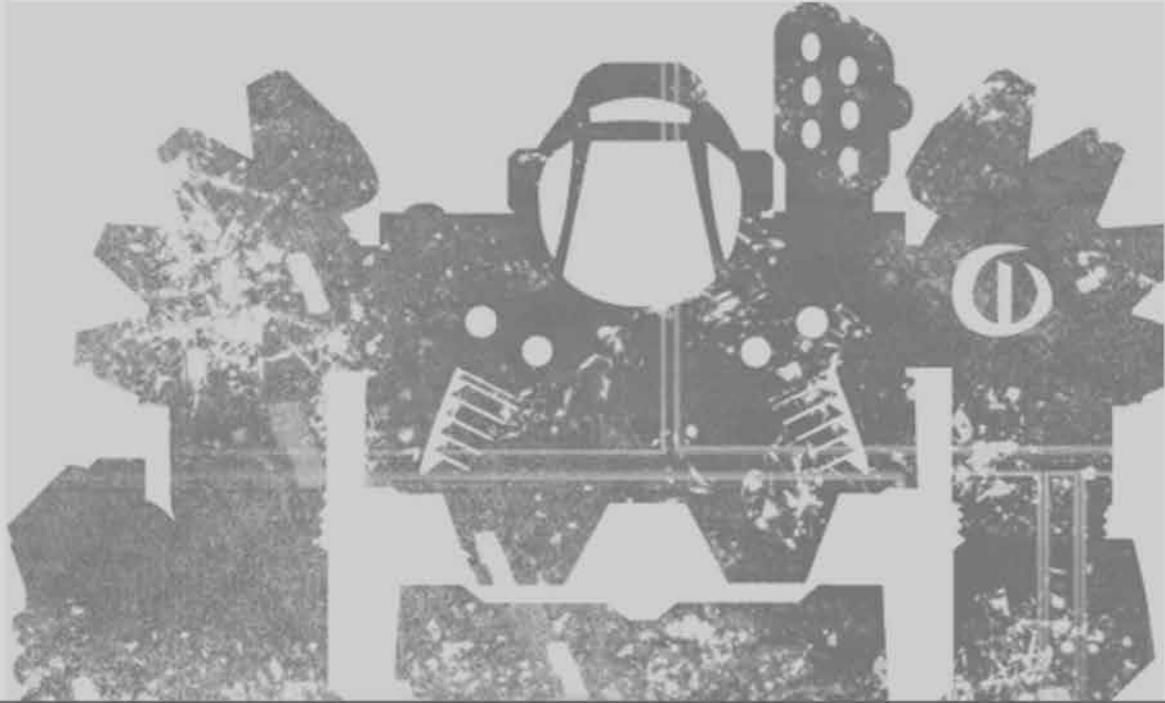
Unter der Anleitung von Devlin Stone wird nach dem Jihad im Herzen der Inneren Sphäre die Republik der Sphäre geboren. Eine der längeren Phasen des Friedens leitet das noch junge 32. Jahrhundert ein. Alle Parteien beginnen mehr oder weniger mit der Abrüstung, die riesigen Streitkräfte der Nachfolgekriege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



QUELLENBÜCHER

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

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



FAHRZEUGE

BATTLETECH

SENKRECHTSTARTER-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

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

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Maschinengewehr	F	2	-	1	2	3

(Hexe)
(DB,AI)

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

KW: 59

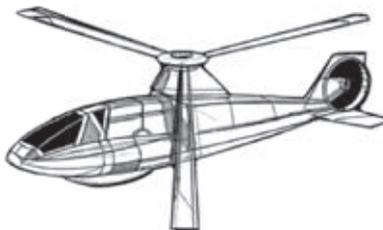
Gesamtpanzerung: 8

MANNSCHAFT

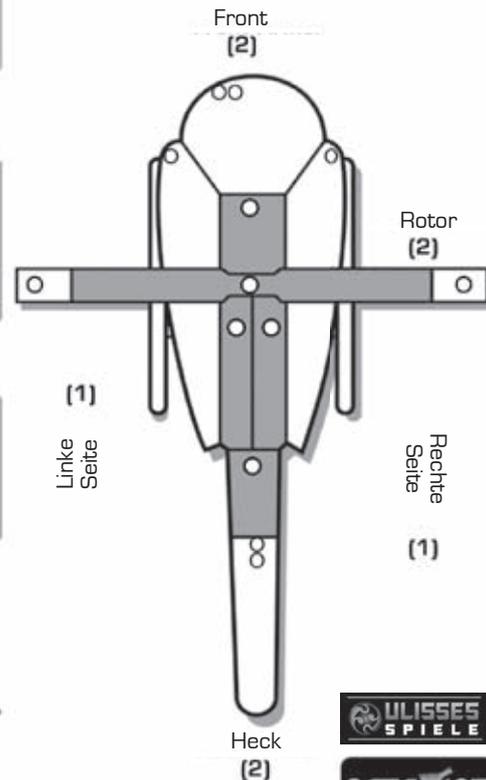
Anzahl: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
Kopilot getroffen: **Pilot getroffen:**
 Modifikator für alle Trefferwürfe Modifikator für alle Fahrerwürfe

KRITISCHER SCHADEN

Flugstabilisator* Reaktor/Motor
 Sensorentreffer
 Stabilisatoren
 Front Links Rechts Heck
 *Nur Einsatz-BP möglich



PANZERUNG



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

SENKRECHTSTARTER-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	Front	Heck	Seite
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Rotor†	Rotor†	Rotor†
4	Rotor†	Rotor†	Rotor†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Rotor†	Rotor†	Rotor†
11	Rotor†	Rotor†	Rotor†
12*	Rotor (kritisch)†	Rotor (kritisch)†	Rotor (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 beziehungsweise 8 bei einem Angriff von der Seite kann einen kritischen Treffer zur Folge haben. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Sofort anschließend würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle *Kritische Treffer für Senkrechtstarter*.

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

SENKRECHTSTARTER-BEWEGUNGSHÖHE

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

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

NAHKAMPFATTACKEN GEGEN SENKRECHTSTARTER

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

KRITISCHE TREFFER GEGEN SENKRECHTSTARTER

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

*Nur bei Senkrechtstartern mit Verbrennungsmotor. Bei Senkrechtstartern mit Fusionsreaktor als Reaktortreffer behandelt.

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

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

SENKRECHTSTARTER-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

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

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

Antrieb: **Verbrennungsmotor** Epoche: **Nachfolgekriege**

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Maschinengewehr	F	2	-	1	2	3

(DB, AI)

Munition: [Maschinengewehr] 100

KW: 103

Gesamtpanzerung: 24

MANNSCHAFT

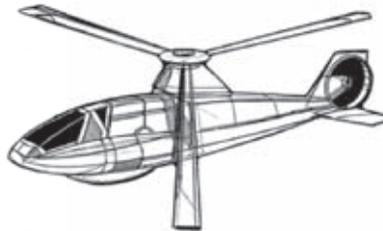
Anzahl:

Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____

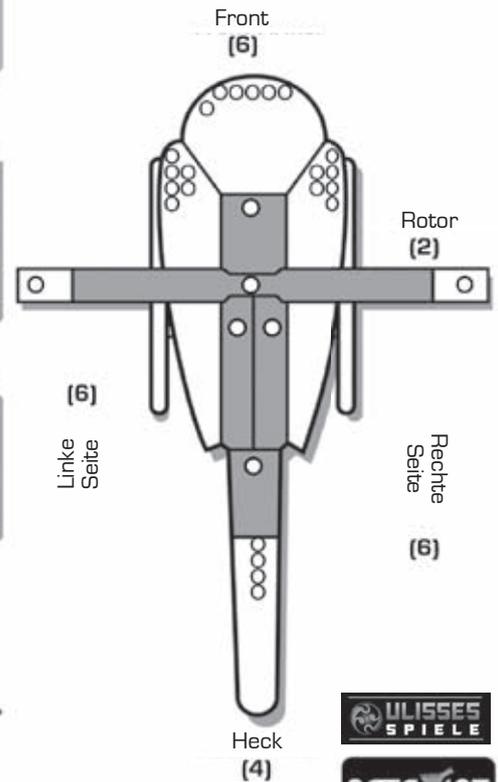
Kopilot getroffen: **+1** Pilot getroffen: **+2**
 Modifikator für alle Fahrerwürfe Modifikator für alle Fahrerwürfe

KRITISCHER SCHADEN

Flugstabilisator* Reaktor/Motor
 Sensorentreffer
 Stabilisatoren
 Front Links Rechts Heck
 *Nur Einsatz-BP möglich



PANZERUNG



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

SENKRECHTSTARTER-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	Front	Heck	Seite
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Rotor†	Rotor†	Rotor†
4	Rotor†	Rotor†	Rotor†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Rotor†	Rotor†	Rotor†
11	Rotor†	Rotor†	Rotor†
12*	Rotor (kritisch)†	Rotor (kritisch)†	Rotor (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 beziehungsweise 8 bei einem Angriff von der Seite kann einen kritischen Treffer zur Folge haben. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Sofort anschließend würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle *Kritische Treffer für Senkrechtstarter*.

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

SENKRECHTSTARTER-BEWEGUNGSHÖHE

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

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

NAHKAMPFATTACKEN GEGEN SENKRECHTSTARTER

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

KRITISCHE TREFFER GEGEN SENKRECHTSTARTER

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

*Nur bei Senkrechtstartern mit Verbrennungsmotor. Bei Senkrechtstartern mit Fusionsreaktor als Reaktortreffer behandelt.

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

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

SENKRECHTSTARTER-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

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

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

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

Frachtraum (2,5 Tonnen)

KW: 17

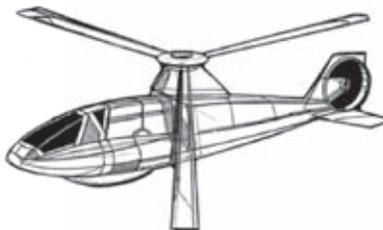
Gesamtpanzerung: 0

MANNSCHAFT

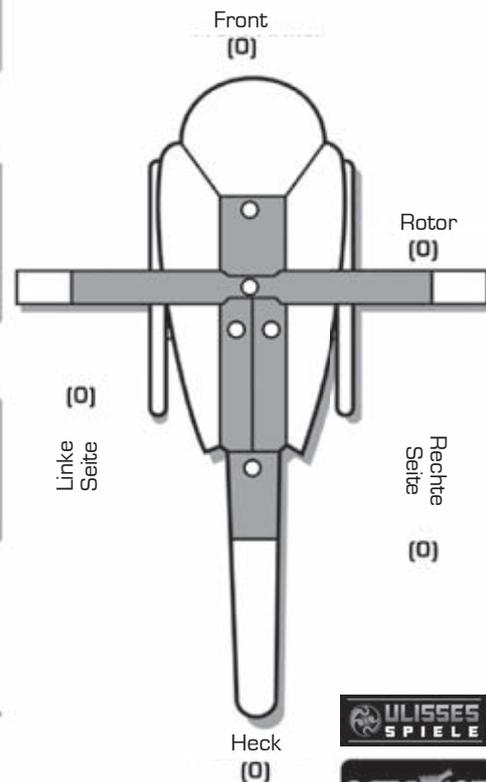
Anzahl:
Schützenwert: _____ **Pilotenwert:** _____
Kopilot getroffen: **Pilot getroffen:**
Modifikator für alle Trefferwürfe Modifikator für alle Fahrerwürfe

KRITISCHER SCHADEN

Flugstabilisator* Reaktor/Motor
 Sensorentreffer
 Stabilisatoren
 Front Links Rechts Heck
*Nur Einsatz-BP möglich



PANZERUNG



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

SENKRECHTSTARTER-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	Front	Heck	Seite
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Rotor†	Rotor†	Rotor†
4	Rotor†	Rotor†	Rotor†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Rotor†	Rotor†	Rotor†
11	Rotor†	Rotor†	Rotor†
12*	Rotor (kritisch)†	Rotor (kritisch)†	Rotor (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 beziehungsweise 8 bei einem Angriff von der Seite kann einen kritischen Treffer zur Folge haben. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Sofort anschließend würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle *Kritische Treffer für Senkrechtstarter*.

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

SENKRECHTSTARTER-BEWEGUNGSHÖHE

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

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

NAHKAMPFATTACKEN GEGEN SENKRECHTSTARTER

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

KRITISCHE TREFFER GEGEN SENKRECHTSTARTER

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

* Nur bei Senkrechtstartern mit Verbrennungsmotor. Bei Senkrechtstartern mit Fusionsreaktor als Reaktortreffer behandelt.

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

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

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

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

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

KW: 215

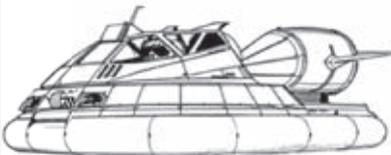
Gesamtpanzerung: 24

MANNSCHAFT

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

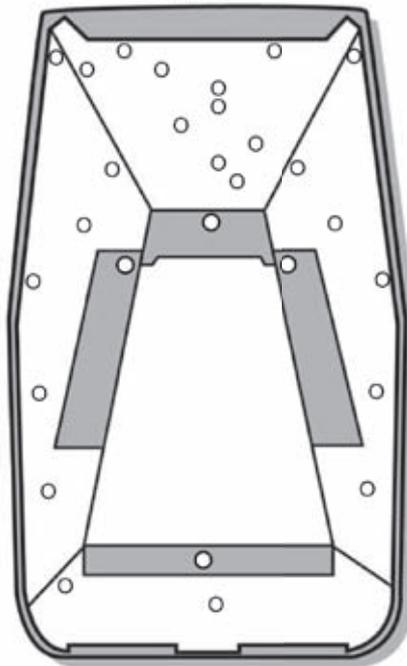
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert Reaktor/Motor
 Sensortreffer +1 +2 +3 0
 Antriebssystemtreffer +1 +2 +3
 Front Links Rechts
 Heck



PANZERUNG

Front
 [10]



Heck
 [2]



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

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

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

‡ Seitentrefen treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturm-treffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

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

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

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

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

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

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

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

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Hovercraft Savannah Master (SL)
 Bewegungspunkte: Tonnage: 5
 Einsatz-BP: 13 Technologie:
 Höchst-BP: 20 Innere Sphäre
 Bewegungsart: Luftkissen Epoche: Nachfolgekriege
 Antrieb: Reaktor

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)
 Anz. Typ Zone Sch Min N. M. W.
 2 Leichte Laser F 3 (DE) - 1 2 3

KW: 131

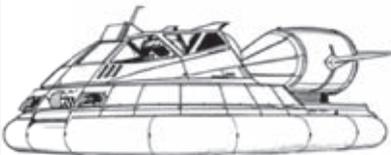
Gesamtpanzerung: 24

MANNSCHAFT

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

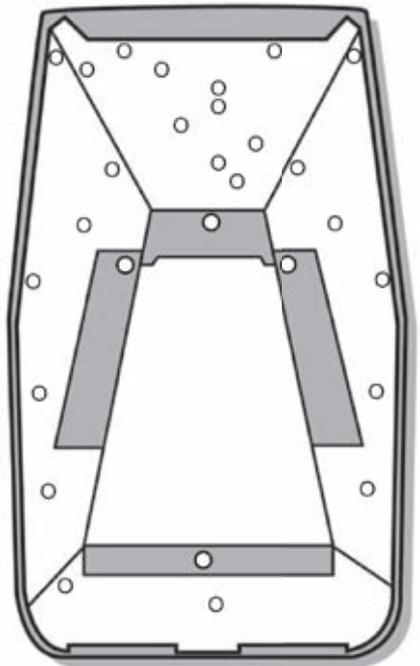
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert Reaktor/Motor
 Sensortreffer +1 +2 +3 0
 Antriebssystemtreffer +1 +2 +3
 Front Links Rechts
 Heck



PANZERUNG

Front
 [10]



Heck
 [2]



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

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

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

‡ Seitentrefen treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturm-treffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

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

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

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

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

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

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

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

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: **Swift Wind Spähwagen**
 Bewegungspunkte: Tonnage: **8**
 Einsatz-BP: **10** Technologie:
 Höchst-BP: **15** Innere Sphäre
 Bewegungsart: **Rad** Epoche: **Nachfolgekriege**
 Antrieb: **Reaktor**

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Kommunikationsausrüstung	R	[E]	0	-	-	-

(2 Tonnen)

Frachtraum (0,5 Tonnen)

KW: 83

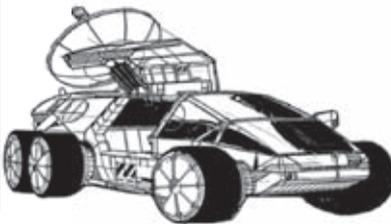
Gesamtpanzerung: 24

MANNSCHAFT

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

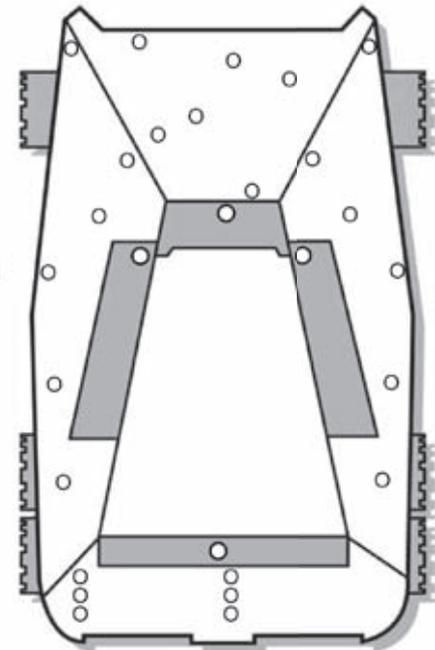
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert Reaktor/Motor
 Sensorentreffer +1 +2 +3 0
 Antriebssystemtreffer +1 +2 +3
 Front Links Rechts
 Heck



PANZERUNG

Front
(6)



Heck
(6)



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

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

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

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

ANTRIEBSSCHÄDEN

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

Modifikator für Angriffsrichtung

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

Modifikator für Fahrzeug

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

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

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

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

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

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Swift Wind Spähwagen (Fracht)
 Bewegungspunkte: Tonnage: 8
 Einsatz-BP: 8 Technologie:
 Höchst-BP: 12 Innere Sphäre
 Bewegungsart: Rad Epoche: Nachfolgekriege
 Antrieb: Verbrennungsmotor

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

Frachtraum (3 Tonnen)

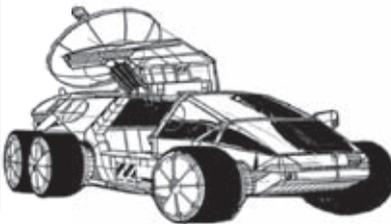
KW: 81 Gesamtpanzerung: 24

MANNSCHAFT

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

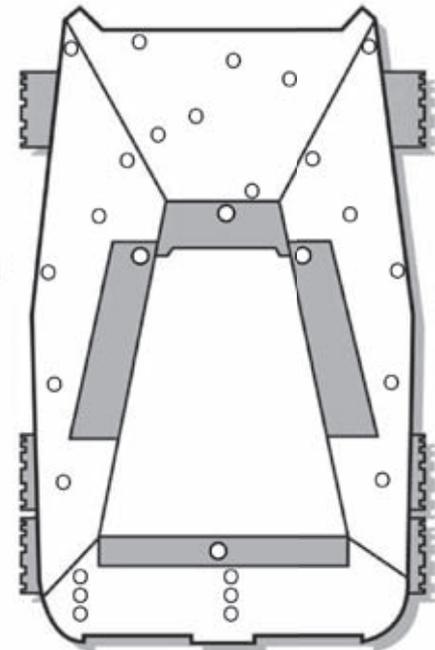
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert Reaktor/Motor
 Sensorentreffer +1 +2 +3 0
 Antriebssystemtreffer +1 +2 +3
 Front Links Rechts
 Heck



PANZERUNG

Front (6)



Heck (6)



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

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

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

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

ANTRIEBSSCHÄDEN

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

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

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

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

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

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

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

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: **Swift Wind Spähwagen (Geschwindigkeit)**
 Bewegungspunkte: Tonnage: 8
 Einsatz-BP: 11 Technologie:
 Höchst-BP: 17 Innere Sphäre
 Bewegungsart: Rad Epoche: Nachfolgekriege
 Antrieb: Verbrennungsmotor

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

Frachtraum (2 Tonnen)

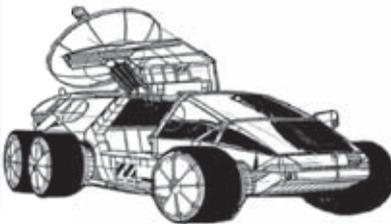
KW: 39 Gesamtpanzerung: 8

MANNSCHAFT

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

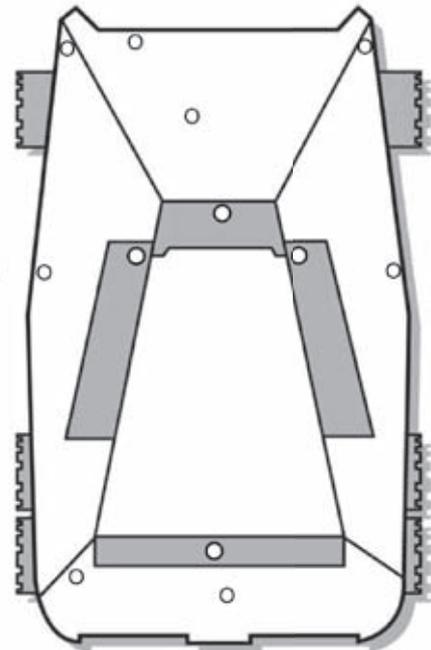
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert Reaktor/Motor
 Sensorentreffer +1 +2 +3 0
 Antriebssystemtreffer +1 +2 +3
 Front Links Rechts
 Heck



PANZERUNG

Front (2)



Heck (2)



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

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

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

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

ANTRIEBSSCHÄDEN

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

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

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

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

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

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

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

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: **Swift Wind Spähwagen (Verbrennungsmotor)**
 Bewegungspunkte: **Tonnage: 8**
 Einsatz-BP: **10** **Technologie:**
 Höchst-BP: **15** **Innere Sphäre**
 Bewegungsart: **Rad** **Epoche: Nachfolgekriege**
 Antrieb: **Verbrennungsmotor**

Bewaffnung & Ausrüstung

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

KW: 83

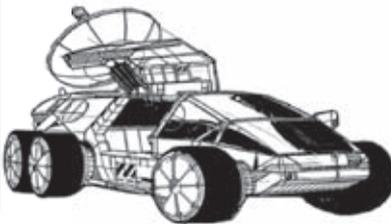
Gesamtpanzerung: 24

MANNSCHAFT

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

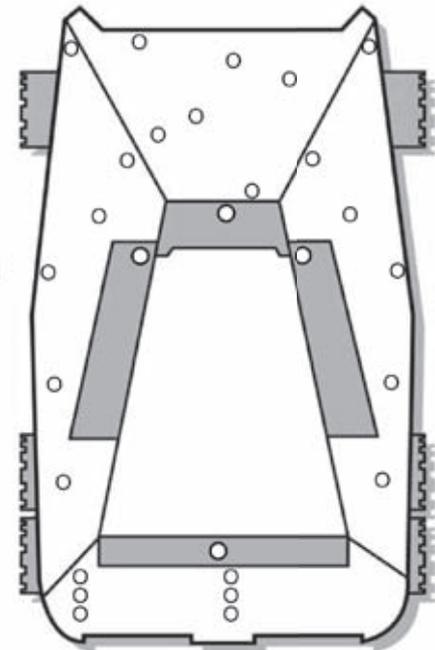
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert Reaktor/Motor
 Sensorentreffer
 Antriebssystemtreffer
 Front Links Rechts
 Heck



PANZERUNG

Front
(6)



(6)
Linke Seite

Rechte Seite (9)

Heck
(6)



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

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

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

‡ Seitentrefen treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturm-treffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

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

Modifikator für Angriffsrichtung

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

Modifikator für Fahrzeug

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

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

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

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

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

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

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

Bewaffnung & Ausrüstung

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

Munition: (Maschinengewehr) 100

KW: 102

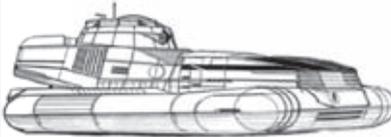
Gesamtpanzerung: 24

MANNSCHAFT

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

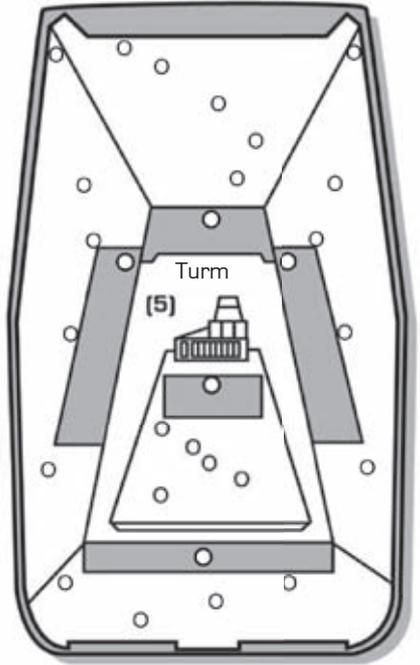
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert Reaktor/Motor
 Sensortreffer +1 +2 +3 0
 Antriebssystemtreffer +1 +2 +3
 Front Links Rechts
 Heck Turm



PANZERUNG

Front
 (5)



Heck
 (4)



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

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

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

‡ Seitentrefen treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturm-treffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

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

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

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

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

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

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

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

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

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

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

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

Munition: [LSR] 24

KW: 193

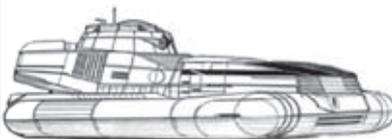
Gesamtpanzerung: 24

MANNSCHAFT

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

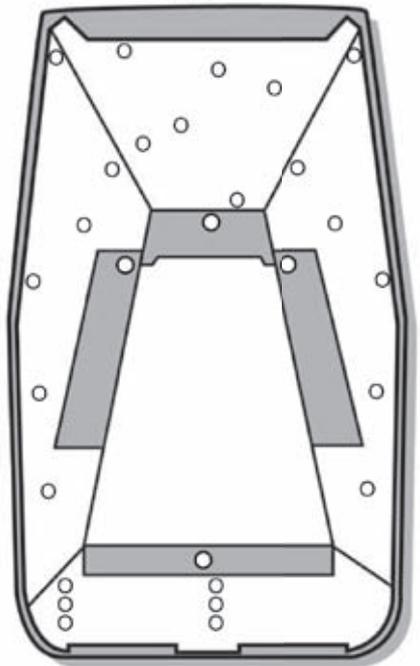
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert Reaktor/Motor
 Sensorentreffer +1 +2 +3 0
 Antriebssystemtreffer +1 +2 +3
 Front Links Rechts
 Heck



PANZERUNG

Front
(6)



Heck
(6)

Linke Seite
(6)

Rechte Seite
(6)



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

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

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

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

ANTRIEBSSCHÄDEN

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

Modifikator für Angriffsrichtung

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

Modifikator für Fahrzeug

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

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

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

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

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

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

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

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz. Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
3 Maschinengewehre	T	2	-	1	2	3

(DB,AI)

Munition: [Maschinengewehr] 100

KW: 114

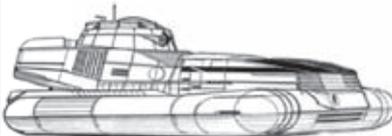
Gesamtpanzerung: 24

MANNSCHAFT

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

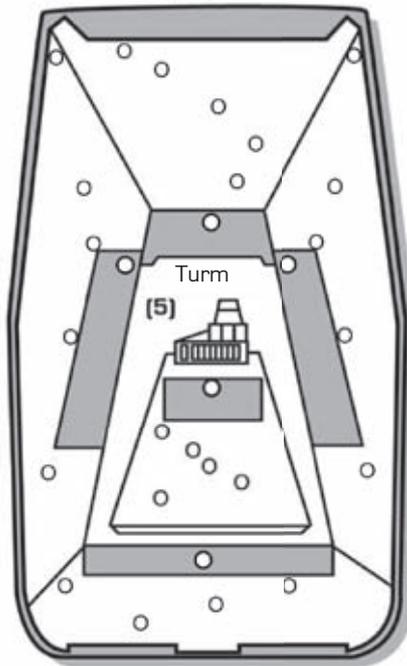
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert Reaktor/Motor
 Sensortreffer +1 +2 +3 0
 Antriebssystemtreffer +1 +2 +3
 Front Links Rechts
 Heck Turm



PANZERUNG

Front
(5)



Heck
(4)



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

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

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

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

ANTRIEBSSCHÄDEN

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

Modifikator für Angriffsrichtung

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

Modifikator für Fahrzeug

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

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

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

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

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

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

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

Bewaffnung & Ausrüstung

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

Munition: (Ferngesteuerte Sensoren) 30

KW: 78

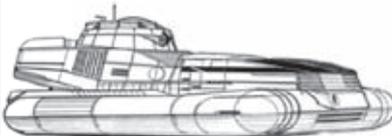
Gesamtpanzerung: 24

MANNSCHAFT

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

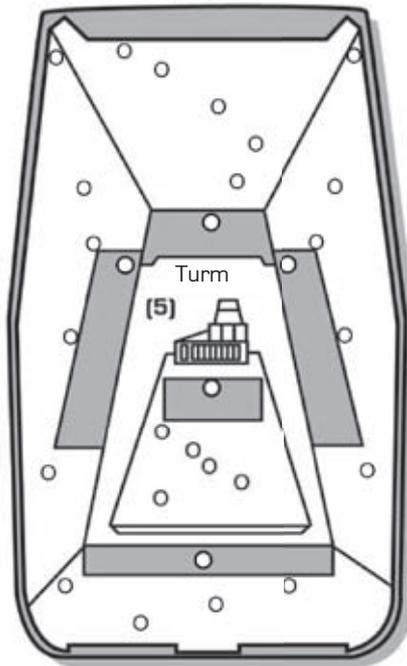
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert Reaktor/Motor
 Sensortreffer +1 +2 +3 0
 Antriebssystemtreffer +1 +2 +3
 Front Links Rechts
 Heck Turm



PANZERUNG

Front
(5)



Heck
(4)



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

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

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

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

ANTRIEBSSCHÄDEN

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

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

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

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

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

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

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

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

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

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

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

KW: 131

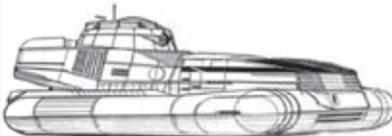
Gesamtpanzerung: 24

MANNSCHAFT

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

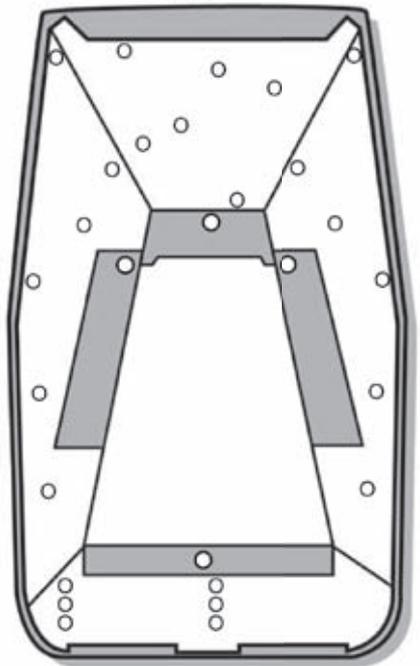
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert Reaktor/Motor
 Sensorentreffer +1 +2 +3 0
 Antriebssystemtreffer +1 +2 +3
 Front Links Rechts
 Heck



PANZERUNG

Front
 (6)



Heck
 (6)

Rechte Seite
 (6)

Linke Seite
 (6)



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

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

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

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

ANTRIEBSSCHÄDEN

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

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

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

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

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

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

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

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Transportpanzer (Kette)
 Bewegungspunkte: Tonnage: 10
 Einsatz-BP: 6 Technologie:
 Höchst-BP: 9 Innere Sphäre
 Bewegungsart: Kette Epoche: Sternenbund
 Antrieb: Verbrennungsmotor

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

Munition: (Maschinengewehr) 200

KW: 142

Gesamtpanzerung: 40

MANNSCHAFT

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

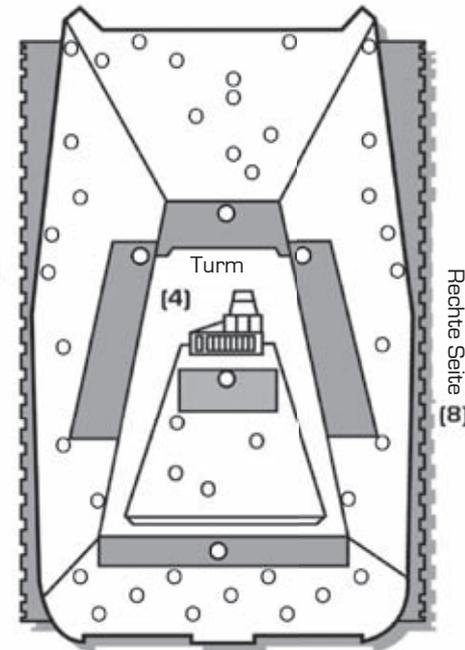
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert Reaktor/Motor
 Sensortreffer +1 +2 +3 0
 Antriebssystemtreffer +1 +2 +3
 Front Links Rechts
 Heck Turm



PANZERUNG

Front
 (10)



Heck
 (10)



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

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

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

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

ANTRIEBSSCHÄDEN

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

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

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

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

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

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

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

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Transportpanzer (Kette-LSR)
 Bewegungspunkte: Tonnage: 10
 Einsatz-BP: 6 Technologie:
 Höchst-BP: 9 Innere Sphäre
 Bewegungsart: Kette Epoche: Sternenbund
 Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung

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

Munition: [LSR-5] 24

KW: 208

Gesamtpanzerung: 40

MANNSCHAFT

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

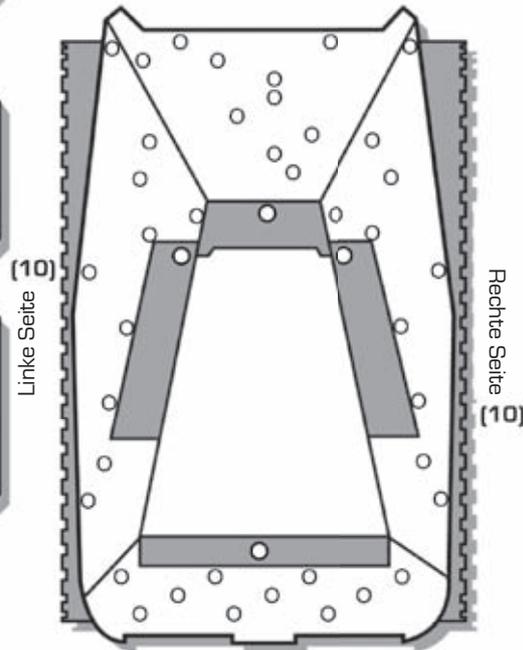
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert Reaktor/Motor
 Sensortreffer +1 +2 +3 0
 Antriebssystemtreffer +1 +2 +3
 Front Links Rechts
 Heck



PANZERUNG

Front
 [10]



Heck
 [10]



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

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

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

‡ Seitentrefen treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturm-treffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

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

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

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

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

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

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

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

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Transportpanzer (Kette-MG)
 Bewegungspunkte: Tonnage: 10
 Einsatz-BP: 6 Technologie:
 Höchst-BP: 9 Innere Sphäre
 Bewegungsart: Kette Epoche: Sternenbund
 Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz. Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
3 Maschinengewehre	T	2	-	1	2	3

(DB,AI)

Munition: (Maschinengewehr) 200

KW: 157

Gesamtpanzerung: 40

MANNSCHAFT

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

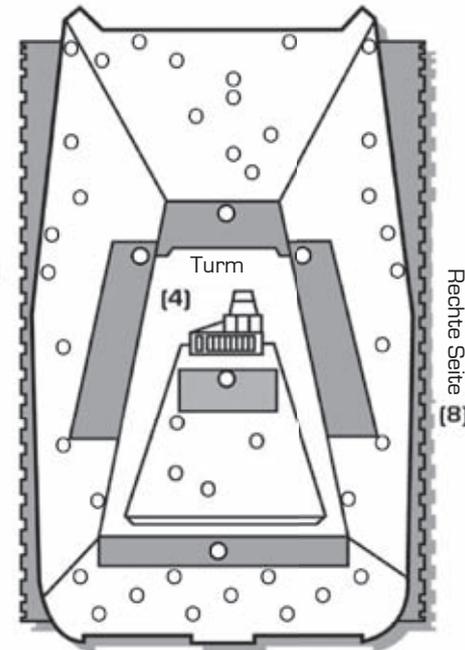
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert Reaktor/Motor
 Sensorentreffer +1 +2 +3 0
 Antriebssystemtreffer +1 +2 +3
 Front Links Rechts
 Heck Turm



PANZERUNG

Front
(10)



Heck
(10)



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

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

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

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

ANTRIEBSSCHÄDEN

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

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

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

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

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

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

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

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Transportpanzer (Kette-KSR)
 Bewegungspunkte: Tonnage: 10
 Einsatz-BP: 6 Technologie:
 Höchst-BP: 9 Innere Sphäre
 Bewegungsart: Kette Epoche: Sternenbund
 Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
1	KSR-2	F	2/Rak.	-	3	6	9

(M,C,S)

Munition: [KSR-2] 50

KW: 168

Gesamtpanzerung: 40

MANNSCHAFT

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

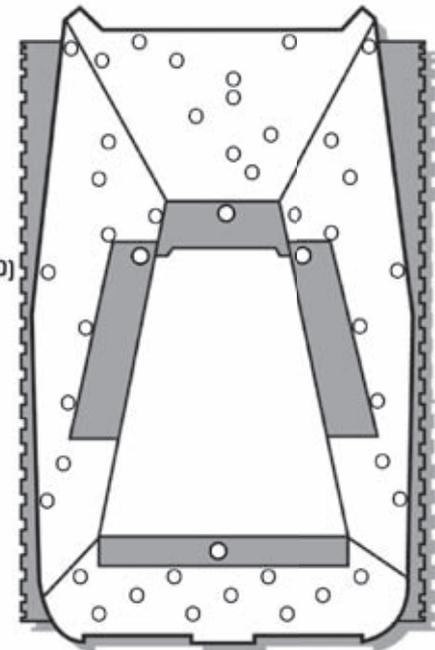
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert Reaktor/Motor
 Sensortreffer +1 +2 +3 0
 Antriebssystemtreffer +1 +2 +3
 Front Links Rechts
 Heck



PANZERUNG

Front
 [10]



Linke Seite
 [10]

Rechte Seite
 [10]

Heck
 [10]



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

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

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

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

ANTRIEBSSCHÄDEN

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

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

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

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

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

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

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

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Transportpanzer (Rad)
 Bewegungspunkte: Tonnage: 10
 Einsatz-BP: 6 Technologie:
 Höchst-BP: 9 Innere Sphäre
 Bewegungsart: Rad Epoche: Sternenbund
 Antrieb: Verbrennungsmotor

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

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

KW: 157

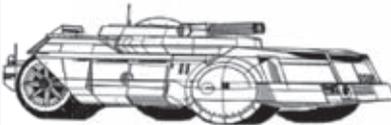
Gesamtpanzerung: 48

MANNSCHAFT

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

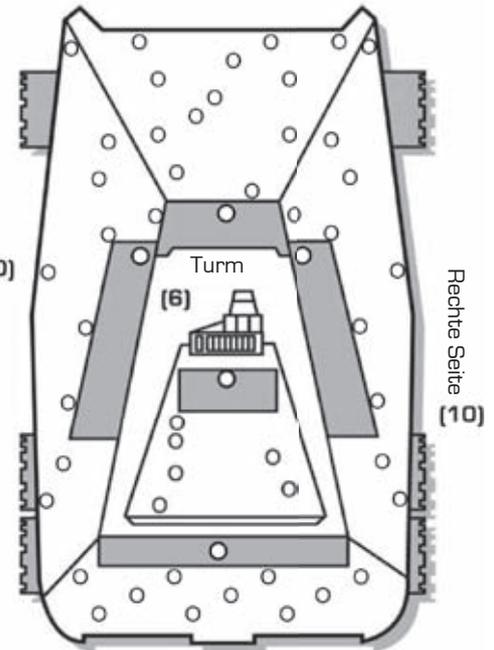
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert Reaktor/Motor
 Sensortreffer +1 +2 +3 0
 Antriebssystemtreffer +1 +2 +3
 Front Links Rechts
 Heck Turm



PANZERUNG

Front
 (12)



Heck
 (10)



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

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

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

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

ANTRIEBSSCHÄDEN

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

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

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

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

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

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

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

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Transportpanzer (Rad-LSR)
 Bewegungspunkte: Tonnage: 10
 Einsatz-BP: 6 Technologie:
 Höchst-BP: 9 Innere Sphäre
 Bewegungsart: Rad Epoche: Sternenbund
 Antrieb: Verbrennungsmotor

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

Munition: [LSR-5] 24

KW: 194

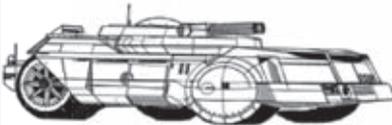
Gesamtpanzerung: 40

MANNSCHAFT

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

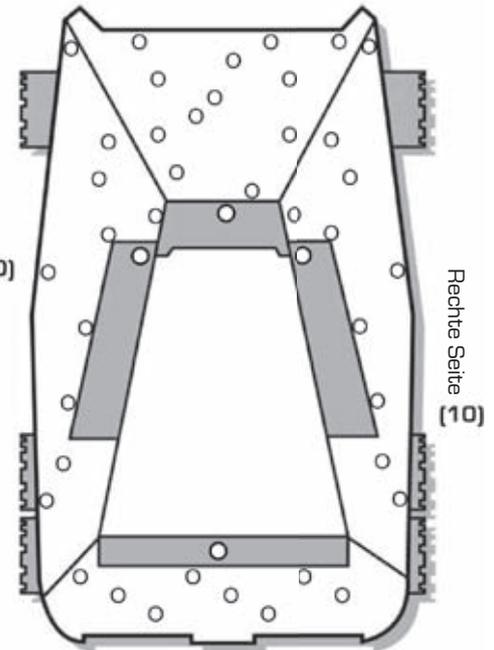
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert Reaktor/Motor
 Sensorentreffer +1 +2 +3 0
 Antriebssystemtreffer +1 +2 +3
 Front Links Rechts
 Heck



PANZERUNG

Front
 [12]



(10)

Linke Seite

Rechte Seite
 (10)

Heck
 (8)



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

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

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

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

ANTRIEBSSCHÄDEN

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

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

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

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

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

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

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

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Transportpanzer (Rad-MG)
 Bewegungspunkte: Tonnage: 10
 Einsatz-BP: 6 Technologie:
 Höchst-BP: 9 Innere Sphäre
 Bewegungsart: Rad Epoche: Sternenbund
 Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz. Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
4 Maschinengewehre	T	2	-	1	2	3

(DB,AI)

Munition: (Maschinengewehr) 200

KW: 172

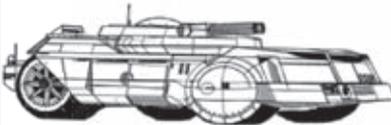
Gesamtpanzerung: 48

MANNSCHAFT

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

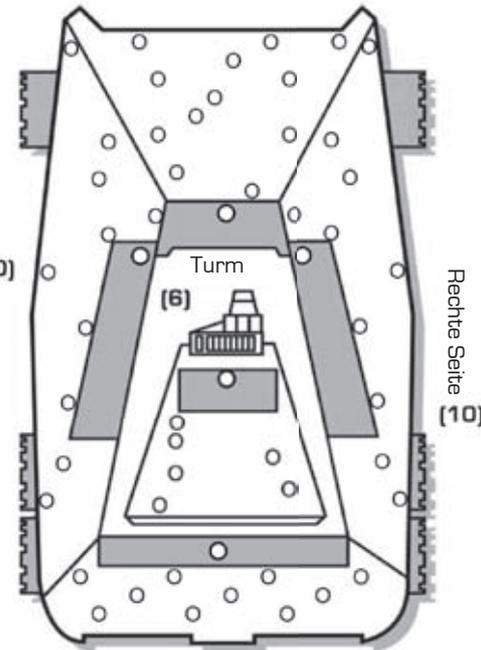
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert Reaktor/Motor
 Sensortreffer +1 +2 +3 0
 Antriebssystemtreffer +1 +2 +3
 Front Links Rechts
 Heck Turm



PANZERUNG

Front
(12)



Heck
(10)



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

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

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

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

ANTRIEBSSCHÄDEN

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

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

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

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

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

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

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

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Transportpanzer (Rad-KSR)
 Bewegungspunkte: Tonnage: 10
 Einsatz-BP: 6 Technologie:
 Höchst-BP: 9 Innere Sphäre
 Bewegungsart: Rad Epoche: Sternenbund
 Antrieb: Verbrennungsmotor

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

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

KW: 176

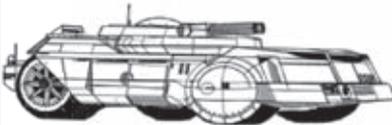
Gesamtpanzerung: 47

MANNSCHAFT

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

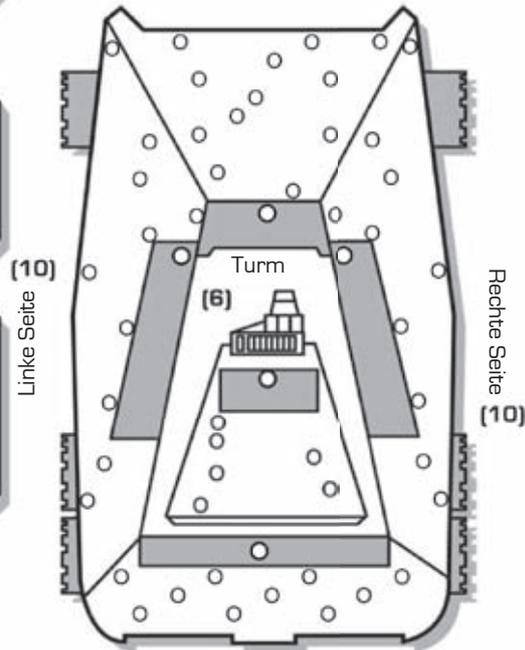
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert Reaktor/Motor
 Sensortreffer +1 +2 +3 0
 Antriebssystemtreffer +1 +2 +3
 Front Links Rechts
 Heck Turm



PANZERUNG

Front
 [12]



Heck
 [10]



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

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

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

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

ANTRIEBSSCHÄDEN

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

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

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

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

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

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

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

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: **J-27 Munitionstransporter**
 Bewegungspunkte: **Tonnage:** 10
 Einsatz-BP: 5 **Technologie:**
 Höchst-BP: 8 **Innere Sphäre**
 Bewegungsart: Kette **Epoche:** Sternenbund
 Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Anhängerkupplung	H	(E)	-	-	-	-
1	Maschinengewehr	T	2	-	1	2	3

(DB,AI)

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

KW: 47

Gesamtpanzerung: 8

MANNSCHAFT

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

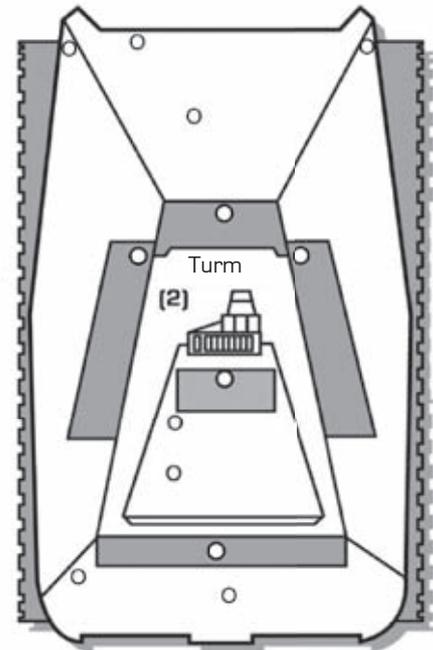
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert Reaktor/Motor
 Sensorentreffer +1 +2 +3 0
 Antriebssystemtreffer +1 +2 +3
 Front Links Rechts
 Heck Turm



PANZERUNG

Front
(2)



Heck
(2)



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

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

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

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

ANTRIEBSSCHÄDEN

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

Modifikator für Angriffsrichtung

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

Modifikator für Fahrzeug

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

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

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

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

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

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: **J-27 Munitionstransporter (gepanzert)**
 Bewegungspunkte: **Tonnage:** 10
 Einsatz-BP: **5** **Technologie:**
 Höchst-BP: **8** **Innere Sphäre**
 Bewegungsart: **Kette** **Epoche:** Nachfolgekriege
 Antrieb: **Verbrennungsmotor**

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Anhängerkupplung	H	(E)	-	-	-	-
1	Maschinengewehr	T	2	-	1	2	3

(DB,AI)

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

KW: 70

Gesamtpanzerung: 16

MANNSCHAFT

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

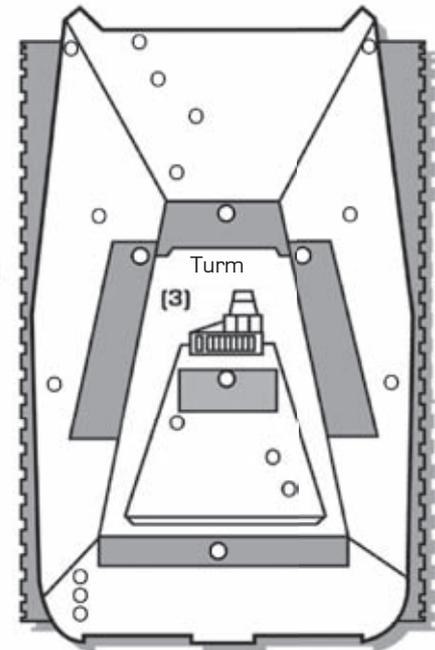
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert Reaktor/Motor
 Sensorentreffer +1 +2 +3 0
 Antriebssystemtreffer +1 +2 +3
 Front Links Rechts
 Heck Turm



PANZERUNG

Front
(4)



Heck
(3)



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

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

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

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

ANTRIEBSSCHÄDEN

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

Modifikator für Angriffsrichtung

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

Modifikator für Fahrzeug

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

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

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

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

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

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: **J-27 Munitionstransporter (Reaktor)**

Bewegungspunkte: **Tonnage:** 10

Einsatz-BP: 5

Technologie:

Höchst-BP: 8

Innere Sphäre

Bewegungsart: Kette

Epоче: Sternenbund

Antrieb: Reaktor

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Anhängerkupplung	H	(E)	-	-	-	-
1	Maschinengewehr	T	2	-	1	2	3

(DB,AI)

Frachtraum: (3 Tonnen)

Munition: (Maschinengewehr) 200

KW: 70

Gesamtpanzerung: 8

MANNSCHAFT

Anzahl:

Schützenwert: _____ Fahrerwert: _____

Kommandant
getroffen: +1
Modifikator für
alle Trefferwürfe

Fahrer
getroffen: +2
Modifikator für
alle Fahrerwürfe

KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert Reaktor/Motor

Sensorentreffer +1 +2 +3 0

Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

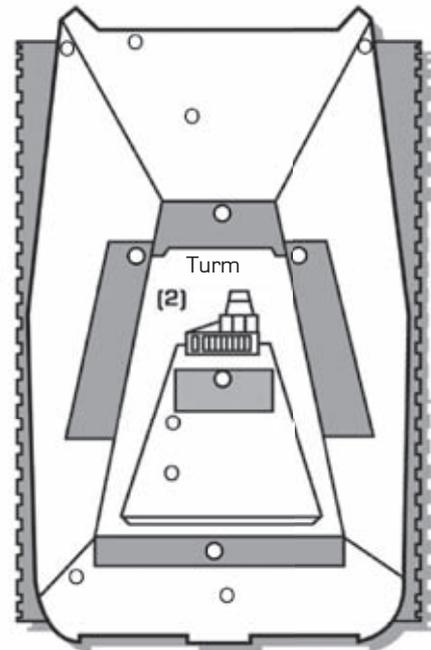
Front Links Rechts

Heck Turm



PANZERUNG

Front
(2)



Heck
(2)



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

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

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

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

ANTRIEBSSCHÄDEN

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

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

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

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

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

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

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

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: **J-27 Munitionstransporter (Anhängen)**

Bewegungspunkte: Tonnage:
 Einsatz-BP: Technologie:
 Höchst-BP: Innere Sphäre
 Bewegungsart: Kette Epoche: Sternenbund

Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

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

Frachtraum: (8 Tonnen)

KW: 36

Gesamtpanzerung: 16

MANNSCHAFT

Anzahl: _____
 Schützenwert: _____ Fahrerwert: _____

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

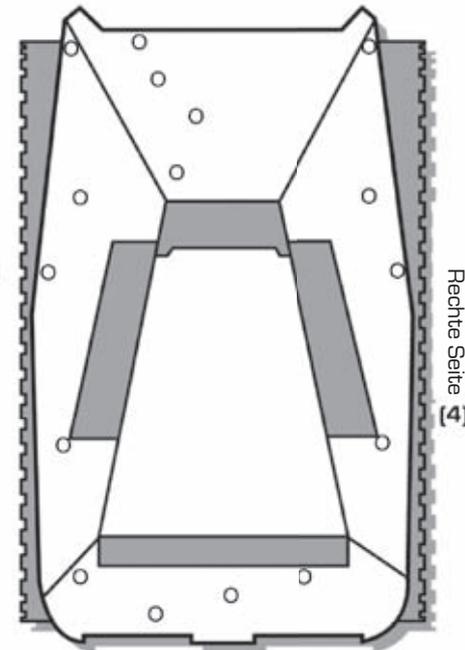
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert Reaktor/Motor
 Sensorentreffer +1 +2 +3 0
 Antriebssystemtreffer +1 +2 +3
 Front Links Rechts
 Heck



PANZERUNG

Front
(4)



Heck
(4)



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

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

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

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

ANTRIEBSSCHÄDEN

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

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

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

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

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

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

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

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: **J-27 Munitionstransporter "Killjoy"**
 Bewegungspunkte: Tonnage: 10
 Einsatz-BP: 5 Technologie:
 Höchst-BP: 8 Innere Sphäre
 Bewegungsart: Kette Epoche: Nachfolgekriege
 Antrieb: Reaktor

Bewaffnung & Ausrüstung

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

(M,C,S)

Munition: [KSR-4] 25

KW: 170

Gesamtpanzerung: 32

MANNSCHAFT

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

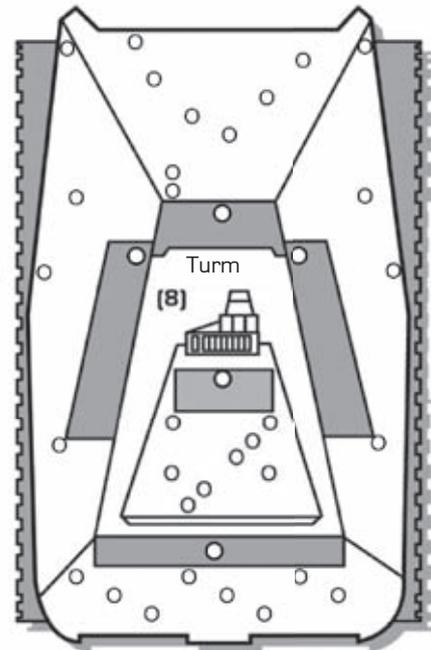
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert Reaktor/Motor
 Sensorentreffer +1 +2 +3 0
 Antriebssystemtreffer +1 +2 +3
 Front Links Rechts
 Heck Turm



PANZERUNG

Front
(8)



Heck
(8)



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

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

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

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

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

ANTRIEBSSCHÄDEN

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

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

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

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

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

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

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

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: **Mobiler Armee-Sanitätsposten/Hospital**
 Bewegungspunkte: **Tonnage: 20**
 Einsatz-BP: **5** **Technologie:**
 Höchst-BP: **8** **Innere Sphäre**
 Bewegungsart: **Kette** **Epoche: Sternenbund**
 Antrieb: **Reaktor**

Bewaffnung & Ausrüstung

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

KW: 220

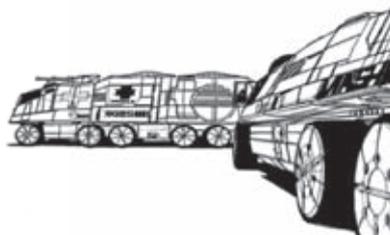
Gesamtpanzerung: 64

MANNSCHAFT

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

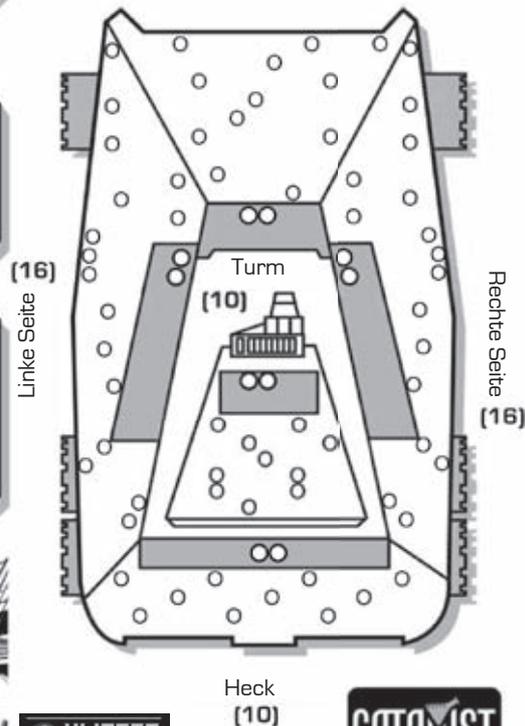
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert Reaktor/Motor
 Sensortreffer **+1** **+2** **+3** **0**
 Antriebssystemtreffer **+1** **+2** **+3**
 Front Links Rechts
 Heck Turm



PANZERUNG

Front
 [12]



[16]

Linke Seite

Rechte Seite
 [16]

Heck
 [10]



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

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

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

‡ Seitentrefen treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturm-treffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

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

Modifikator für Angriffsrichtung

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

Modifikator für Fahrzeug

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

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

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

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

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

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: M.A.S.H. (Verbrennungsmotor)
 Bewegungspunkte: Tonnage: 20
 Einsatz-BP: 5 Technologie:
 Höchst-BP: 8 Innere Sphäre
 Bewegungsart: Rad Epoche: Nachfolgekriege
 Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung

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

KW: 213

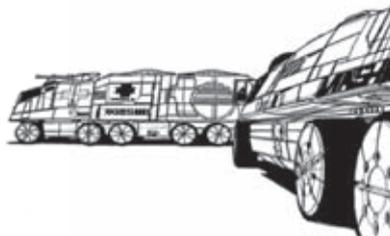
Gesamtpanzerung: 64

MANNSCHAFT

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

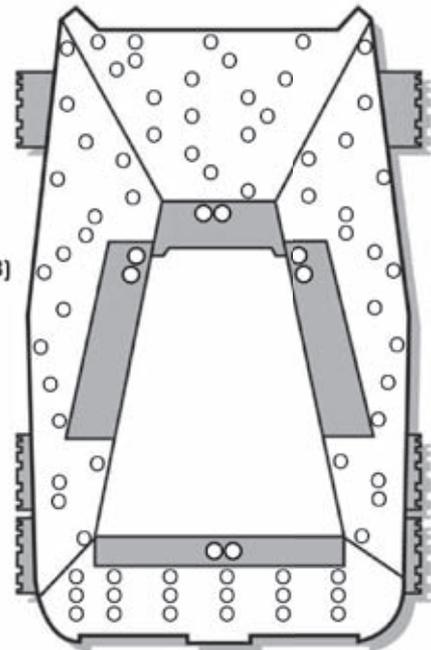
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert Reaktor/Motor
 Sensorentreffer +1 +2 +3 0
 Antriebssystemtreffer +1 +2 +3
 Front Links Rechts
 Heck



PANZERUNG

Front
 (18)



(18)

Linke Seite

Rechte Seite
 (18)

Heck
 (18)



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

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

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

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

ANTRIEBSSCHÄDEN

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

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

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

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

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

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

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

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: PKR-T5 Packrat Langstreckenfahrzeug
 Bewegungspunkte: Tonnage: 20
 Einsatz-BP: 7 Technologie:
 Höchst-BP: 11 Innere Sphäre
 Bewegungsart: Rad Epoche: Sternenbund
 Antrieb: Reaktor

Bewaffnung & Ausrüstung

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

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

KW: 344

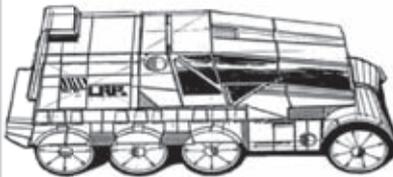
Gesamtpanzerung: 64

MANNSCHAFT

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

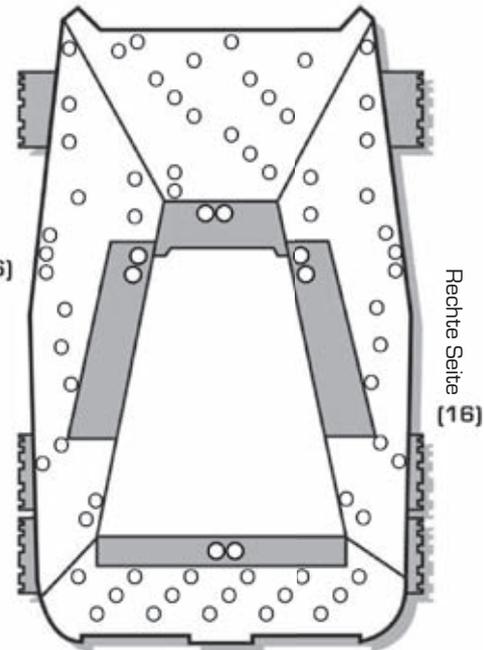
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert Reaktor/Motor
 Sensortreffer +1 +2 +3 0
 Antriebssystemtreffer +1 +2 +3
 Front Links Rechts
 Heck



PANZERUNG

Front
 [16]



Heck
 [16]



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

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

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

‡ Seitentrefen treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturm-treffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

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

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

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

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

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

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

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

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: PKR-T5 Packrat LSFZ (Verbrennungsmotor)
 Bewegungspunkte: Tonnage: 20
 Einsatz-BP: 7 Technologie:
 Höchst-BP: 11 Innere Sphäre
 Bewegungsart: Rad Epoche: Nachfolgekriege
 Antrieb: Verbrennungsmotor (Jahr 2846)

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

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

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

KW: 344

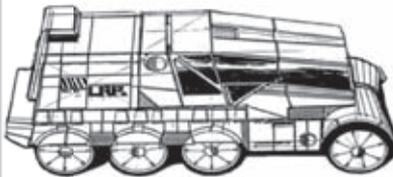
Gesamtpanzerung: 48

MANNSCHAFT

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

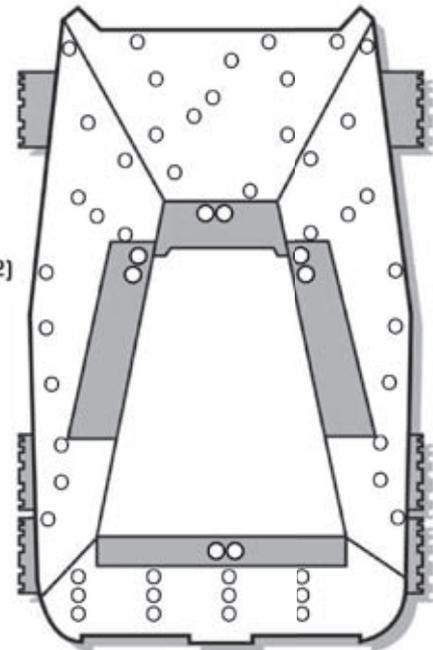
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert Reaktor/Motor
 Sensorentreffer +1 +2 +3 0
 Antriebssystemtreffer +1 +2 +3
 Front Links Rechts
 Heck



PANZERUNG

Front
 (12)



(12)

Linke Seite

Rechte Seite
 (12)

Heck
 (12)



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

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

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

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

ANTRIEBSSCHÄDEN

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

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

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

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

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

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

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

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: **PKR-T5 Packrat LSFZ (ML)**
 Bewegungspunkte: **Tonnage: 20**
 Einsatz-BP: **7** Technologie:
 Höchst-BP: **11** Innere Sphäre
 Bewegungsart: **Rad** Epoche: **Nachfolgekriege**
 Antrieb: **Reaktor**

Bewaffnung & Ausrüstung

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

Munition: (KSR-6) 30

KW: 501

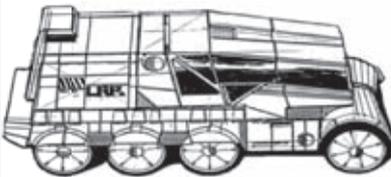
Gesamtpanzerung: 48

MANNSCHAFT

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

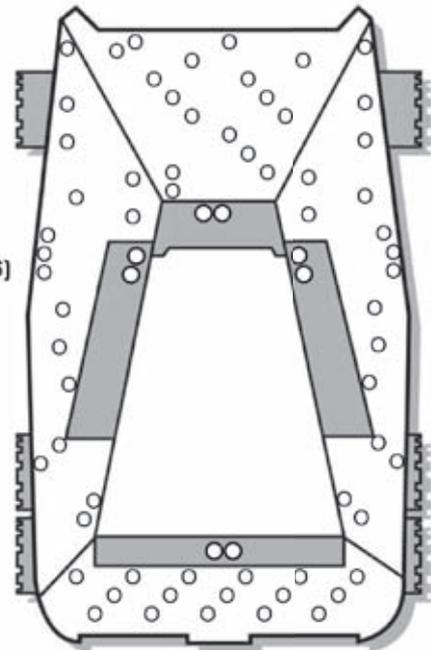
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert Reaktor/Motor
 Sensorentreffer **+1** **+2** **+3** **0**
 Antriebssystemtreffer **+1** **+2** **+3**
 Front Links Rechts
 Heck



PANZERUNG

Front
 [16]



[16]

Linke Seite

Rechte Seite
 [16]

Heck
 [16]



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

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

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

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

ANTRIEBSSCHÄDEN

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

Modifikator für Angriffsrichtung

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

Modifikator für Fahrzeug

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

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

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

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

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

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: **PKR-T5 Packrat LSFZ (KSR-2)**
 Bewegungspunkte: **Tonnage:** 20
 Einsatz-BP: 7 **Technologie:**
 Höchst-BP: 11 **Innere Sphäre**
 Bewegungsart: Rad **Epoche:** Nachfolgekriege
 Antrieb: Reaktor

Bewaffnung & Ausrüstung

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

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

KW: 263

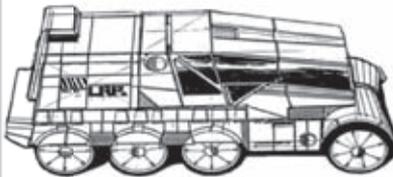
Gesamtpanzerung: 64

MANNSCHAFT

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

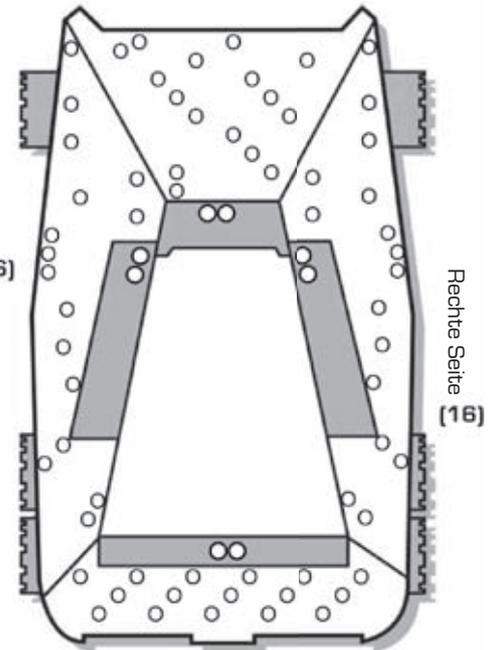
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert Reaktor/Motor
 Sensorentreffer +1 +2 +3 0
 Antriebssystemtreffer +1 +2 +3
 Front Links Rechts
 Heck



PANZERUNG

Front
[16]



Heck
[16]



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

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

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

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

ANTRIEBSSCHÄDEN

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

Modifikator für Angriffsrichtung

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

Modifikator für Fahrzeug

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

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

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

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

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

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: **Skulker Spähwagen**
 Bewegungspunkte: **20**
 Einsatz-BP: **7** Tonnage: **20**
 Höchst-BP: **11** Technologie: **Innere Sphäre**
 Bewegungsart: **Rad** Epoche: **Sternenbund**
 Antrieb: **Verbrennungsmotor**

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

KW: 314

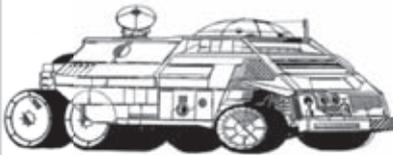
Gesamtpanzerung: 64

MANNSCHAFT

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

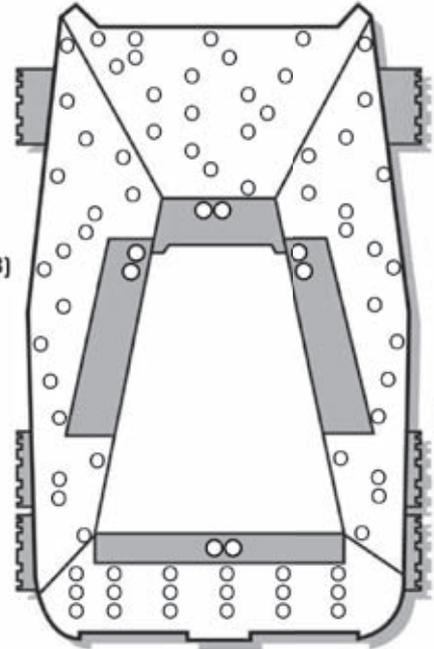
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert Reaktor/Motor
 Sensortreffer
 Antriebssystemtreffer
 Front Links Rechts
 Heck



PANZERUNG

Front
[18]



Heck
[18]



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

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

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

‡ Seitentrefe treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturm-treffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

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

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

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

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

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

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

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

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: **Skulker Spähwagen (MG)**
 Bewegungspunkte: **20**
 Tonnage: **20**
 Einsatz-BP: **7**
 Technologie: **Innere Sphäre**
 Höchst-BP: **11**
 Epoche: **Nachfolgekriege**
 Bewegungsart: **Rad**
 Antrieb: **Verbrennungsmotor**

Bewaffnung & Ausrüstung

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

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

KW: 252

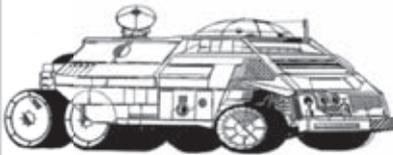
Gesamtpanzerung: 64

MANNSCHAFT

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

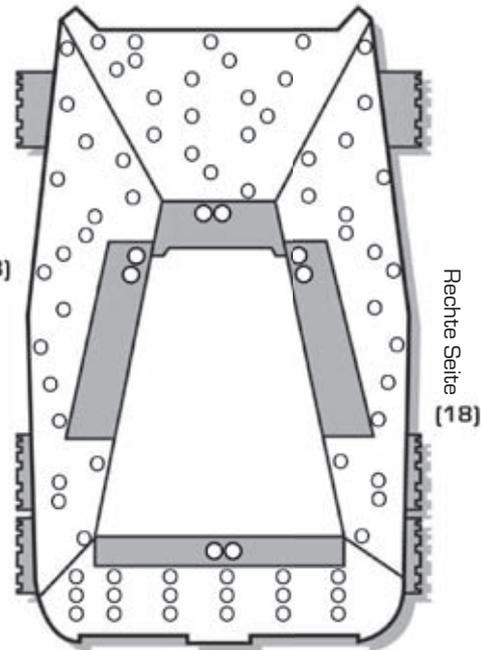
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert Reaktor/Motor
 Sensortreffer +1 +2 +3 0
 Antriebssystemtreffer +1 +2 +3
 Front Links Rechts
 Heck



PANZERUNG

Front
 (18)



Heck
 (18)



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

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

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

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

ANTRIEBSSCHÄDEN

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

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

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

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

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

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

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

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: **Skulker Spähwagen (KSR)**
 Bewegungspunkte: **20**
 Einsatz-BP: **7** Tonnage: **20**
 Höchst-BP: **11** Technologie: **Innere Sphäre**
 Bewegungsart: **Rad** Epoche: **Nachfolgekriege**
 Antrieb: **Verbrennungsmotor**

Bewaffnung & Ausrüstung

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

Munition: [KSR-4] 50

KW: 319

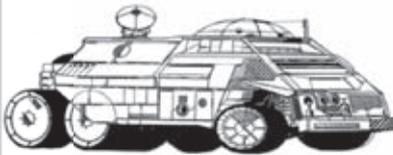
Gesamtpanzerung: 64

MANNSCHAFT

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

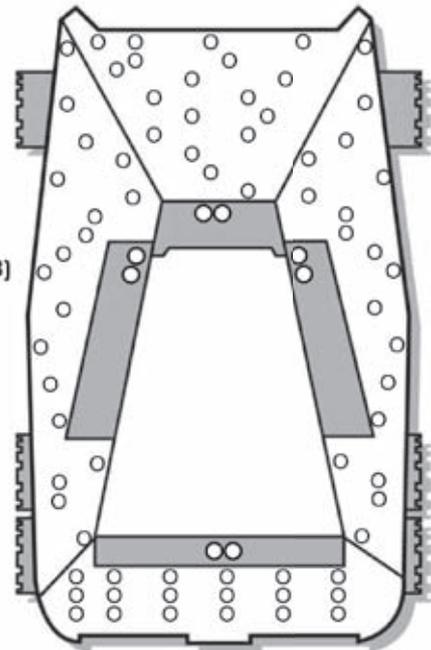
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert Reaktor/Motor
 Sensortreffer +1 +2 +3 0
 Antriebssystemtreffer +1 +2 +3
 Front Links Rechts
 Heck



PANZERUNG

Front
 [18]



(18)

Linke Seite

Rechte Seite
 (18)

Heck
 [18]



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

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

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

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

ANTRIEBSSCHÄDEN

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

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

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

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

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

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

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

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

SENKRECHTSTARTER-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: H-7 Warrior
Bewegungspunkte: Tonnage: 21
Einsatz-BP: 9 **Technologie:**
Höchst-BP: 14 **Innere Sphäre**
Antrieb: Verbrennungsmotor **Epoche:** Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

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

Munition: [Autokanone/2] 45
 [KSR-4] 25

KW: 295

Gesamtpanzerung: 24

MANNSCHAFT

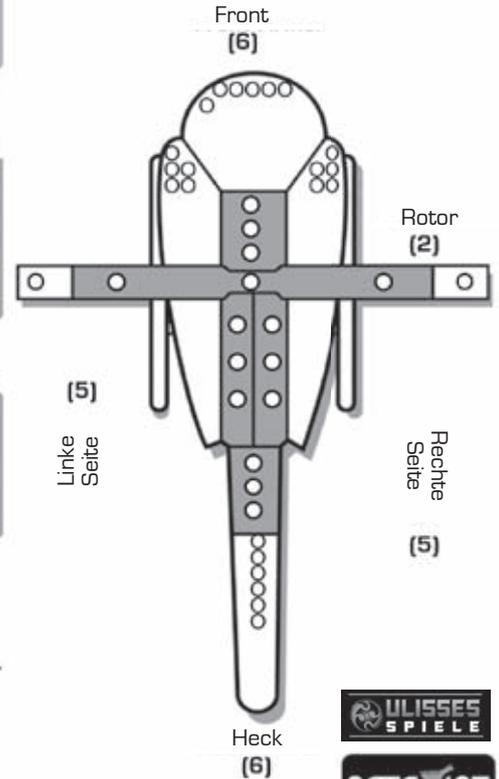
Anzahl:
Schützenwert: _____ **Pilotenwert:** _____
Kopilot getroffen: **Pilot getroffen:**
Modifikator für alle Trefferwürfe Modifikator für alle Fahrerwürfe

KRITISCHER SCHADEN

Flugstabilisator* Reaktor/Motor
 Sensorentreffer
 Stabilisatoren
 Front Links Rechts Heck
*Nur Einsatz-BP möglich



PANZERUNG



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

SENKRECHTSTARTER-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	Front	Heck	Seite
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Rotor†	Rotor†	Rotor†
4	Rotor†	Rotor†	Rotor†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Rotor†	Rotor†	Rotor†
11	Rotor†	Rotor†	Rotor†
12*	Rotor (kritisch)†	Rotor (kritisch)†	Rotor (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 beziehungsweise 8 bei einem Angriff von der Seite kann einen kritischen Treffer zur Folge haben. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Sofort anschließend würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle *Kritische Treffer für Senkrechtstarter*.

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

SENKRECHTSTARTER-BEWEGUNGSHÖHE

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

NAHKAMPFATTACKEN GEGEN SENKRECHTSTARTER

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

KRITISCHE TREFFER GEGEN SENKRECHTSTARTER

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

*Nur bei Senkrechtstartern mit Verbrennungsmotor. Bei Senkrechtstartern mit Fusionsreaktor als Reaktortreffer behandelt.

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

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

SENKRECHTSTARTER-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: H-7 C Warrior
 Bewegungspunkte: Tonnage: 21
 Einsatz-BP: 9 Technologie:
 Höchst-BP: 14 Innere Sphäre
 Antrieb: Verbrennungsmotor Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

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

Munition: [LSR-10] 24
 [KSR-4] 25

KW: 446

Gesamtpanzerung: 24

MANNSCHAFT

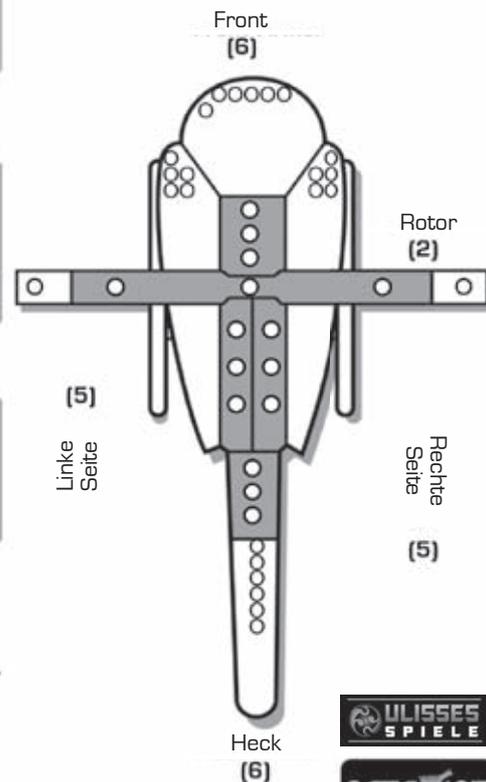
Anzahl: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Kopilot getroffen: +1 +2
 Modifikator für alle Fahrerwürfe

KRITISCHER SCHADEN

Flugstabilisator* Reaktor/Motor
 Sensorentreffer
 Stabilisatoren
 Front Links Rechts Heck
 *Nur Einsatz-BP möglich



PANZERUNG



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

SENKRECHTSTARTER-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	Front	Heck	Seite
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Rotor†	Rotor†	Rotor†
4	Rotor†	Rotor†	Rotor†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Rotor†	Rotor†	Rotor†
11	Rotor†	Rotor†	Rotor†
12*	Rotor (kritisch)†	Rotor (kritisch)†	Rotor (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 beziehungsweise 8 bei einem Angriff von der Seite kann einen kritischen Treffer zur Folge haben. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Sofort anschließend würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Kritische Treffer für Senkrechtstarter.

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

SENKRECHTSTARTER-BEWEGUNGSHÖHE

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

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

NAHKAMPFATTACKEN GEGEN SENKRECHTSTARTER

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

KRITISCHE TREFFER GEGEN SENKRECHTSTARTER

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

*Nur bei Senkrechtstartern mit Verbrennungsmotor. Bei Senkrechtstartern mit Fusionsreaktor als Reaktortreffer behandelt.

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

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

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

Bewaffnung & Ausrüstung

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

KW: 321

Gesamtpanzerung: 24

MANNSCHAFT

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

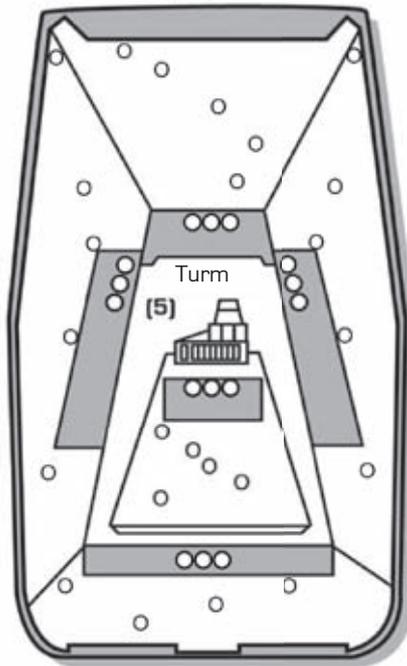
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert Reaktor/Motor
 Sensortreffer +1 +2 +3 0
 Antriebssystemtreffer +1 +2 +3
 Front Links Rechts
 Heck Turm



PANZERUNG

Front
(5)



Heck
(4)



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

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

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

‡ Seitentrefen treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturm-treffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

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

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

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

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

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

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

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

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

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

Bewaffnung & Ausrüstung

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

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

KW: 365

Gesamtpanzerung: 40

MANNSCHAFT

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

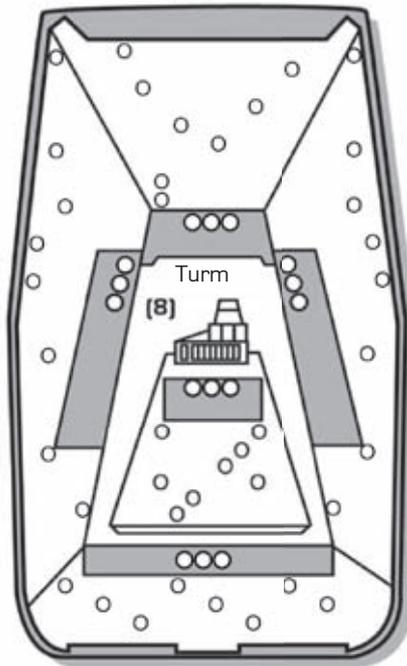
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert Reaktor/Motor
 Sensortreffer +1 +2 +3 0
 Antriebssystemtreffer +1 +2 +3
 Front Links Rechts
 Heck Turm



PANZERUNG

Front
(8)



Heck
(8)



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

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

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

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

ANTRIEBSSCHÄDEN

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

Modifikator für Angriffsrichtung

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

Modifikator für Fahrzeug

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

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

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

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

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

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

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

Bewaffnung & Ausrüstung

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

Munition: [LSR-10] 36

KW: 412

Gesamtpanzerung: 32

MANNSCHAFT

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

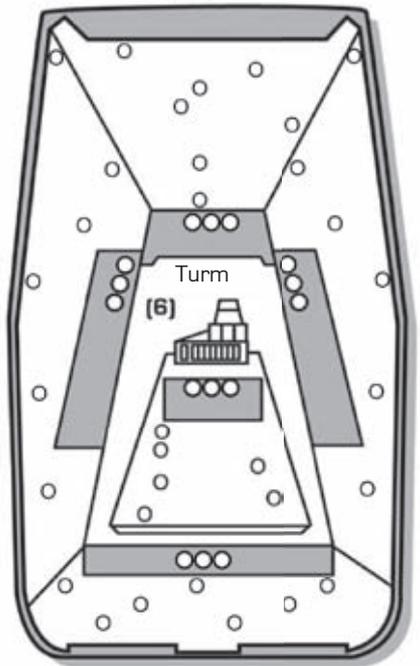
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert Reaktor/Motor
 Sensortreffer +1 +2 +3 0
 Antriebssystemtreffer +1 +2 +3
 Front Links Rechts
 Heck Turm



PANZERUNG

Front
(7)



Heck
(7)



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

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

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

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

ANTRIEBSSCHÄDEN

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

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

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

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

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

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

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

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

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

Bewaffnung & Ausrüstung

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

Munition: (KSR-6) 30

KW: 413

Gesamtpanzerung: 24

MANNSCHAFT

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

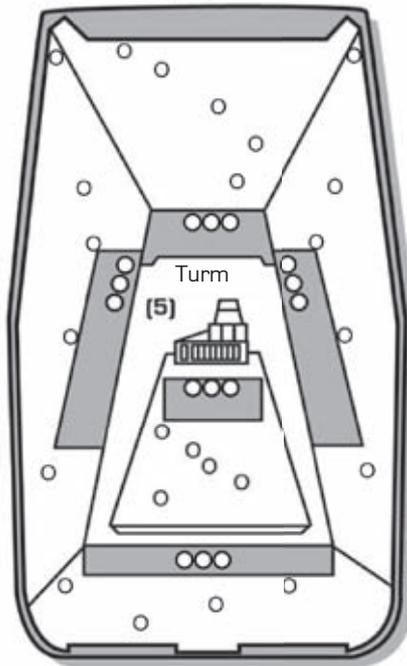
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert Reaktor/Motor
 Sensortreffer
 Antriebssystemtreffer
 Front Links Rechts
 Heck Turm



PANZERUNG

Front
(5)



Heck
(4)



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

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

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

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

ANTRIEBSSCHÄDEN

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

Modifikator für Angriffsrichtung

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

Modifikator für Fahrzeug

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

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

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

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

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

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

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

Bewaffnung & Ausrüstung

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

(Hexe)
(M,C,S)

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

KW: 351

Gesamtpanzerung: 40

MANNSCHAFT

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

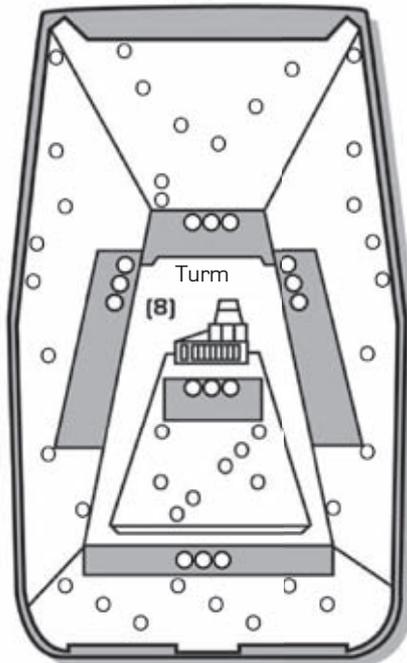
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert Reaktor/Motor
 Sensortreffer +1 +2 +3 0
 Antriebssystemtreffer +1 +2 +3
 Front Links Rechts
 Heck Turm



PANZERUNG

Front
(8)



Heck
(8)



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

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

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

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

ANTRIEBSSCHÄDEN

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

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

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

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

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

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

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

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

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

Bewaffnung & Ausrüstung

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

(M,C,S)

Munition: [KSR-4] 25

KW: 354

Gesamtpanzerung: 24

MANNSCHAFT

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

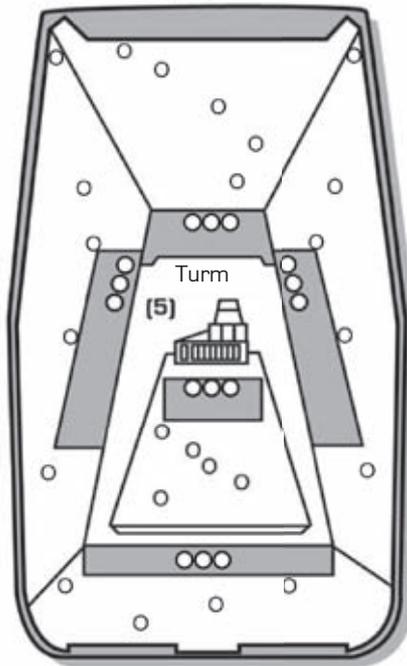
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert Reaktor/Motor
 Sensortreffer +1 +2 +3 0
 Antriebssystemtreffer +1 +2 +3
 Front Links Rechts
 Heck Turm



PANZERUNG

Front
(5)



Heck
(4)



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

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

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

‡ Seitentrefen treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturm-treffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

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

Modifikator für Angriffsrichtung

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

Modifikator für Fahrzeug

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

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

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

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

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

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

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

Bewaffnung & Ausrüstung

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

(Hexe)

Munition: (Flammer) 40

KW: 459

Gesamtpanzerung: 104

MANNSCHAFT

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

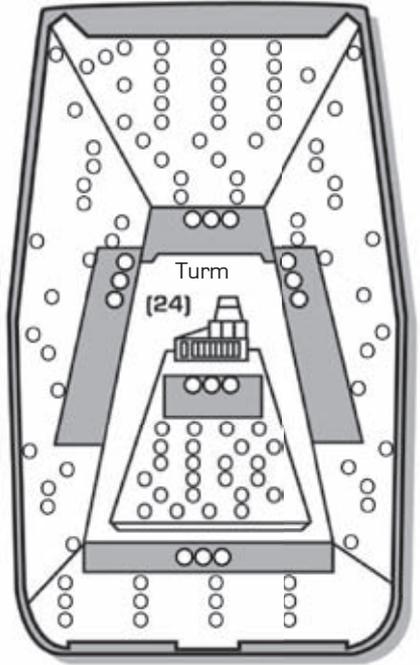
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert Reaktor/Motor
 Sensortreffer +1 +2 +3 0
 Antriebssystemtreffer +1 +2 +3
 Front Links Rechts
 Heck Turm



PANZERUNG

Front
(30)



Heck
(12)



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

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

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

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

ANTRIEBSSCHÄDEN

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

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

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

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

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

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

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

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

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

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

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

(M,C,S)

Munition: [KSR-4] 50

KW: 433

Gesamtpanzerung: 88

MANNSCHAFT

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

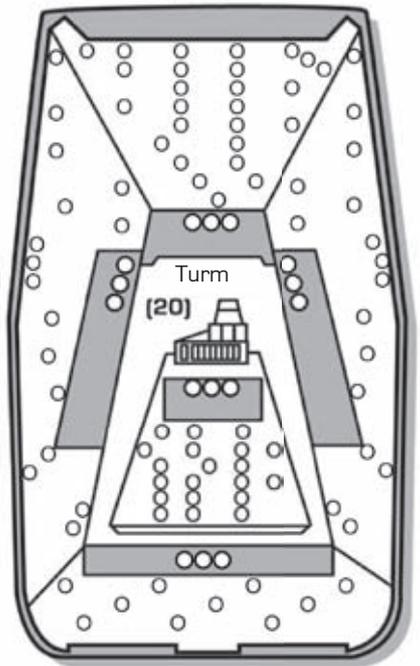
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert Reaktor/Motor
 Sensorentreffer +1 +2 +3 0
 Antriebssystemtreffer +1 +2 +3
 Front Links Rechts
 Heck Turm



PANZERUNG

Front
(26)



Heck
(10)



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

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

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

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

ANTRIEBSSCHÄDEN

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

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

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

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

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

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

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

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

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

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

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

Munition: (Maschinengewehr) 200

KW: 433

Gesamtpanzerung: 104

MANNSCHAFT

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

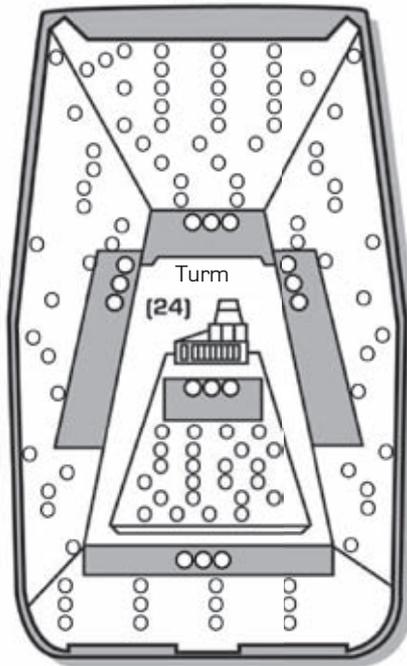
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert Reaktor/Motor
 Sensortreffer +1 +2 +3 0
 Antriebssystemtreffer +1 +2 +3
 Front Links Rechts
 Heck Turm



PANZERUNG

Front
(30)



Heck
(12)



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

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

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

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

ANTRIEBSSCHÄDEN

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

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

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

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

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

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

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

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

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

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

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

(M,C,S)

Munition: [KSR-2] 50

KW: 554

Gesamtpanzerung: 104

MANNSCHAFT

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

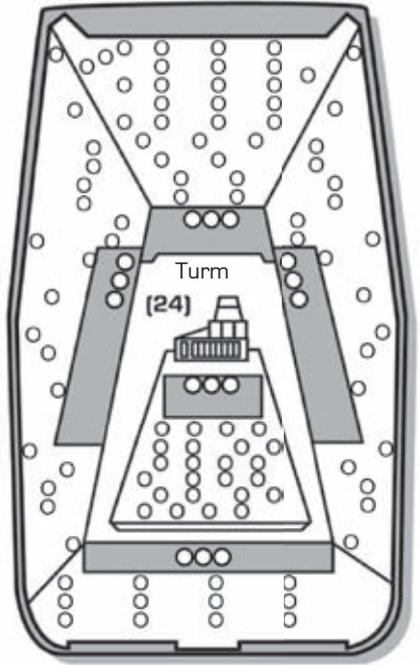
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert Reaktor/Motor
 Sensortreffer +1 +2 +3 +4
 Antriebssystemtreffer +1 +2 +3
 Front Links Rechts
 Heck Turm



PANZERUNG

Front
[30]



Heck
[12]



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

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

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

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

ANTRIEBSSCHÄDEN

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

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

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

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

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

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

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

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Mobiles HQ
Bewegungspunkte: Tonnage: 25
Einsatz-BP: 6 **Technologie:**
Höchst-BP: 9 **Innere Sphäre**
Bewegungsart: Rad **Epoche:** Sternenbund
Antrieb: Reaktor

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

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

(7 Tonnen)

Frachtraum: (0,5 Tonnen)

KW: 319

Gesamtpanzerung: 80

MANNSCHAFT

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

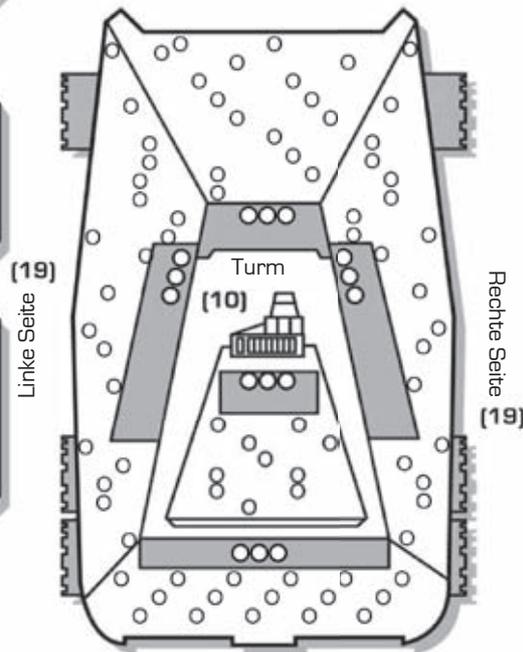
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert Reaktor/Motor
 Sensortreffer +1 +2 +3 0
 Antriebssystemtreffer +1 +2 +3
 Front Links Rechts
 Heck Turm



PANZERUNG

Front
[16]



(19)

Linke Seite

Rechte Seite
(19)

Heck
[16]



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

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

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

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

ANTRIEBSSCHÄDEN

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

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

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

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

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

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

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

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: **Mobiles HQ (Verbrennungsmotor-Laser)**
 Bewegungspunkte: **Tonnage: 25**
 Einsatz-BP: **3** **Technologie:**
 Höchst-BP: **5** **Innere Sphäre**
 Bewegungsart: **Rad** **Epoche: Nachfolgekriege**
 Antrieb: **Verbrennungsmotor**

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

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

(2 Tonnen)

KW: 249

Gesamtpanzerung: 40

MANNSCHAFT

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

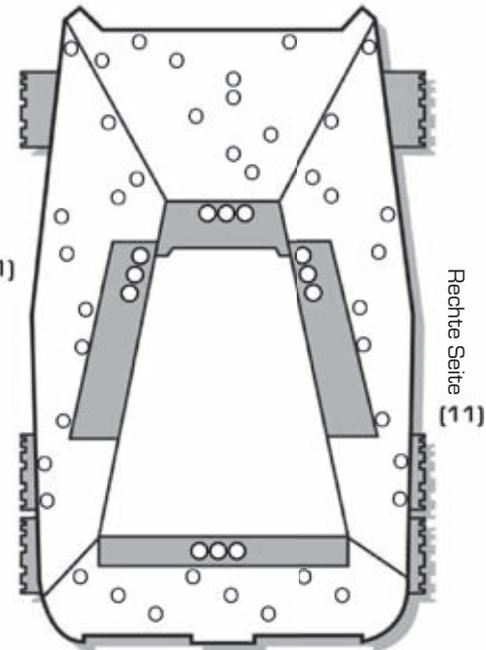
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert Reaktor/Motor
 Sensorentreffer
 Antriebssystemtreffer
 Front Links Rechts
 Heck



PANZERUNG

Front
(10)



Heck
(8)



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

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

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

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

ANTRIEBSSCHÄDEN

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

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

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

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

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

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

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

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: **Mobiles HQ (Verbrennungsmotor-LSR)**
 Bewegungspunkte: **Tonnage: 25**
 Einsatz-BP: **5** **Technologie:**
 Höchst-BP: **8** **Innere Sphäre**
 Bewegungsart: **Rad** **Epoche: Nachfolgekriege**
 Antrieb: **Verbrennungsmotor**

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

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

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

KW: 387

Gesamtpanzerung: 80

MANNSCHAFT

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

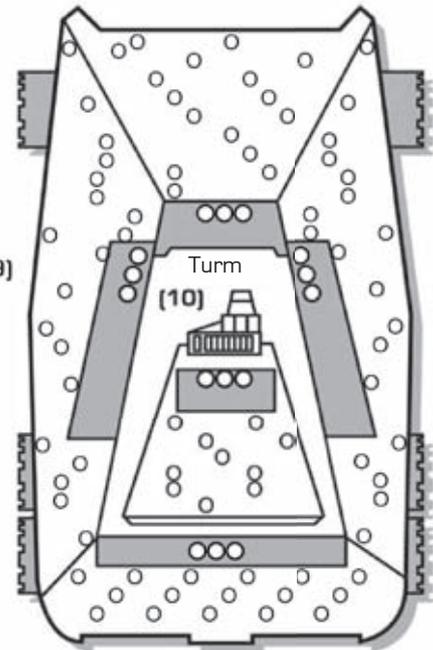
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert Reaktor/Motor
 Sensortreffer +1 +2 +3 0
 Antriebssystemtreffer +1 +2 +3
 Front Links Rechts
 Heck Turm



PANZERUNG

Front
 (16)



Heck
 (16)



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

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

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

‡ Seitentrefen treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturm-treffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

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

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

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

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

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

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

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

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Mobiles HQ (Verbrennungsmotor)
 Bewegungspunkte: Tonnage: 25
 Einsatz-BP: 6 Technologie:
 Höchst-BP: 9 Innere Sphäre
 Bewegungsart: Rad Epoche: Nachfolgekriege
 Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

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

(2 Tonnen)

Frachtraum: (0,4 Tonnen)

KW: 319

Gesamtpanzerung: 80

MANNSCHAFT

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

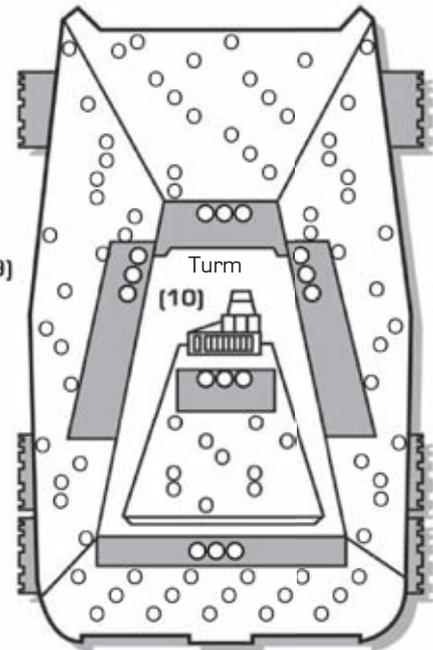
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert Reaktor/Motor
 Sensortreffer +1 +2 +3 0
 Antriebssystemtreffer +1 +2 +3
 Front Links Rechts
 Heck Turm



PANZERUNG

Front
 [16]



Heck
 [16]



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

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

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

‡ Seitentrefen treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturm-treffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

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

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

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

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

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

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

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

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: **Mobiles HQ (Schwerer Laser)**
 Bewegungspunkte: Tonnage: 25
 Einsatz-BP: 6 Technologie:
 Höchst-BP: 9 Innere Sphäre
 Bewegungsart: Rad Epoche: Sternenbund
 Antrieb: Reaktor

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

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

(3 Tonnen)

KW: 435

Gesamtpanzerung: 80

MANNSCHAFT

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

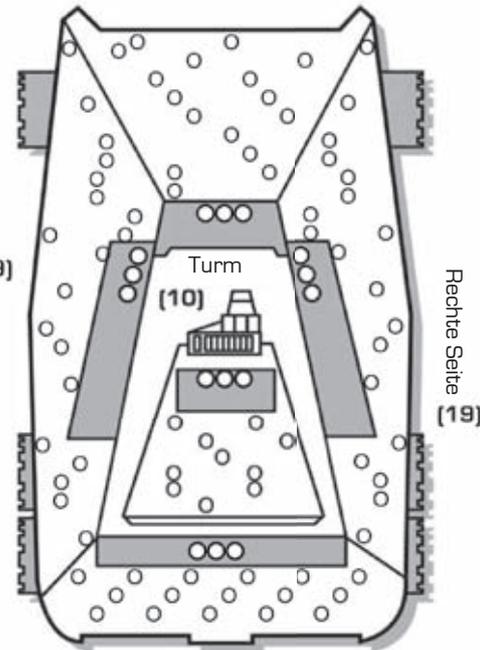
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert Reaktor/Motor
 Sensortreffer +1 +2 +3 0
 Antriebssystemtreffer +1 +2 +3
 Front Links Rechts
 Heck Turm



PANZERUNG

Front
[16]



Heck
[16]



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

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

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

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

ANTRIEBSSCHÄDEN

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

Modifikator für Angriffsrichtung

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

Modifikator für Fahrzeug

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

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

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

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

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

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Mobiles HQ (LSR)

Bewegungspunkte: Tonnage: 25
 Einsatz-BP: 6 Technologie:
 Höchst-BP: 9 Innere Sphäre
 Bewegungsart: Rad Epoche: Sternenbund

Antrieb: Reaktor

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

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

Munition: [LSR-10] 12

KW: 402

Gesamtpanzerung: 80

MANNSCHAFT

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

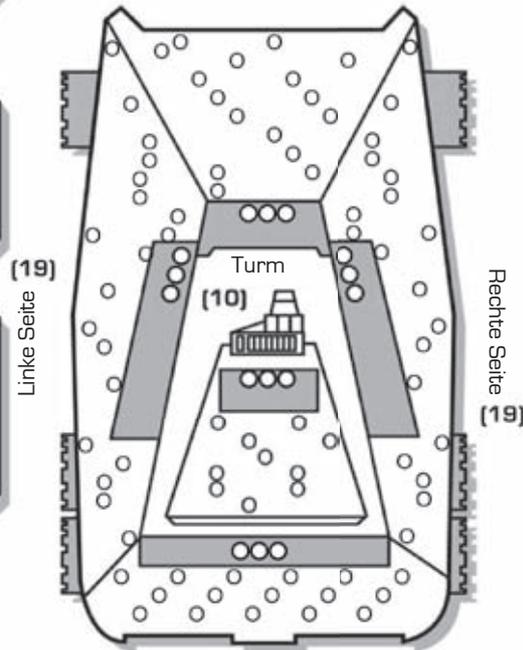
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert Reaktor/Motor
 Sensortreffer +1 +2 +3 0
 Antriebssystemtreffer +1 +2 +3
 Front Links Rechts
 Heck Turm



PANZERUNG

Front
[16]



Heck
[16]



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

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

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

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

ANTRIEBSSCHÄDEN

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

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

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

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

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

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

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

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Scorpion Leichter Panzer
 Bewegungspunkte: Tonnage: 25
 Einsatz-BP: 4 Technologie:
 Höchst-BP: 6 Innere Sphäre
 Bewegungsart: Kette Epoche: Nachfolgekriege
 Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung

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

Munition: [Autokanone/5] 20
 [Maschinengewehr] 100

KW: 306

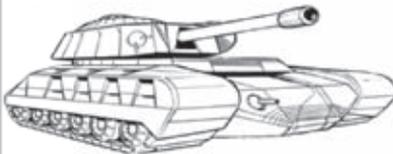
Gesamtpanzerung: 64

MANNSCHAFT

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

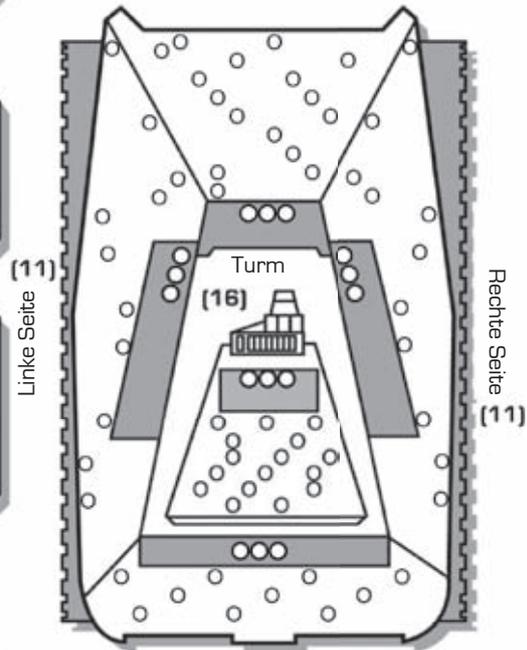
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert Reaktor/Motor
 Sensortreffer +1 +2 +3 0
 Antriebssystemtreffer +1 +2 +3
 Front Links Rechts
 Heck Turm



PANZERUNG

Front
 [16]



Heck
 [10]



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

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

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

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

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

ANTRIEBSSCHÄDEN

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

Modifikator für Angriffsrichtung

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

Modifikator für Fahrzeug

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

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

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

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

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

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Scorpion Leichter Panzer (LSR)
 Bewegungspunkte: Tonnage: 25
 Einsatz-BP: 4 Technologie:
 Höchst-BP: 6 Innere Sphäre
 Bewegungsart: Kette Epoche: Nachfolgekriege
 Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung

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

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

KW: 425

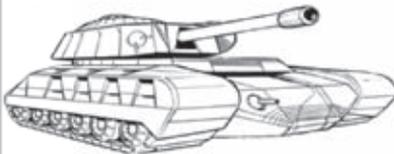
Gesamtpanzerung: 80

MANNSCHAFT

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

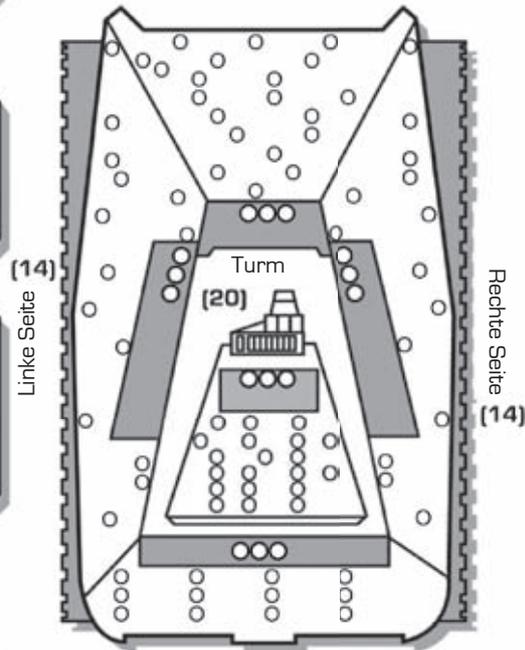
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert Reaktor/Motor
 Sensorentreffer +1 +2 +3 0
 Antriebssystemtreffer +1 +2 +3
 Front Links Rechts
 Heck Turm



PANZERUNG

Front
 (20)



Heck
 (12)



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

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

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

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

ANTRIEBSSCHÄDEN

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

Modifikator für Angriffsrichtung

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

Modifikator für Fahrzeug

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

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

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

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

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

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Scorpion Leichter Panzer (ML)
 Bewegungspunkte: Tonnage: 25
 Einsatz-BP: 4 Technologie:
 Höchst-BP: 6 Innere Sphäre
 Bewegungsart: Kette Epoche: Nachfolgekriege
 Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

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

Munition: [Maschinengewehr] 100

KW: 320

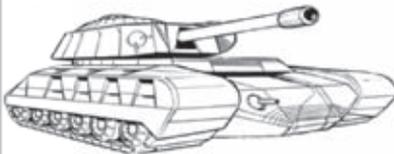
Gesamtpanzerung: 64

MANNSCHAFT

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

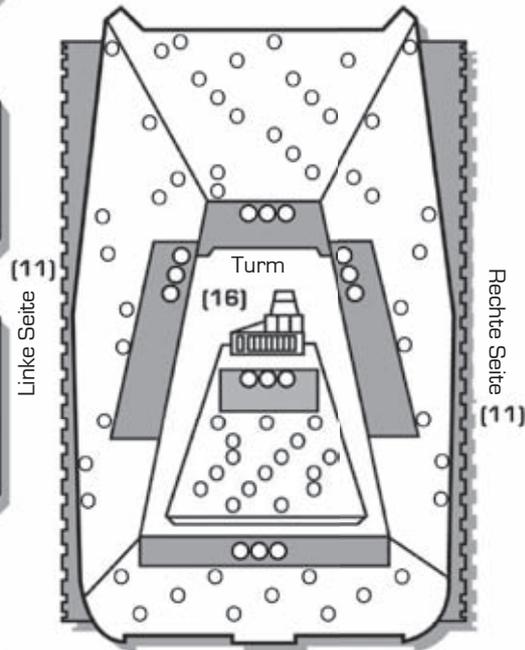
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert Reaktor/Motor
 Sensortreffer +1 +2 +3 0
 Antriebssystemtreffer +1 +2 +3
 Front Links Rechts
 Heck Turm



PANZERUNG

Front
 [16]



Heck
 [10]



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

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

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

‡ Seitentrefen treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturm-treffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

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

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

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

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

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

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

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

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Scorpion Leichter Panzer (KSR)
Bewegungspunkte: Tonnage: 25
Einsatz-BP: 4 **Technologie:**
Höchst-BP: 6 **Innere Sphäre**
Bewegungsart: Kette **Epoche:** Nachfolgekriege
Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

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

Munition: [Maschinengewehr] 100
 [KSR-6] 45

KW: 373

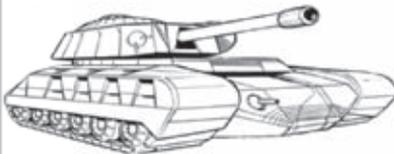
Gesamtpanzerung: 64

MANNSCHAFT

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

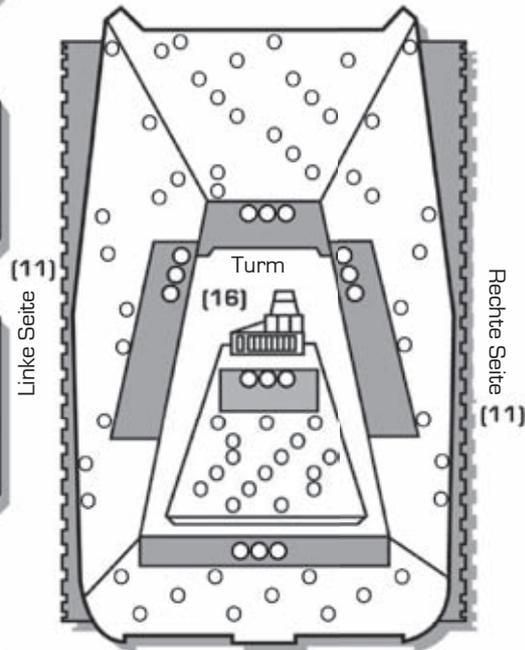
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert **Reaktor/Motor**
Sensortreffer +1 +2 +3 0
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3
Front **Links** **Rechts**
Heck **Turm**



PANZERUNG

Front
 [16]



Heck
 [10]



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

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

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

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

ANTRIEBSSCHÄDEN

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

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

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

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

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

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

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

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Kühlwagen
 Bewegungspunkte: Tonnage: 30
 Einsatz-BP: 4 Technologie:
 Höchst-BP: 6 Innere Sphäre
 Bewegungsart: Rad Epoche: Sternenbund
 Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz. Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
2 Fahrzeugflammer	T	2	-	1	2	3

(DE,S)

Isolierter Frachtraum: [5,66 Tonnen]
 [2,18 Tonnen]
 Munition: [Flammer] 40

KW: 321

Gesamtpanzerung: 112

MANNSCHAFT

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

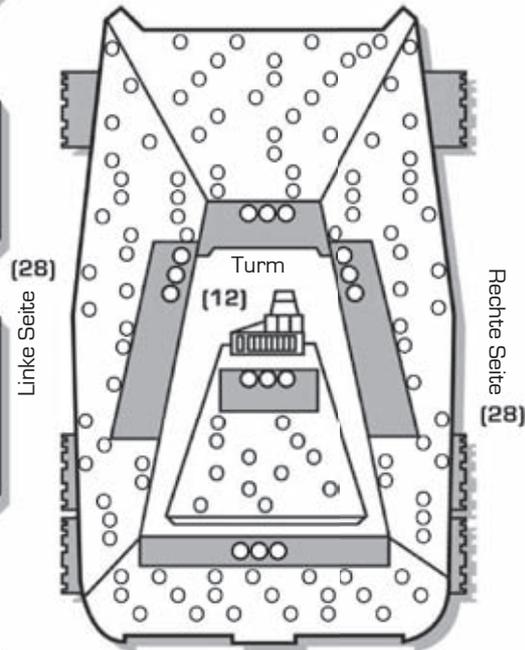
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert Reaktor/Motor
 Sensortreffer +1 +2 +3 0
 Antriebssystemtreffer +1 +2 +3
 Front Links Rechts
 Heck Turm



PANZERUNG

Front
 [24]



Heck
 [20]



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

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

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

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

ANTRIEBSSCHÄDEN

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

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

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

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

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

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

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

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Kühlwagen (Luftkissen)
 Bewegungspunkte: Tonnage: 30
 Einsatz-BP: 8 Technologie:
 Höchst-BP: 12 Innere Sphäre
 Bewegungsart: Luftkissen Epoche: Sternenbund
 Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
2	Fahrzeugflammer	T	2	-	1	2	3

(DE,S)

Isolierter Frachtraum: [3,48 Tonnen]
 [1,74 Tonnen]
 Munition: [Flammer] 40

KW: 347

Gesamtpanzerung: 112

MANNSCHAFT

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

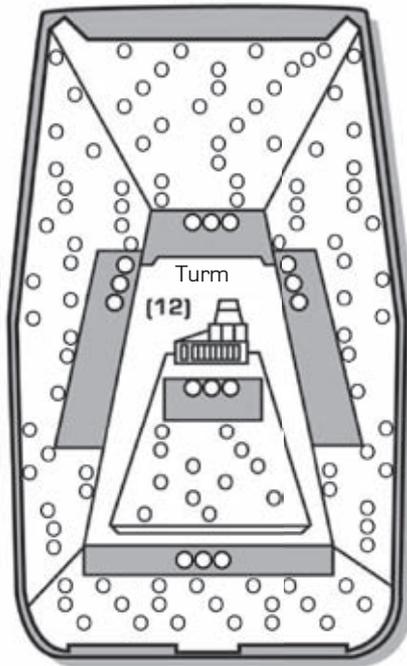
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert Reaktor/Motor
 Sensortreffer +1 +2 +3 0
 Antriebssystemtreffer +1 +2 +3
 Front Links Rechts
 Heck Turm



PANZERUNG

Front
 [24]



Heck
 [20]



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

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

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

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

ANTRIEBSSCHÄDEN

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

Modifikator für Angriffsrichtung

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

Modifikator für Fahrzeug

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

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

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

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

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

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Kühlwagen (Kette)
 Bewegungspunkte: Tonnage: 30
 Einsatz-BP: 4 Technologie:
 Höchst-BP: 6 Innere Sphäre
 Bewegungsart: Kette Epoche: Sternenbund
 Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz. Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
2 Fahrzeugflammer	T	2	-	1	2	3

(DE,S)

Isolierter Frachtraum: [4,35 Tonnen]
 [1,74 Tonnen]
 Munition: [Flammer] 40

KW: 357

Gesamtpanzerung: 112

MANNSCHAFT

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

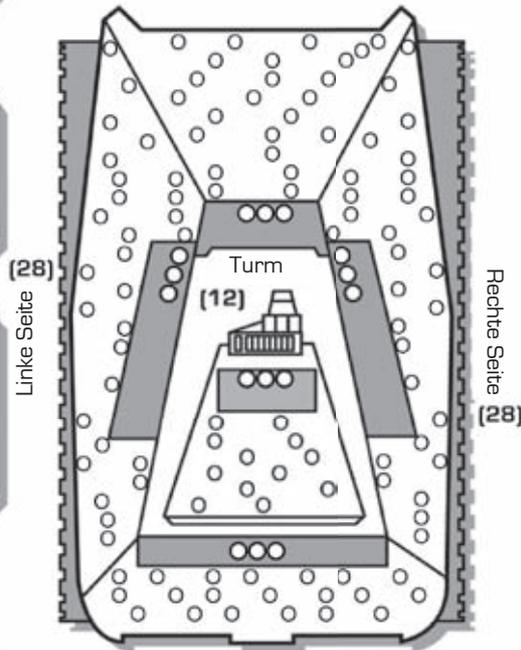
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert Reaktor/Motor
 Sensortreffer +1 +2 +3 0
 Antriebssystemtreffer +1 +2 +3
 Front Links Rechts
 Heck Turm



PANZERUNG

Front
 [24]



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

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

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

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

ANTRIEBSSCHÄDEN

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

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

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

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

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

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

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

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

SENKRECHTSTARTER-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Karnov UR Transporter
Bewegungspunkte: Tonnage: 30
Einsatz-BP: 11 **Technologie:**
Höchst-BP: 17 **Innere Sphäre**
Antrieb: Verbrennungsmotor **Epoche:** Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

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

Frachtraum (6 Tonnen)

KW: 125

Gesamtpanzerung: 24

MANNSCHAFT

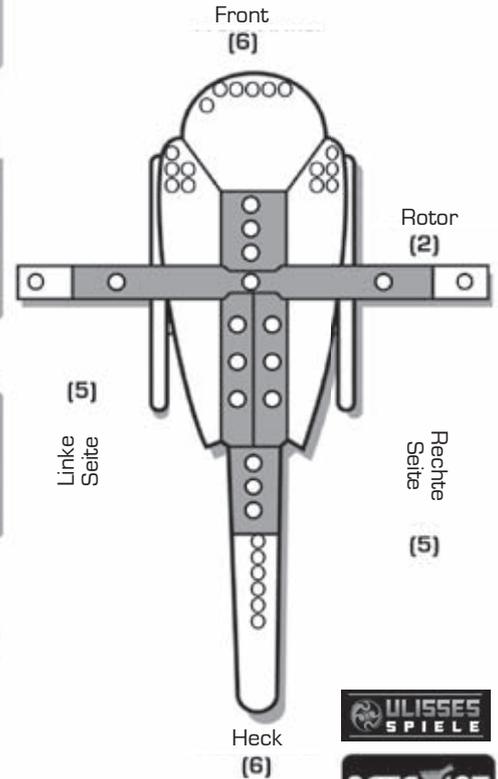
Anzahl:
Schützenwert: _____ **Pilotenwert:** _____
Kopilot getroffen: **Pilot getroffen:**
Modifikator für alle Trefferwürfe Modifikator für alle Fahrerwürfe

KRITISCHER SCHADEN

Flugstabilisator* **Reaktor/Motor**
Sensorentreffer
Stabilisatoren
Front **Links** **Rechts** **Heck**
*Nur Einsatz-BP möglich



PANZERUNG



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

SENKRECHTSTARTER-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	Front	Heck	Seite
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Rotor†	Rotor†	Rotor†
4	Rotor†	Rotor†	Rotor†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Rotor†	Rotor†	Rotor†
11	Rotor†	Rotor†	Rotor†
12*	Rotor (kritisch)†	Rotor (kritisch)†	Rotor (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 beziehungsweise 8 bei einem Angriff von der Seite kann einen kritischen Treffer zur Folge haben. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Sofort anschließend würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Kritische Treffer für Senkrechtstarter.

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

SENKRECHTSTARTER-BEWEGUNGSHÖHE

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

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

NAHKAMPFATTACKEN GEGEN SENKRECHTSTARTER

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

KRITISCHE TREFFER GEGEN SENKRECHTSTARTER

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

*Nur bei Senkrechtstartern mit Verbrennungsmotor. Bei Senkrechtstartern mit Fusionsreaktor als Reaktortreffer behandelt.

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

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

SENKRECHTSTARTER-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Karnov UR Transporter (AK)
Bewegungspunkte: Tonnage: 30
Einsatz-BP: 8 **Technologie:**
Höchst-BP: 12 Innere Sphäre
Antrieb: Reaktor **Epoche:** Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Autokanone/20	LS	20	-	3	6	9

(DB,S)

Munition: (Autokanone/20) 10

KW: 556

Gesamtpanzerung: 32

MANNSCHAFT

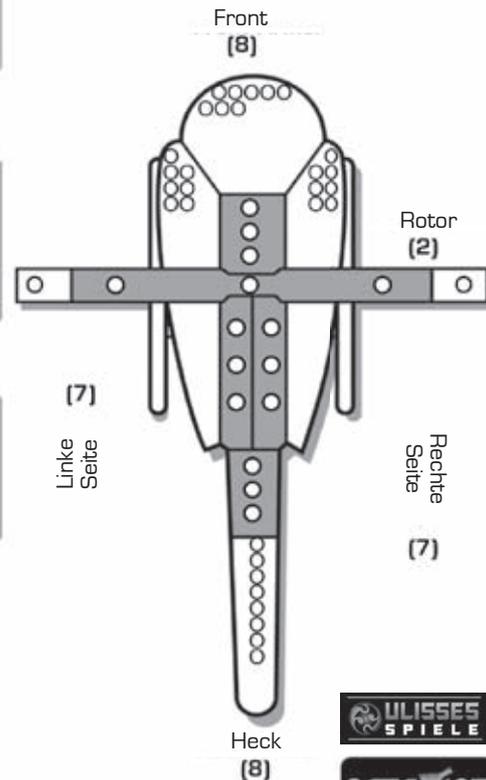
Anzahl:
Schützenwert: _____ **Pilotenwert:** _____
Kopilot getroffen: **Pilot getroffen:**
Modifikator für alle Trefferwürfe Modifikator für alle Fahrerwürfe

KRITISCHER SCHADEN

Flugstabilisator* Reaktor/Motor
 Sensorentreffer
 Stabilisatoren
 Front Links Rechts Heck
*Nur Einsatz-BP möglich



PANZERUNG



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

SENKRECHTSTARTER-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	Front	Heck	Seite
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Rotor†	Rotor†	Rotor†
4	Rotor†	Rotor†	Rotor†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Rotor†	Rotor†	Rotor†
11	Rotor†	Rotor†	Rotor†
12*	Rotor (kritisch)†	Rotor (kritisch)†	Rotor (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 beziehungsweise 8 bei einem Angriff von der Seite kann einen kritischen Treffer zur Folge haben. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Sofort anschließend würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Kritische Treffer für Senkrechtstarter.

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

SENKRECHTSTARTER-BEWEGUNGSHÖHE

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

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

NAHKAMPFATTACKEN GEGEN SENKRECHTSTARTER

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

KRITISCHE TREFFER GEGEN SENKRECHTSTARTER

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

*Nur bei Senkrechtstartern mit Verbrennungsmotor. Bei Senkrechtstartern mit Fusionsreaktor als Reaktortreffer behandelt.

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

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

SENKRECHTSTARTER-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Karnov UR Transporter (Artillerie)
Bewegungspunkte: Tonnage: 30
Einsatz-BP: 8 **Technologie:** Innere
Höchst-BP: 12 **Sphäre (Fortschrittlich)**
Antrieb: Reaktor **Epoche:** Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Thumper	LS	15	-	1	2	21

(A,E,S,F)

Munition: (Thumper) 20

KW: 227

Gesamtpanzerung: 32

MANNSCHAFT

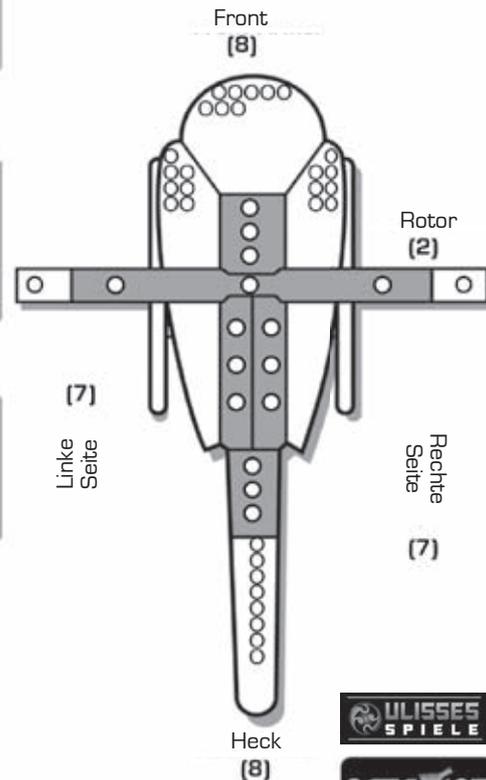
Anzahl: _____
Schützenwert: _____ **Pilotenwert:** _____
Kopilot getroffen: **Pilot getroffen:**
Modifikator für alle Trefferwürfe Modifikator für alle Fahrerwürfe

KRITISCHER SCHADEN

Flugstabilisator* Reaktor/Motor
 Sensorentreffer
 Stabilisatoren
 Front Links Rechts Heck
*Nur Einsatz-BP möglich



PANZERUNG



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

SENKRECHTSTARTER-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	Front	Heck	Seite
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Rotor†	Rotor†	Rotor†
4	Rotor†	Rotor†	Rotor†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Rotor†	Rotor†	Rotor†
11	Rotor†	Rotor†	Rotor†
12*	Rotor (kritisch)†	Rotor (kritisch)†	Rotor (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 beziehungsweise 8 bei einem Angriff von der Seite kann einen kritischen Treffer zur Folge haben. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Sofort anschließend würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Kritische Treffer für Senkrechtstarter.

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

SENKRECHTSTARTER-BEWEGUNGSHÖHE

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

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

NAHKAMPFATTACKEN GEGEN SENKRECHTSTARTER

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

KRITISCHE TREFFER GEGEN SENKRECHTSTARTER

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

*Nur bei Senkrechtstartern mit Verbrennungsmotor. Bei Senkrechtstartern mit Fusionsreaktor als Reaktortreffer behandelt.

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

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

SENKRECHTSTARTER-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Karnov UR Transporter (Gunship)
Bewegungspunkte: Tonnage: 30
Einsatz-BP: 11 **Technologie:**
Höchst-BP: 17 **Innere Sphäre**
Antrieb: Verbrennungsmotor **Epoche:** Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
2	Maschinengewehr	F	2	-	1	2	3
			(DB, AI)				
2	Maschinengewehr	RS	2	-	1	2	3
			(DB, AI)				
2	Maschinengewehr	LS	2	-	1	2	3
			(DB, AI)				
2	Maschinengewehr	H	2	-	1	2	3
			(DB, AI)				

Munition: (Maschinengewehr) 400

KW: 221

Gesamtpanzerung: 24

MANNSCHAFT

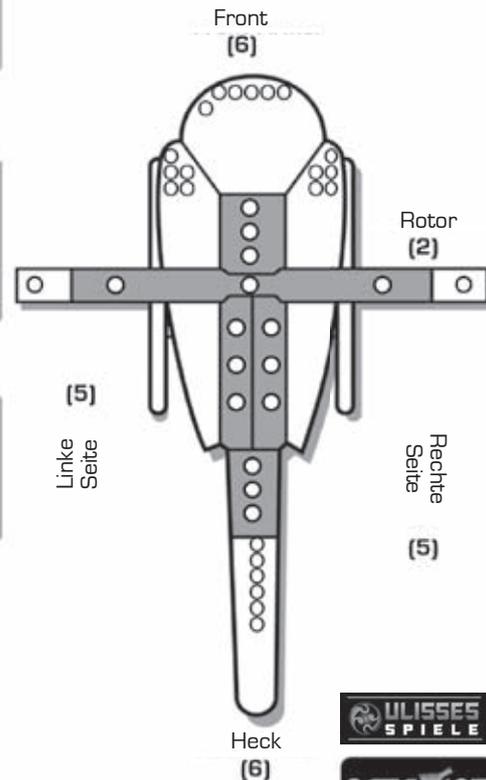
Anzahl: _____
Schützenwert: _____ **Pilotenwert:** _____
Kopilot getroffen: **Pilot getroffen:**
Modifikator für alle Trefferwürfe Modifikator für alle Fahrerwürfe

KRITISCHER SCHADEN

Flugstabilisator* **Reaktor/Motor**
Sensorentreffer
Stabilisatoren
Front **Links** **Rechts** **Heck**
*Nur Einsatz-BP möglich



PANZERUNG



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

SENKRECHTSTARTER-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	Front	Heck	Seite
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Rotor†	Rotor†	Rotor†
4	Rotor†	Rotor†	Rotor†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Rotor†	Rotor†	Rotor†
11	Rotor†	Rotor†	Rotor†
12*	Rotor (kritisch)†	Rotor (kritisch)†	Rotor (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 beziehungsweise 8 bei einem Angriff von der Seite kann einen kritischen Treffer zur Folge haben. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Sofort anschließend würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Kritische Treffer für Senkrechtstarter.

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

SENKRECHTSTARTER-BEWEGUNGSHÖHE

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

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

NAHKAMPFATTACKEN GEGEN SENKRECHTSTARTER

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

KRITISCHE TREFFER GEGEN SENKRECHTSTARTER

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

*Nur bei Senkrechtstartern mit Verbrennungsmotor. Bei Senkrechtstartern mit Fusionsreaktor als Reaktortreffer behandelt.

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

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Hunter Raketenpanzer
Bewegungspunkte: Tonnage: 35
Einsatz-BP: 5 **Technologie:**
Höchst-BP: 8 **Innere Sphäre**
Bewegungsart: Kette **Epoche:** Nachfolgekriege
Antrieb: Reaktor

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
1	LSR-20	F	1/Rak.	6	7	14	21
(M,C,S)							
1	Flammer	H	2	-	1	2	3
(DE,H,AI)							

Munition: (LSR-20) 12

KW: 648

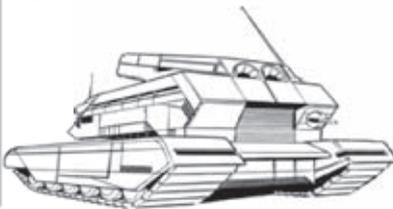
Gesamtpanzerung: 96

MANNSCHAFT

Anzahl:
Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** _____
Kommandant getroffen: **Fahrer getroffen:**
Modifikator für alle Trefferwürfe Modifikator für alle Fahrerwürfe

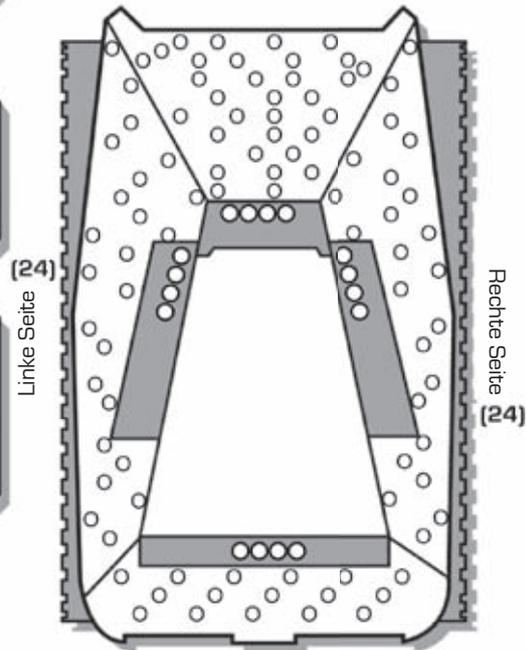
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert Reaktor/Motor
 Sensortreffer
 Antriebssystemtreffer
 Front Links Rechts
 Heck



PANZERUNG

Front
(32)



Heck
(16)



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

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

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

‡ Seitentrefen treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturm-treffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

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

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

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

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

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

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

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

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: **Hunter Raketenpanzer (Munition)**

Bewegungspunkte: **Tonnage:** 35

Einsatz-BP: 5

Technologie:

Höchst-BP: 8

Innere Sphäre

Bewegungsart: Kette

Epoch: Nachfolgekriege

Antrieb: Reaktor

Bewaffnung & Ausrüstung

(Hexe)

Anz. Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
1 LSR-20	F	1/Rak.	6	7	14	21
[M,C,S]						

Munition: [LSR-20] 18

KW: 675

Gesamtpanzerung: 96

MANNSCHAFT

Anzahl:

Schützenwert: _____ Fahrerwert: _____

Kommandant getroffen: +1
Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2
Modifikator für alle Fahrerwürfe

KRITISCHER SCHADEN

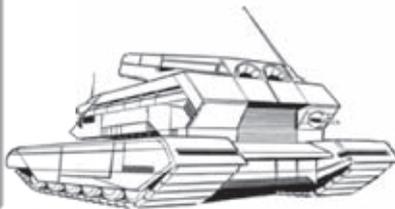
Turm blockiert Reaktor/Motor

Sensortreffer +1 +2 +3 0

Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front Links Rechts

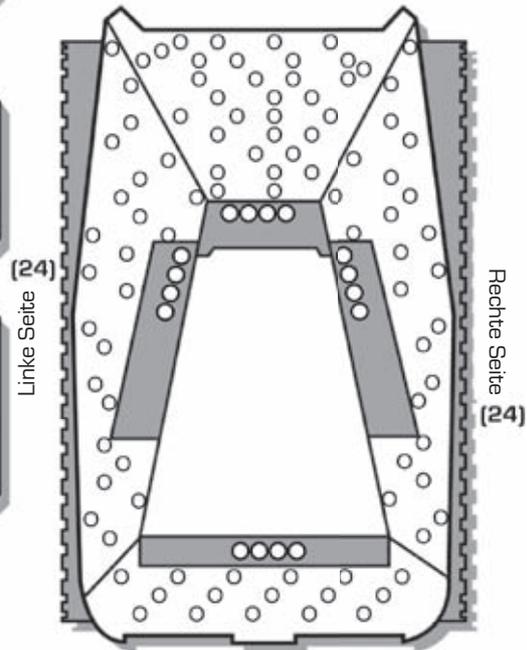
Heck



PANZERUNG

Front

[32]



Heck

[16]



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

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

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

‡ Seitentrefen treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturm-treffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6

Auswirkungen*

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

Modifikator für Angriffsrichtung

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

Modifikator für Fahrzeug

		Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
		Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

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

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

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

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

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

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Hunter Raketenpanzer (LSR-10)
Bewegungspunkte: Tonnage: 35
Einsatz-BP: 5 **Technologie:**
Höchst-BP: 8 **Innere Sphäre**
Bewegungsart: Kette **Epoche:** Nachfolgekriege
Antrieb: Reaktor

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
1	LSR-10	F	1/Rak.	6	7	14	21
		(M,C,S)					
2	Mittelschwere Laser	F	5 (DE)	-	1	2	3
2	Maschinengewehr	RS	2	-	1	2	3
		(DB,AI)					
2	Maschinengewehr	LS	2	-	1	2	3
		(DB,AI)					
1	Flammer	H	2	-	1	2	3
		(DE,H,AI)					

Munition: (LSR-10) 24
 (Maschinengewehr) 200

KW: 645

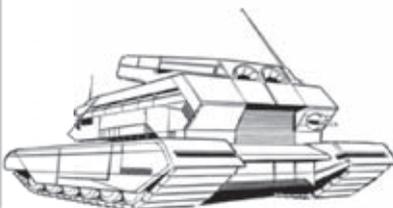
Gesamtpanzerung: 96

MANNSCHAFT

Anzahl:
Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** _____
Kommandant getroffen: **Fahrer getroffen:**
Modifikator für alle Trefferwürfe Modifikator für alle Fahrerwürfe

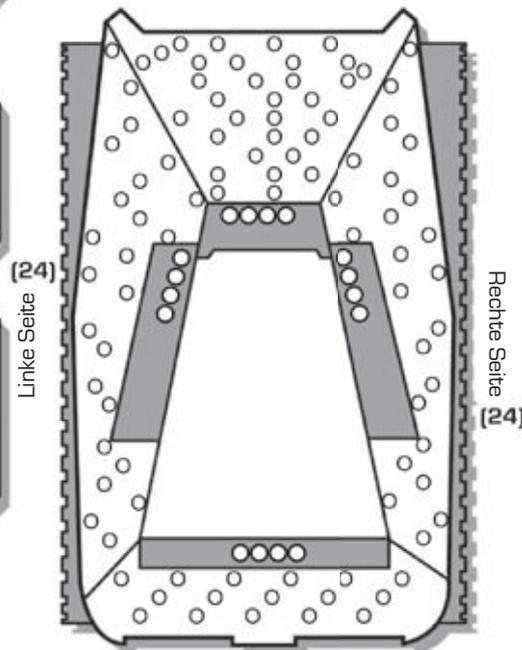
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert Reaktor/Motor
 Sensortreffer
 Antriebssystemtreffer
 Front Links Rechts
 Heck



PANZERUNG

Front
 [32]



Heck
 [16]



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

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

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

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

ANTRIEBSSCHÄDEN

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

Modifikator für Angriffsrichtung

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

Modifikator für Fahrzeug

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

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

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

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

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

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Hunter Raketenpanzer (LSR-15)
Bewegungspunkte: Tonnage: 35
Einsatz-BP: 5 **Technologie:**
Höchst-BP: 8 **Innere Sphäre**
Bewegungsart: Kette **Epoche:** Nachfolgekriege
Antrieb: Reaktor

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
1	LSR-15	F	1/Rak.	6	7	14	21
		(M,C,S)					
2	Maschinengewehr	RS	2	-	1	2	3
		(DB,AI)					
2	Maschinengewehr	LS	2	-	1	2	3
		(DB,AI)					
1	Flammer	H	2	-	1	2	3
		(DE,H,AI)					

Munition: (LSR-15) 16
 (Maschinengewehr) 200

KW: 599

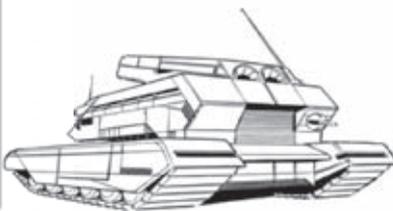
Gesamtpanzerung: 96

MANNSCHAFT

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

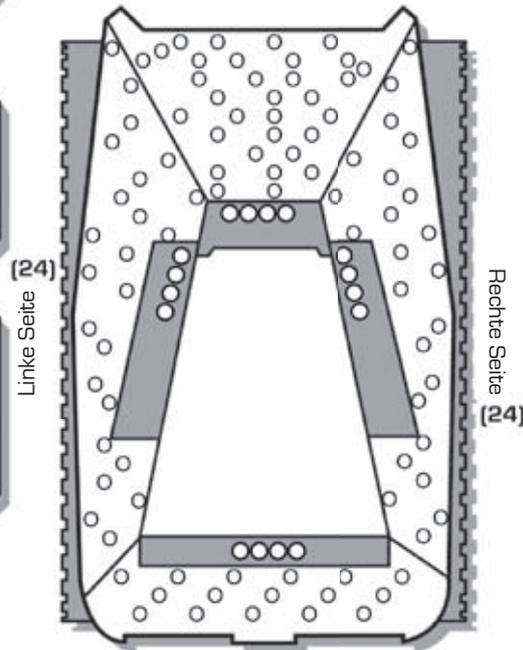
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert Reaktor/Motor
 Sensortreffer +1 +2 +3 0
 Antriebssystemtreffer +1 +2 +3
 Front Links Rechts
 Heck



PANZERUNG

Front
 [32]



Heck
 [16]



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

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

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

‡ Seitentrefen treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturm-treffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

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

Modifikator für Angriffsrichtung

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

Modifikator für Fahrzeug

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

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

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

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

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

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Pegasus Scoutsschwebepanzer
 Bewegungspunkte: Tonnage: 35
 Einsatz-BP: 8 Technologie:
 Höchst-BP: 12 Innere Sphäre
 Bewegungsart: Luftkissen Epoche: Nachfolgekriege
 Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung

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

(Hexe) (M.C.S.)

Munition: [KSR-6] 15

KW: 640

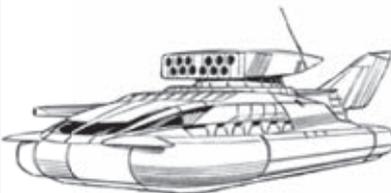
Gesamtpanzerung: 104

MANNSCHAFT

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

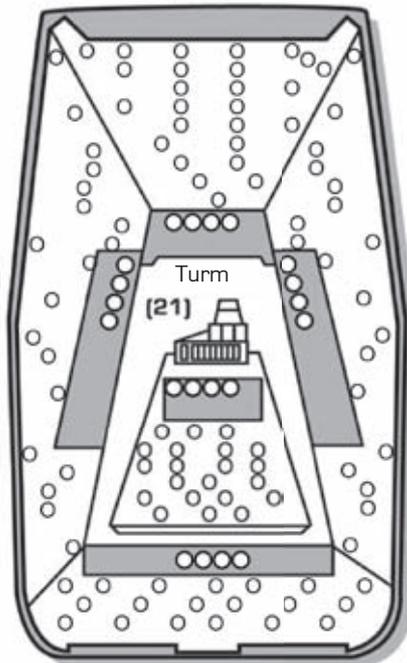
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert Reaktor/Motor
 Sensortreffer +1 +2 +3 +0
 Antriebssystemtreffer +1 +2 +3
 Front Links Rechts
 Heck Turm



PANZERUNG

Front
[26]



Heck
[19]



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

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

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

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

ANTRIEBSSCHÄDEN

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

Modifikator für Angriffsrichtung

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

Modifikator für Fahrzeug

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

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

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

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

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

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Pegasus Scoutschwebepanzer (Raketen)
 Bewegungspunkte: Tonnage: 35
 Einsatz-BP: 8 Technologie:
 Höchst-BP: 12 Innere Sphäre
 Bewegungsart: Luftkissen Epoche: Nachfolgekriege
 Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung

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

Munition: (KSR-6) 30

KW: 678

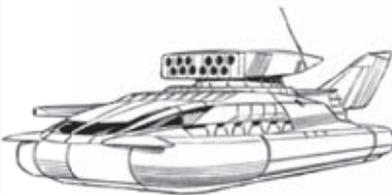
Gesamtpanzerung: 104

MANNSCHAFT

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

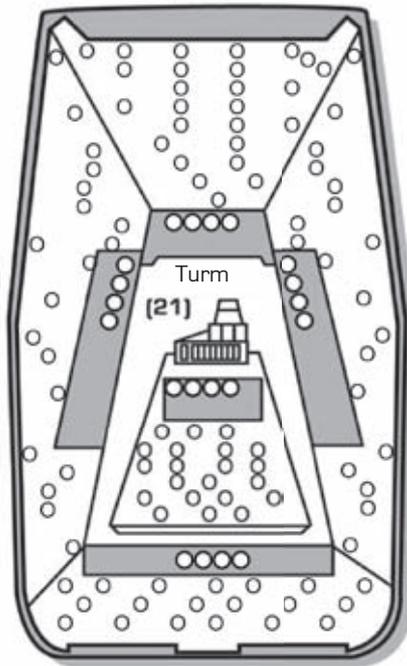
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert Reaktor/Motor
 Sensortreffer +1 +2 +3 0
 Antriebssystemtreffer +1 +2 +3
 Front Links Rechts
 Heck Turm



PANZERUNG

Front
 [26]



Heck
 [19]



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

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

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

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

ANTRIEBSSCHÄDEN

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

Modifikator für Angriffsrichtung

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

Modifikator für Fahrzeug

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

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

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

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

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

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Pegasus Scoutschwebepanzer (Sensoren)
 Bewegungspunkte: Tonnage: 35
 Einsatz-BP: 8 Technologie:
 Höchst-BP: 12 Innere Sphäre
 Bewegungsart: Luftkissen Epoche: Nachfolgekriege
 Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Verteiler ferngesteuerter Sensoren	R	(E)	-	-	-	-
1	Mittelschwerer Laser	F	5 (DE)	-	3	6	9
2	KSR-4	T	2/Rak. (M,C,S)	-	3	6	9

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

KW: 571

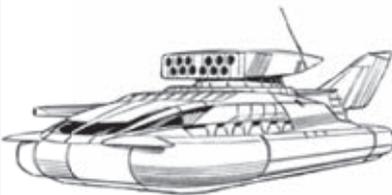
Gesamtpanzerung: 104

MANNSCHAFT

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

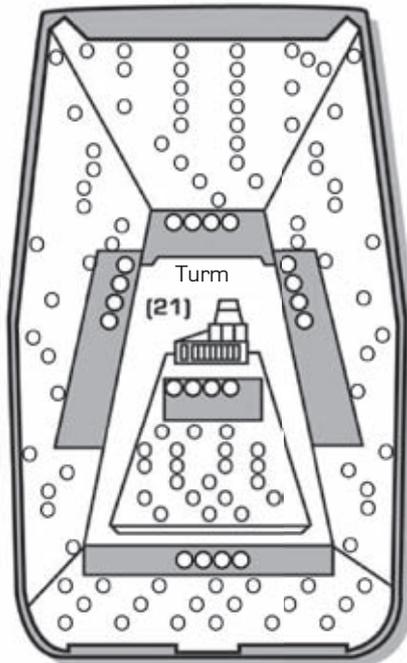
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert Reaktor/Motor
 Sensorentreffer +1 +2 +3 +0
 Antriebssystemtreffer +1 +2 +3
 Front Links Rechts
 Heck Turm



PANZERUNG

Front
 (26)



Heck
 (19)



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

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

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

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

ANTRIEBSSCHÄDEN

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

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

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

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

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

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

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

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Pegasus Scoutschwebepanzer (unbewaffnet)
 Bewegungspunkte: Tonnage: 35
 Einsatz-BP: 8 Technologie:
 Höchst-BP: 12 Innere Sphäre
 Bewegungsart: Luftkissen Epoche: Nachfolgekriege
 Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung

(Hexe)
 Anz. Typ Zone Sch Min N. M. W.

Frachtraum: [12 Tonnen]

KW: 317

Gesamtpanzerung: 104

MANNSCHAFT

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

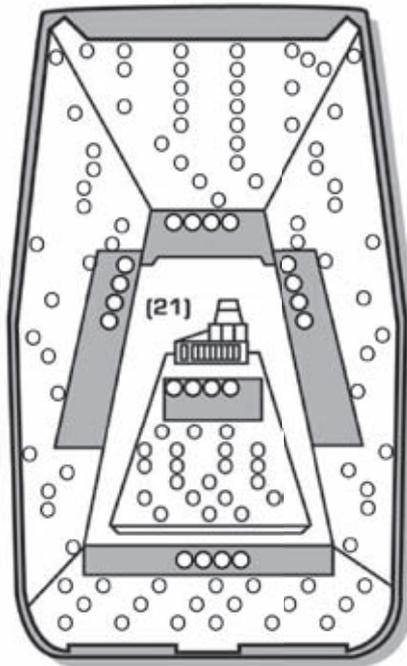
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert Reaktor/Motor
 Sensorentreffer +1 +2 +3 0
 Antriebssystemtreffer +1 +2 +3
 Front Links Rechts
 Heck



PANZERUNG

Front
 [26]



(19)
 Linke Seite

Rechte Seite
 (19)

Heck
 [19]



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

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

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

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

ANTRIEBSSCHÄDEN

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

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

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

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

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

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

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

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: **Saladin Scoutschwebepanzer**
 Bewegungspunkte: Tonnage: 35
 Einsatz-BP: 8 Technologie:
 Höchst-BP: 12 Innere Sphäre
 Bewegungsart: Luftkissen Epoche: Nachfolgekriege
 Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

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

(DB,S)

Munition: [Autokanone/20] 15

KW: 596

Gesamtpanzerung: 32

MANNSCHAFT

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

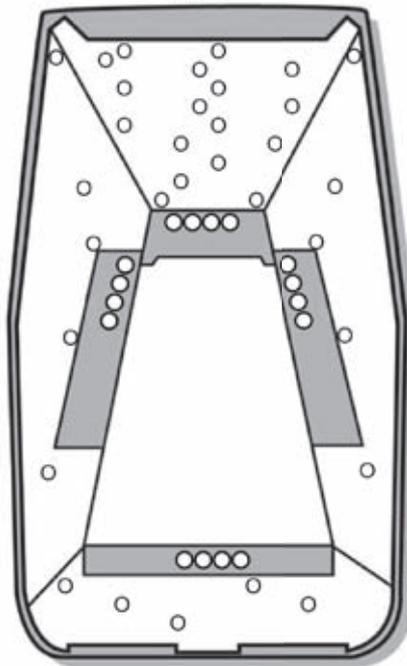
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert Reaktor/Motor
 Sensorentreffer +1 +2 +3 0
 Antriebssystemtreffer +1 +2 +3
 Front Links Rechts
 Heck



PANZERUNG

Front
[17]



Linke Seite
[5]

Rechte Seite
[5]

Heck
[5]



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

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

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

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

ANTRIEBSSCHÄDEN

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

Modifikator für Angriffsrichtung

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

Modifikator für Fahrzeug

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

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

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

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

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

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Saladin Scoutschwebepanzer (Gepanzert)
 Bewegungspunkte: Tonnage: 35
 Einsatz-BP: 8 Technologie:
 Höchst-BP: 12 Innere Sphäre
 Bewegungsart: Luftkissen Epoche: Nachfolgekriege
 Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

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

(DB,S)

Munition: [Autokanone/20] 10

KW: 594

Gesamtpanzerung: 48

MANNSCHAFT

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

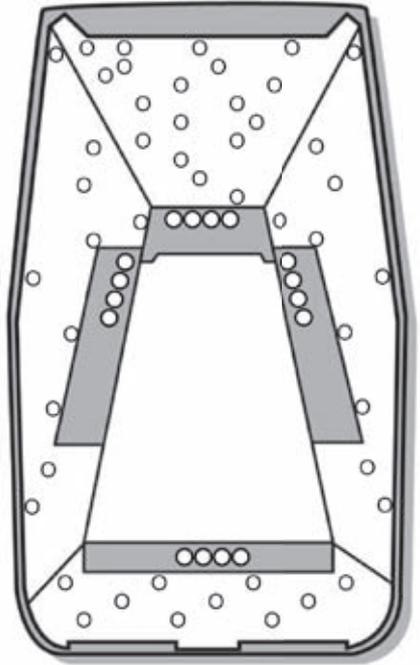
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert Reaktor/Motor
 Sensortreffer +1 +2 +3 0
 Antriebssystemtreffer +1 +2 +3
 Front Links Rechts
 Heck



PANZERUNG

Front
[18]



Heck
[10]



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

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

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

‡ Seitentrefen treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturm-treffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

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

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

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

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

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

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von Antrieb getroffen ein.

**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von Waffe zerstört ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Saracen Schwebepanzer
 Bewegungspunkte: Tonnage: 35
 Einsatz-BP: 8 Technologie:
 Höchst-BP: 12 Innere Sphäre
 Bewegungsart: Luftkissen Epoche: Nachfolgekriege
 Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
1	LSR-10	T	1/Rak.	6	7	14	21
			(M,C,S)				
3	KSR-2	T	2/Rak.	-	3	6	9
			(M,C,S)				

Munition: [KSR-2] 50
 [LSR-10] 24

KW: 673

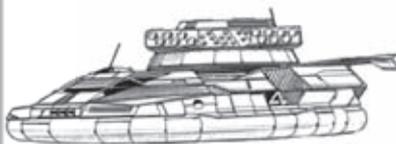
Gesamtpanzerung: 112

MANNSCHAFT

Anzahl:
 Schützenwert: _____ Fahrerwert: _____
 Kommandant getroffen: +1 Fahrer getroffen: +2
Modifikator für alle Trefferwürfe Modifikator für alle Fahrerwürfe

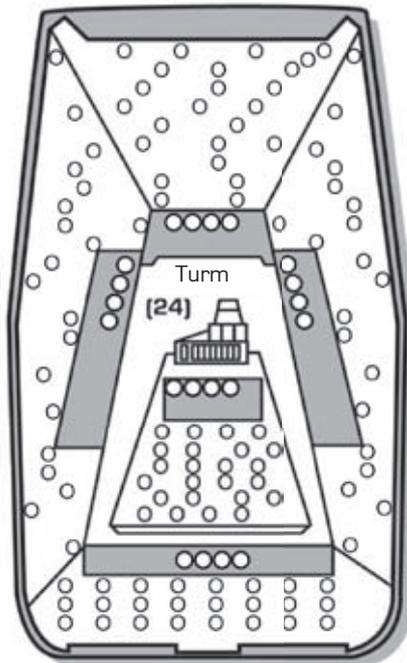
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert Reaktor/Motor
 Sensortreffer +1 +2 +3 +0
 Antriebssystemtreffer +1 +2 +3
 Front Links Rechts
 Heck Turm



PANZERUNG

Front
 [24]



Heck
 [24]



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.

† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.

‡ Seitentrefen treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abgerunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung	Modifikator für Fahrzeug
Treffer am Heck +1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit +1
Treffer an den Seiten +2	Radfahrzeug +2
	Luftkissenfahrzeug +3
	Bodeneffektfahrzeug +4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von -1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobilisiertes Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angriff der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2-5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.

**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: **Scimitar Schwebepanzer**
 Bewegungspunkte: **Tonnage:** 35
 Einsatz-BP: 8 **Technologie:**
 Höchst-BP: 12 **Innere Sphäre**
 Bewegungsart: Luftkissen **Epoche:** Nachfolgekriege
 Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Autokanone/5	T	5	3	6	12	18
			(DB,S)				
2	KSR-2	T	2/Rak.	-	3	6	9
			(M,C,S)				

Munition: [KSR-2] 50
 [Autokanone/5] 20

KW: 532

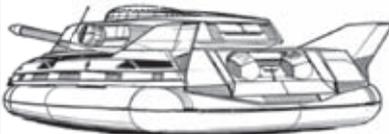
Gesamtpanzerung: 96

MANNSCHAFT

Anzahl: _____
 Schützenwert: _____ Fahrerwert: _____
 Kommandant getroffen: +1 **Fahrer getroffen:** +2
Modifikator für alle Trefferwürfe Modifikator für alle Fahrerwürfe

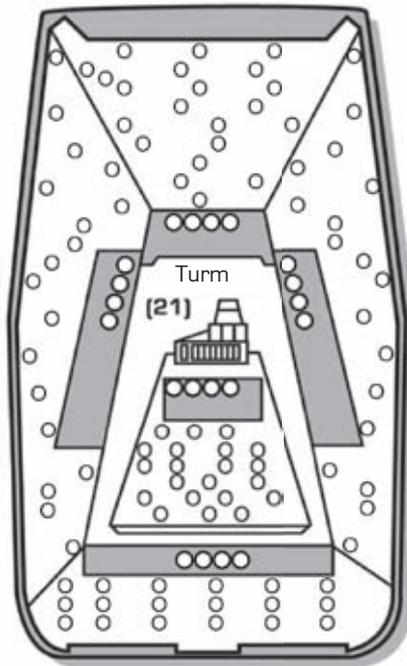
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert Reaktor/Motor
 Sensorentreffer +1 +2 +3 +4
 Antriebssystemtreffer +1 +2 +3
 Front Links Rechts
 Heck Turm



PANZERUNG

Front
 [21]



Heck
 [18]



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturm-treffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.

† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.

‡ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturm-treffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abgerunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung

Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

Modifikator für Fahrzeug

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von -1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobilisiertes Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Antri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2-5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von **Antrieb getroffen** ein.

Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von **Waffe zerstört ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Scimitar Schwebepanzer (Raketen)
 Bewegungspunkte: Tonnage: 35
 Einsatz-BP: 8 Technologie:
 Höchst-BP: 12 Innere Sphäre
 Bewegungsart: Luftkissen Epoche: Nachfolgekriege
 Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
1	LSR-15	T	1/Rak.	6	7	14	21
			(M,C,S)				
2	KSR-2	T	2/Rak.	-	3	6	9
			(M,C,S)				

Munition: [KSR-2] 50
 [LSR-15] 16

KW: 291

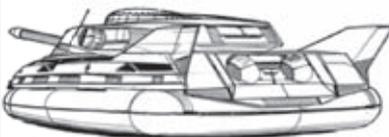
Gesamtpanzerung: 96

MANNSCHAFT

Anzahl:
 Schützenwert: _____ Fahrerwert: _____
 Kommandant getroffen: +1 Fahrer getroffen: +2
Modifikator für alle Trefferwürfe Modifikator für alle Fahrerwürfe

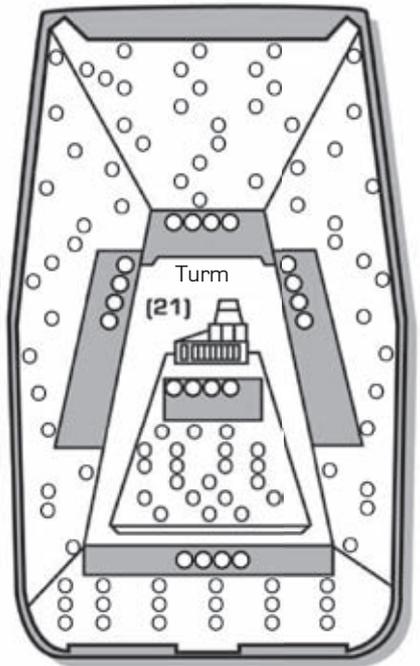
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert Reaktor/Motor
 Sensorentreffer +1 +2 +3 +4
 Antriebssystemtreffer +1 +2 +3
 Front Links Rechts
 Heck Turm



PANZERUNG

Front
 [21]



Heck
 [18]



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.

† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.

‡ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abgerundet), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung

Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

Modifikator für Fahrzeug

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von -1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobilisiertes Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Antri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2-5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von Antrieb getroffen ein.

**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von Waffe zerstört ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Striker Leichter Panzer
Bewegungspunkte: Tonnage: 35
Einsatz-BP: 5 **Technologie:**
Höchst-BP: 8 **Innere Sphäre**
Bewegungsart: Rad **Epoche:** Nachfolgekriege
Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
1	LSR-10	T	1/Rak.	6	7	14	21
			(M,C,S)				
1	KSR-6	T	2/Rak.	-	3	6	9
			(M,C,S)				

Munition: [KSR-6] 30
 [LSR-10] 12

KW: 564 **Gesamtpanzerung:** 104

MANNSCHAFT

Anzahl: _____
Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** _____
Kommandant getroffen: +1 **Fahrer getroffen:** +2
Modifikator für alle Trefferwürfe Modifikator für alle Fahrerwürfe

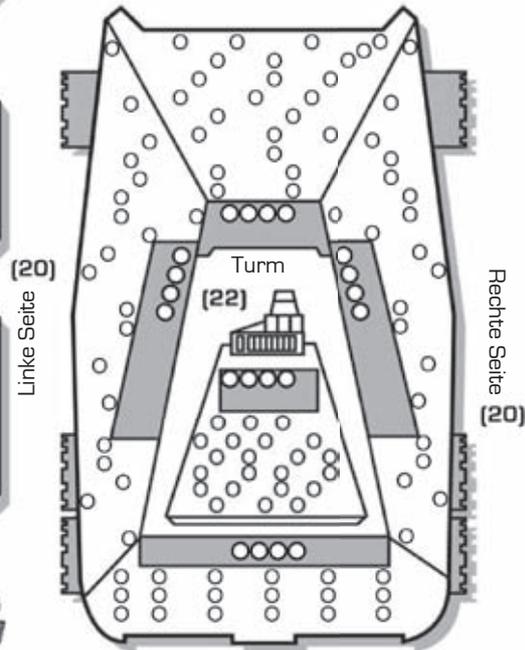
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert **Reaktor/Motor**
Sensortreffer +1 +2 +3 0
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3
Front **Links** **Rechts**
Heck **Turm**



PANZERUNG

Front
 [24]



Heck
 [18]



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturm-treffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.

† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.

‡ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturm-treffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abgerunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von -1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobilisiertes Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Antri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2-5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von **Antrieb getroffen** ein.

Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von **Waffe zerstört ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: **Striker Leichter Panzer (LSR)**
 Bewegungspunkte: Tonnage: 35
 Einsatz-BP: 5 Technologie:
 Höchst-BP: 8 Innere Sphäre
 Bewegungsart: Rad Epoche: Nachfolgekriege
 Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz. Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
1 LSR-15	T	1/Rak.	6	7	14	21

[M,C,S]

Munition: [LSR-15] 32

KW: 605 Gesamtpanzerung: 104

MANNSCHAFT

Anzahl: _____ Fahrerwert: _____
 Schützenwert: _____
 Kommandant getroffen: +1 Fahrer getroffen: +2
Modifikator für alle Trefferwürfe Modifikator für alle Fahrerwürfe

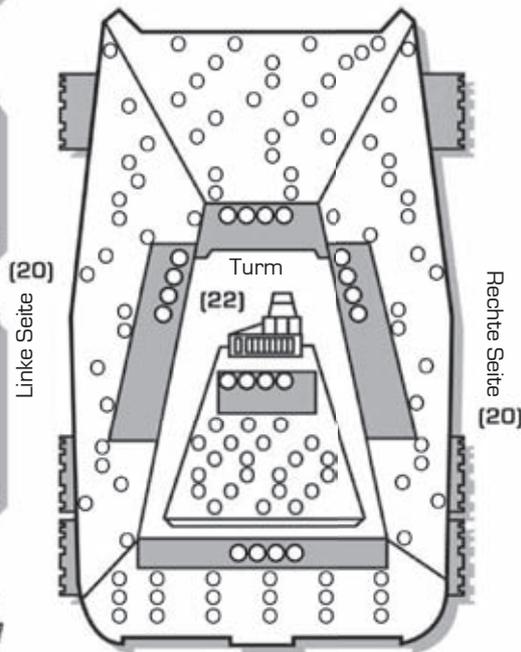
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert Reaktor/Motor
 Sensortreffer +1 +2 +3 0
 Antriebssystemtreffer +1 +2 +3
 Front Links Rechts
 Heck Turm



PANZERUNG

Front
[24]



Heck
[18]



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf 5. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturm-treffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.

† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlägt, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Treffer Schaden wirksam wird.

‡ Seitentrefen treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturm-treffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abgerundet), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von -1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobilisiertes Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Antri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2-5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von Antrieb getroffen ein.

**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von Waffe zerstört ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Striker Leichter Panzer (KSR)
Bewegungspunkte: Tonnage: 35
Einsatz-BP: 5 **Technologie:**
Höchst-BP: 8 **Innere Sphäre**
Bewegungsart: Rad **Epoche:** Nachfolgekriege
Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
1	LSR-10	T	1/Rak.	6	7	14	21
			(M,C,S)				
4	KSR-2	T	2/Rak.	-	3	6	9
			(M,C,S)				

Munition: (LSR-10) 12
 (KSR-2) 50

KW: 583 **Gesamtpanzerung:** 104

MANNSCHAFT

Anzahl:
Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** _____
Kommandant getroffen: **Fahrer getroffen:**
Modifikator für alle Trefferwürfe Modifikator für alle Fahrerwürfe

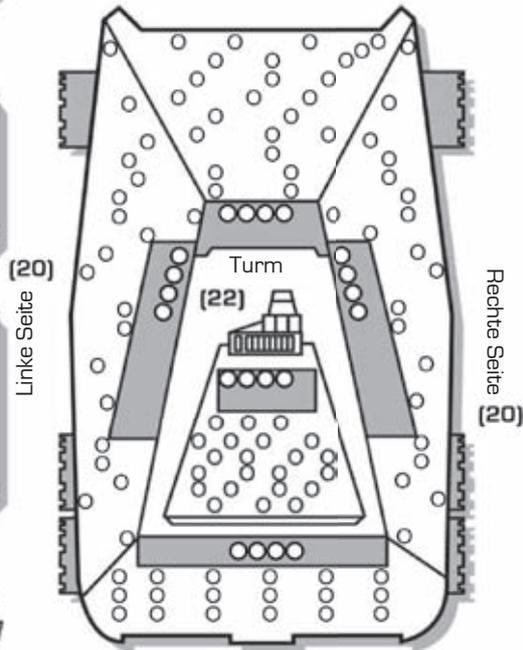
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert Reaktor/Motor
 Sensortreffer
 Antriebssystemtreffer
 Front Links Rechts
 Heck Turm



PANZERUNG

Front
[24]



Heck
[18]



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturm-treffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.

† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.

‡ Seitentrefen treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturm-treffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abgerundet), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmal angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von -1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobilisiert Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Antri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2-5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von **Antrieb getroffen** ein.

Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von **Waffe zerstört ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Pionierfahrzeug
 Bewegungspunkte: Tonnage: 40
 Einsatz-BP: 6 Technologie:
 Höchst-BP: 9 Innere Sphäre
 Bewegungsart: Kette Epoche: Sternenbund
 Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Bagger	T	6	-	-	-	-
1	Kran	H	(E)	-	-	-	-

KW: 194 Gesamtpanzerung: 40

MANNSCHAFT

Anzahl:
 Schützenwert: _____ Fahrerwert: _____
 Kommandant getroffen: +1 Fahrer getroffen: +2
Modifikator für alle Trefferwürfe Modifikator für alle Fahrerwürfe

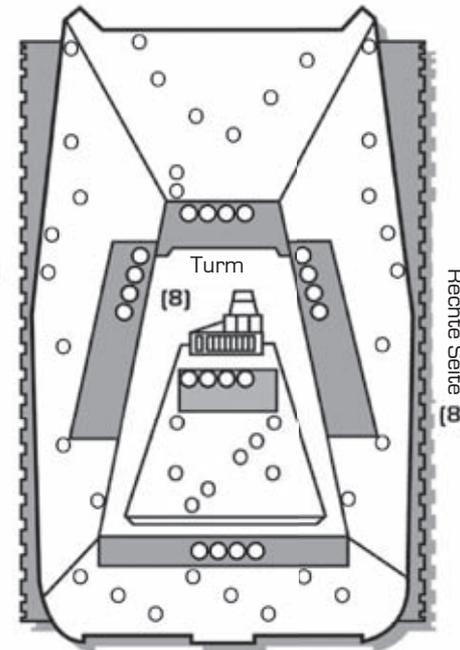
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert Reaktor/Motor
 Sensortreffer +1 +2 +3 0
 Antriebssystemtreffer +1 +2 +3
 Front Links Rechts
 Heck Turm



PANZERUNG

Front
(8)



Heck
(8)



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturm-treffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.

† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Treffer Schaden wirksam wird.

‡ Seitentrefe treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturm-treffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abgerundet), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung	Modifikator für Fahrzeug
Treffer am Heck +1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit +1
Treffer an den Seiten +2	Radfahrzeug +2
	Luftkissenfahrzeug +3
	Bodeneffektfahrzeug +4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von -1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobilisiertes Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Antri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2-5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von Antrieb getroffen ein.

**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von Waffe zerstört ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Pionierfahrzeug (Autokanone)
 Bewegungspunkte: Tonnage: 40
 Einsatz-BP: 5 Technologie:
 Höchst-BP: 8 Innere Sphäre
 Bewegungsart: Kette Epoche: Sternenbund
 Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz. Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
1 Autokanone/20	F	20	-	3	6	9

(DB,S)

Munition: [Autokanone/20] 5

KW: 423 Gesamtpanzerung: 32

MANNSCHAFT

Anzahl:
 Schützenwert: _____ Fahrerwert: _____
 Kommandant getroffen: +1 Fahrer getroffen: +2
Modifikator für alle Trefferwürfe Modifikator für alle Fahrerwürfe

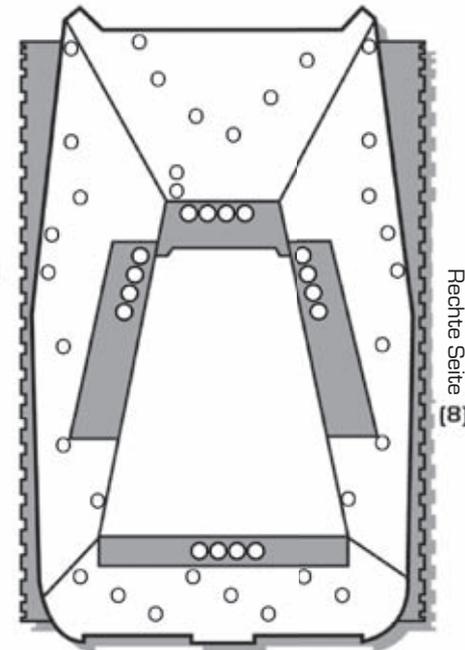
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert Reaktor/Motor
 Sensortreffer +1 +2 +3 0
 Antriebssystemtreffer +1 +2 +3
 Front Links Rechts
 Heck



PANZERUNG

Front
(8)



Heck
(8)



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.

† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlägt, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.

‡ Seitentrefen treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abgerundet), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von -1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobilisiertes Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Antri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2-5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von Antrieb getroffen ein.

**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von Waffe zerstört ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Pionierfahrzeug (Flammer)
 Bewegungspunkte: Tonnage: 40
 Einsatz-BP: 5 Technologie:
 Höchst-BP: 8 Innere Sphäre
 Bewegungsart: Kette Epoche: Sternenbund
 Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Bagger	F	6	-	-	-	-
1	Fahrzeugflammer	F	2	-	1	2	3
			(DE,S)				
2	Fahrzeugflammer	T	2	-	1	2	3
			(DE,S)				

Munition: (Flammer) 40

KW: 196 Gesamtpanzerung: 32

MANNSCHAFT

Anzahl:
 Schützenwert: _____ Fahrerwert: _____
 Kommandant getroffen: +1 Fahrer getroffen: +2
Modifikator für alle Trefferwürfe Modifikator für alle Fahrerwürfe

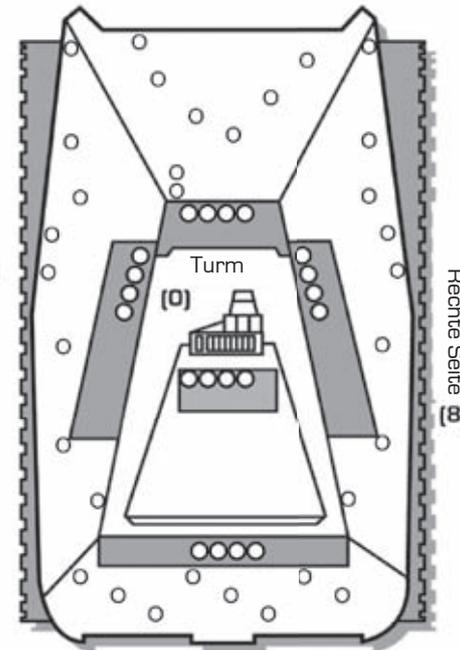
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert Reaktor/Motor
 Sensorentreffer +1 +2 +3 0
 Antriebssystemtreffer +1 +2 +3
 Front Links Rechts
 Heck Turm



PANZERUNG

Front
(8)



Heck
(8)



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.

† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.

‡ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abgerundet), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von -1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobilisiertes Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Antri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2-5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von Antrieb getroffen ein.

**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von Waffe zerstört ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Hetzer-Sturmgeschütz
 Bewegungspunkte: Tonnage: 40
 Einsatz-BP: 4 Technologie:
 Höchst-BP: 6 Innere Sphäre
 Bewegungsart: Rad Epoche: Nachfolgekriege
 Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz. Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
1 Autokanone/20	F	20	-	3	6	9

(DB,S)

Munition: [Autokanone/20] 20

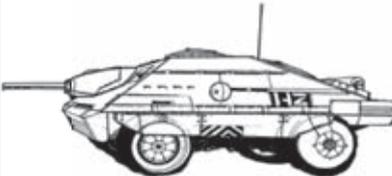
KW: 584 Gesamtpanzerung: 112

MANNSCHAFT

Anzahl: _____
 Schützenwert: _____ Fahrerwert: _____
 Kommandant getroffen: +1 Fahrer getroffen: +2
Modifikator für alle Trefferwürfe Modifikator für alle Fahrerwürfe

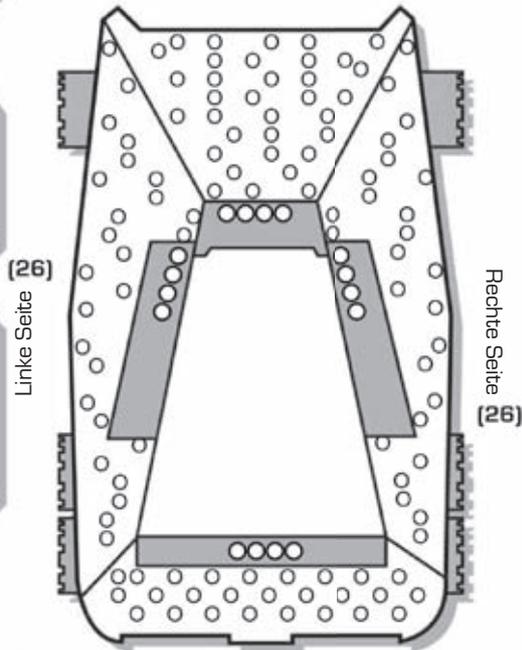
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert Reaktor/Motor
 Sensortreffer +1 +2 +3 0
 Antriebssystemtreffer +1 +2 +3
 Front Links Rechts
 Heck



PANZERUNG

Front
[34]



Heck
[26]



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturm-treffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.

† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlägt, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Treffer Schaden wirksam wird.

‡ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturm-treffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abgerundet), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von -1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobilisiert angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Antri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2-5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von Antrieb getroffen ein.

**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von Waffe zerstört ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: **Hetzer-Sturmgeschütz (AK/10)**
 Bewegungspunkte: **Tonnage: 40**
 Einsatz-BP: 4 **Technologie:**
 Höchst-BP: 6 **Innere Sphäre**
 Bewegungsart: Rad **Epoche: Nachfolgekriege**
 Antrieb: **Verbrennungsmotor**

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz. Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
1 Autokanone/10	F	10	-	5	10	15

(DB,S)

Munition: [Autokanone/10] 50

KW: 536 **Gesamtpanzerung: 96**

MANNSCHAFT

Anzahl: _____
 Schützenwert: _____ Fahrerwert: _____
 Kommandant getroffen: **+1** Fahrer getroffen: **+2**
Modifikator für alle Trefferwürfe Modifikator für alle Fahrerwürfe

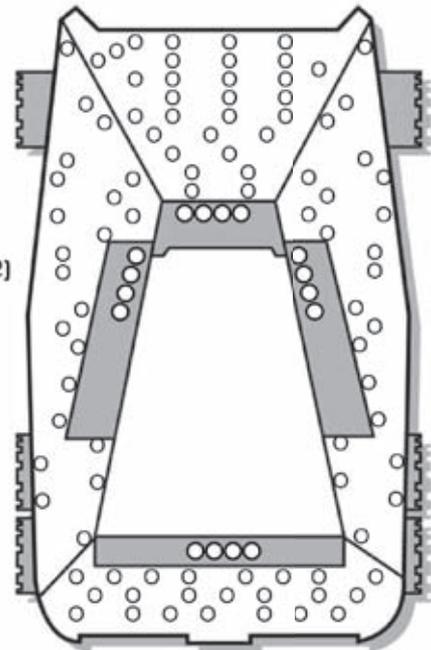
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert Reaktor/Motor
 Sensortreffer **+1** **+2** **+3** **0**
 Antriebssystemtreffer **+1** **+2** **+3**
 Front Links Rechts
 Heck



PANZERUNG

Front
(30)



(22)

Linke Seite

Rechte Seite
(22)

Heck
(22)



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturm-treffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.

† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlägt, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Treffer Schaden wirksam wird.

‡ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturm-treffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abgerundet), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von -1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobilisiertes Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2-5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von **Antrieb getroffen** ein.

Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von **Waffe zerstört ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: **Hetzer-Sturmgeschütz (Laser)**
 Bewegungspunkte: **Tonnage:** 40
 Einsatz-BP: 4 **Technologie:**
 Höchst-BP: 6 **Innere Sphäre**
 Bewegungsart: Rad **Epoche:** Nachfolgekriege
 Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz. Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
4 Mittelschwerer Laser	F	5 (DE)	-	3	6	9

KW: 520 **Gesamtpanzerung:** 112

MANNSCHAFT

Anzahl: _____
 Schützenwert: _____ Fahrerwert: _____
 Kommandant getroffen: +1 **Fahrer getroffen:** +2
Modifikator für alle Trefferwürfe Modifikator für alle Fahrerwürfe

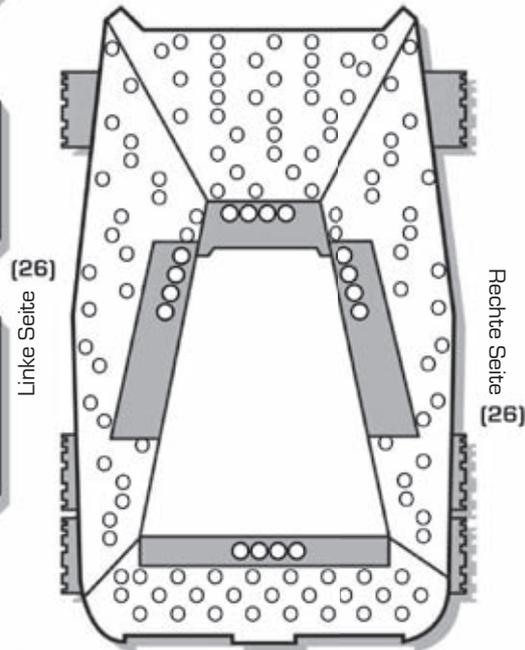
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert Reaktor/Motor
 Sensortreffer +1 +2 +3 0
 Antriebssystemtreffer +1 +2 +3
 Front Links Rechts
 Heck



PANZERUNG

Front
[34]



(26)

Linke Seite

Rechte Seite
(26)

Heck
(26)



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturm-treffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.

† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.

‡ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturm-treffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abgerundet), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung	Modifikator für Fahrzeug
Treffer am Heck	+1
Treffer an den Seiten	+2
	Kettenfahrzeug, Marineeinheit
	+1
	Radfahrzeug
	+2
	Luftkissenfahrzeug
	+3
	Bodeneffektfahrzeug
	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von -1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobilisiert angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Antri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2-5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von **Antrieb getroffen** ein.

Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von **Waffe zerstört ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: **Hetzer-Sturmgeschütz (LSR)**
 Bewegungspunkte: **Tonnage:** 40
 Einsatz-BP: 4 **Technologie:**
 Höchst-BP: 6 **Innere Sphäre**
 Bewegungsart: Rad **Epoche:** Nachfolgekriege
 Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz. Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
2 LSR-15	F	1/Rak.	6	7	14	21
[M,C,S]						

Munition: [LSR-15] 32

KW: 657 **Gesamtpanzerung:** 96

MANNSCHAFT

Anzahl: _____
 Schützenwert: _____ Fahrerwert: _____
 Kommandant getroffen: **+1** Fahrer getroffen: **+2**
Modifikator für alle Trefferwürfe Modifikator für alle Fahrerwürfe

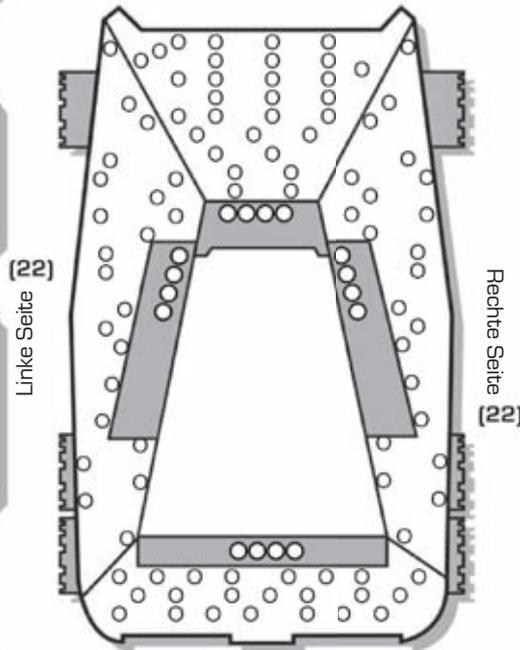
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert Reaktor/Motor
 Sensortreffer **+1** **+2** **+3** **0**
 Antriebssystemtreffer **+1** **+2** **+3**
 Front Links Rechts
 Heck



PANZERUNG

Front
[30]



Linke Seite
[22]

Rechte Seite
[22]

Heck
[22]



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturm-treffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.

† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlägt, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Treffer Schaden wirksam wird.

‡ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturm-treffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abgerundet), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von -1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobilisiertes Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Antri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2-5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von **Antrieb getroffen** ein.

Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von **Waffe zerstört ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Hetzer-Sturmgeschütz (Scout)
Bewegungspunkte: Tonnage: 40
Einsatz-BP: 4 **Technologie:**
Höchst-BP: 6 **Innere Sphäre**
Bewegungsart: Rad **Epoche:** Nachfolgekriege
Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Verteiler ferngesteuerter Sensoren	R	(E)	-	-	-	-
1	Autokanone/20	F	20	-	3	6	9

(DB,S)

Munition: [Autokanone/20] 10
 [Ferngesteuerte Sensoren] 30

KW: 657 **Gesamtpanzerung:** 104

MANNSCHAFT

Anzahl: _____
Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** _____
Kommandant getroffen: +1 **Fahrer getroffen:** +2
Modifikator für alle Trefferwürfe Modifikator für alle Fahrerwürfe

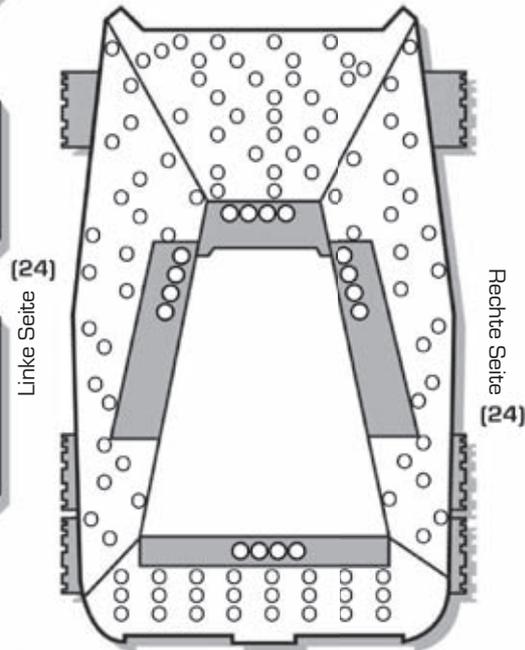
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert **Reaktor/Motor**
Sensortreffer +1 +2 +3 0
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3
Front **Links** **Rechts**
Heck



PANZERUNG

Front
 [32]



Heck
 [24]



© 2012 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.

† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlägt wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.

‡ Seitentrefen treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abgerunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von -1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobilisierendes Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Antri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2-5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von **Antrieb getroffen** ein.

Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von **Waffe zerstört ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: **Hetzer-Sturmgeschütz (KSR)**
 Bewegungspunkte: **Tonnage:** 40
 Einsatz-BP: 4 **Technologie:**
 Höchst-BP: 6 **Innere Sphäre**
 Bewegungsart: Rad **Epoche:** Nachfolgekriege
 Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz. Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
5 KSR-6	F	2/Rak.	-	3	6	9
[M,C,S]						

Munition: [KSR-6] 45

KW: 630 **Gesamtpanzerung:** 96

MANNSCHAFT

Anzahl: _____
 Schützenwert: _____ Fahrerwert: _____
 Kommandant getroffen: **+1** Fahrer getroffen: **+2**
Modifikator für alle Trefferwürfe Modifikator für alle Fahrerwürfe

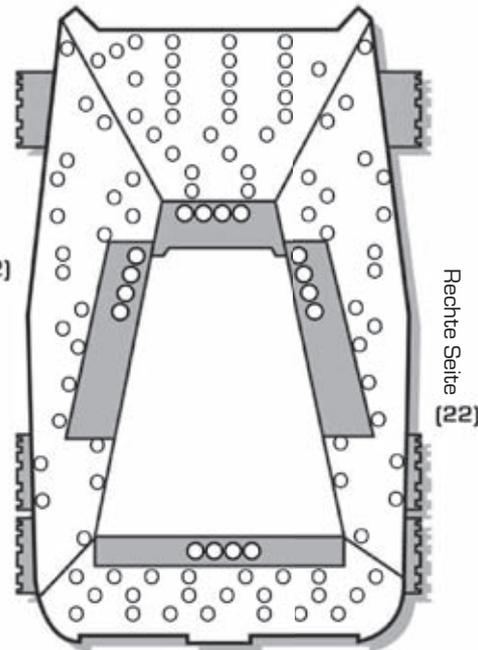
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert Reaktor/Motor
 Sensortreffer **+1** **+2** **+3** **0**
 Antriebssystemtreffer **+1** **+2** **+3**
 Front Links Rechts
 Heck



PANZERUNG

Front
[30]



Heck
[22]



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturm-treffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.

† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlägt, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Treffer Schaden wirksam wird.

‡ Seitentrefen treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturm-treffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abgerundet), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von -1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobilisiertes Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Antri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2-5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von **Antrieb getroffen** ein.

Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von **Waffe zerstört ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Goblin Mittelschwerer Panzer
Bewegungspunkte: Tonnage: 45
Einsatz-BP: 4 **Technologie:**
Höchst-BP: 6 **Innere Sphäre**
Bewegungsart: Kette **Epoche:** Sternenbund
Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Maschinengewehr	F	2	-	1	2	3
			(DB,AI)				
1	Schwerer Laser	T	8 (DE)	-	5	10	15

Frachtraum: Infanterie (1 Tonne)
 Munition: [Maschinengewehr] 100

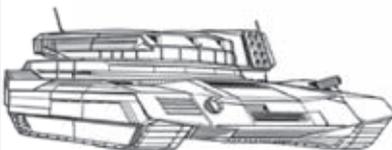
KW: 555 **Gesamtpanzerung:** 128

MANNSCHAFT

Anzahl:
Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** _____
Kommandant getroffen: +1 **Fahrer getroffen:** +2
Modifikator für alle Trefferwürfe Modifikator für alle Fahrerwürfe

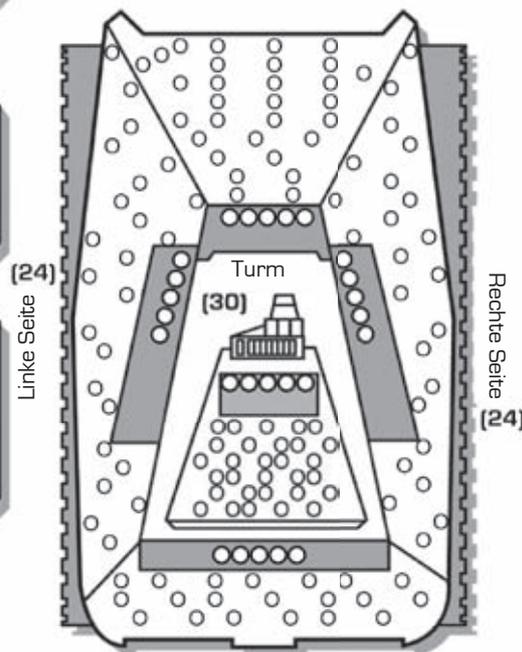
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert Reaktor/Motor
 Sensortreffer +1 +2 +3 0
 Antriebssystemtreffer +1 +2 +3
 Front Links Rechts
 Heck Turm



PANZERUNG

Front
 [30]



Heck
 [20]



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturm-treffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.

† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.

‡ Seitentrefen treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturm-treffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abgerundet), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung	Modifikator für Fahrzeug
Treffer am Heck +1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit +1
Treffer an den Seiten +2	Radfahrzeug +2
	Luftkissenfahrzeug +3
	Bodeneffektfahrzeug +4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von -1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobilisiertes Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Antri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2-5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von **Antrieb getroffen** ein.

Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von **Waffe zerstört ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Goblin Mittelschwerer Panzer (LSR)
Bewegungspunkte: Tonnage: 45
Einsatz-BP: 4 **Technologie:**
Höchst-BP: 6 **Innere Sphäre**
Bewegungsart: Kette **Epoche:** Sternenbund
Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Maschinengewehr	F	2	-	1	2	3
			(DB,AI)				
2	LSR-10	T	1/Rak.	6	7	14	21
			(M,C,S)				

Munition: [Maschinengewehr] 100
 [LSR-10] 36

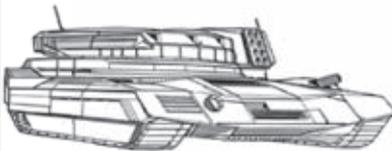
KW: 656 **Gesamtpanzerung:** 128

MANNSCHAFT

Anzahl:
Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** _____
Kommandant getroffen: +1 **Fahrer getroffen:** +2
Modifikator für alle Trefferwürfe Modifikator für alle Fahrerwürfe

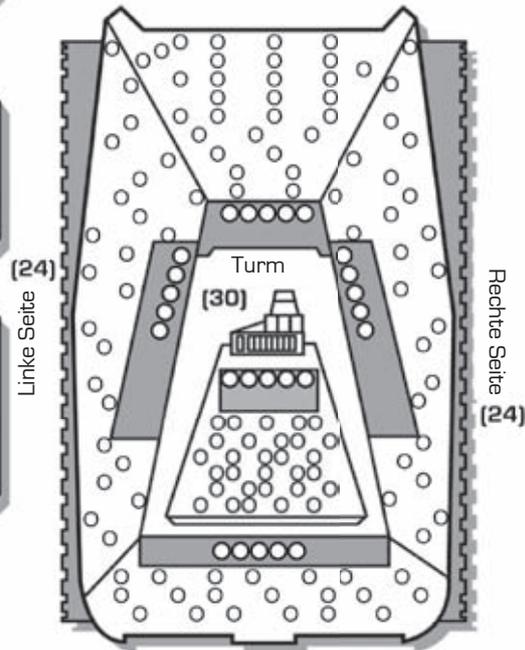
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert **Reaktor/Motor**
Sensortreffer +1 +2 +3 0
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3
Front **Links** **Rechts**
Heck **Turm**



PANZERUNG

Front
 [30]



Heck
 [20]



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.

† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.

‡ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abgerunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung	Modifikator für Fahrzeug
Treffer am Heck +1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit +1
Treffer an den Seiten +2	Radfahrzeug +2
	Luftkissenfahrzeug +3
	Bodeneffektfahrzeug +4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von -1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobilisiertes Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Antri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2-5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von **Antrieb getroffen** ein.

Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von **Waffe zerstört ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Goblin Mittelschwerer Panzer (MG)
Bewegungspunkte: Tonnage: 45
Einsatz-BP: 4 **Technologie:**
Höchst-BP: 6 **Innere Sphäre**
Bewegungsart: Kette **Epoche:** Sternenbund
Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
2	Maschinengewehr	F	2	-	1	2	3
			(DB,AI)				
1	Maschinengewehr	RS	2	-	1	2	3
			(DB,AI)				
1	Maschinengewehr	LS	2	-	1	2	3
			(DB,AI)				
1	Maschinengewehr	H	2	-	1	2	3
			(DB,AI)				
1	Maschinengewehr	T	2	-	1	2	3
			(DB,AI)				
1	KSR-6	T	2/Rak.	-	3	6	9
			(M,C,S)				

Frachtraum: Infanterie (5 Tonnen)
 Munition: (Maschinengewehr) 500
 (KSR-6) 30

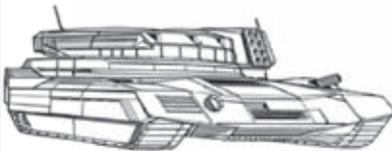
KW: 527 **Gesamtpanzerung:** 128

MANNSCHAFT

Anzahl:
Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** _____
Kommandant getroffen: +1 **Fahrer getroffen:** +2
Modifikator für alle Trefferwürfe Modifikator für alle Fahrerwürfe

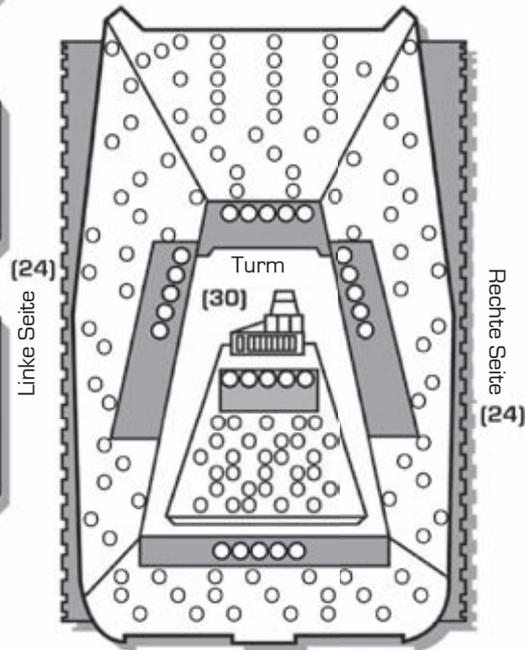
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert **Reaktor/Motor**
Sensortreffer +1 +2 +3 0
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3
Front **Links** **Rechts**
Heck **Turm**



PANZERUNG

Front
 (30)



Heck
 (20)



© 2012 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.

† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Treffer Schaden wirksam wird.

‡ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abgerundet), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von -1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobilisiertes Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angriff der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2-5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von **Antrieb getroffen** ein.

Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von **Waffe zerstört ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: **Goblin Mittelschwerer Panzer (KSR)**

Bewegungspunkte: **Tonnage:** 45

Einsatz-BP: 4 **Technologie:**

Höchst-BP: 6 **Innere Sphäre**

Bewegungsart: **Kette** **Epoche:** Sternenbund

Antrieb: **Verbrennungsmotor**

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Maschinengewehr	F	2	-	1	2	3
			(DB,AI)				
3	KSR-6	T	2/Rak.	-	3	6	9
			(M,C,S)				

Frachtraum: **Infanterie (1 Tonne)**
Munition: **(Maschinengewehr) 100**
(KSR-6) 60

KW: 647 **Gesamtpanzerung: 128**

MANNSCHAFT

Anzahl:

Schützenwert: _____ Fahrerwert: _____

Kommandant getroffen: +1
Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2
Modifikator für alle Fahrerwürfe

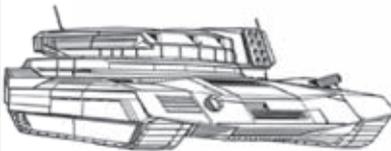
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert Reaktor/Motor

Sensortreffer +1 +2 +3 0

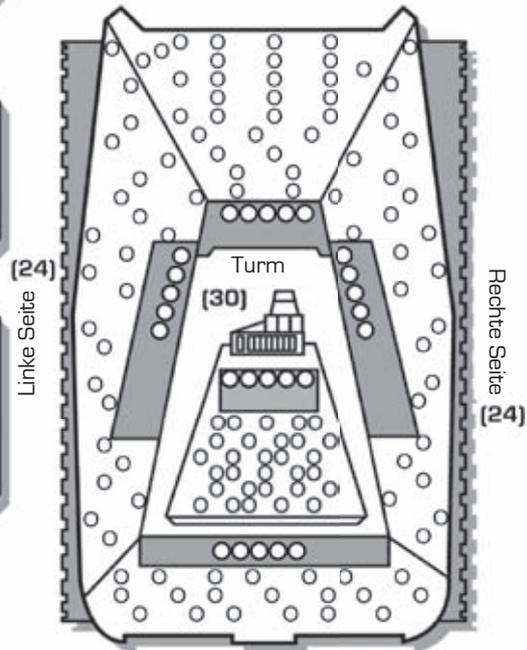
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front Links Rechts
Heck Turm



PANZERUNG

Front
(30)



Heck
(20)



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.

† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlägt wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.

‡ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abgerundet), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung

Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

Modifikator für Fahrzeug

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von -1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobilisierendes Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Antri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2-5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von **Antrieb getroffen** ein.

Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von **Waffe zerstört ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Condor Schwerer Schwebepanzer
 Bewegungspunkte: Tonnage: 50
 Einsatz-BP: 8 Technologie:
 Höchst-BP: 12 Innere Sphäre
 Bewegungsart: Luftkissen Epoche: Sternenbund
 Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Maschinengewehr	F	2	-	1	2	3
			(DB,AI)				
1	Autokanone/5	T	5	3	6	12	18
			(DB,S)				
2	Mittelschwere Laser	T	5 (DE)	-	3	6	9

Munition: [Maschinengewehr] 100

KW: 653

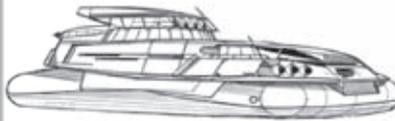
Gesamtpanzerung: 96

MANNSCHAFT

Anzahl: _____ Fahrerwert: _____
 Schützenwert: _____
 Kommandant getroffen: +1 Fahrer getroffen: +2
Modifikator für alle Trefferwürfe Modifikator für alle Fahrerwürfe

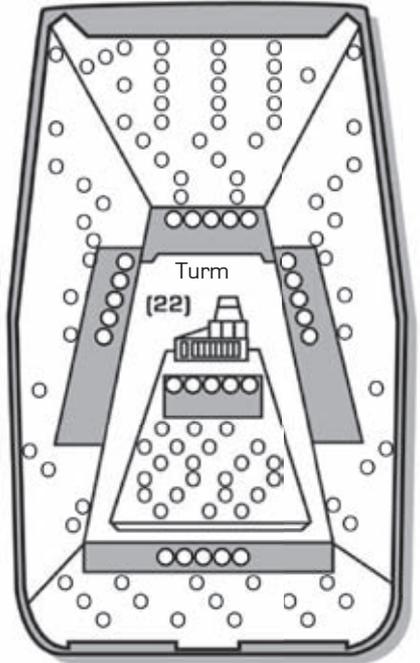
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert Reaktor/Motor
 Sensortreffer +1 +2 +3 +4
 Antriebssystemtreffer +1 +2 +3
 Front Links Rechts
 Heck Turm



PANZERUNG

Front
[30]



Heck
[14]



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturm-treffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.

† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlägt wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Treffer Schaden wirksam wird.

‡ Seitentrefen treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturm-treffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abgerundet), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet einen Modifikator von +2, während der Abzug von -1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobilisiert angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angriff der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2-5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.

**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Condor Schwerer Schwebepanzer (Davion)
 Bewegungspunkte: Tonnage: 50
 Einsatz-BP: 8 Technologie:
 Höchst-BP: 12 Innere Sphäre
 Bewegungsart: Luftkissen Epoche: Nachfolgekriege
 Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
2	Maschinengewehr	F	2	-	1	2	3
			(DB,AI)				
1	Autokanone/2	T	2	4	8	16	24
			(DB,S)				

Munition: [Maschinengewehr] 200
 [Autokanone/2] 90

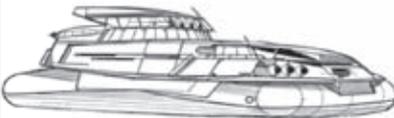
KW: 577 Gesamtpanzerung: 128

MANNSCHAFT

Anzahl:
 Schützenwert: _____ Fahrerwert: _____
 Kommandant getroffen: +1 Fahrer getroffen: +2
Modifikator für alle Trefferwürfe Modifikator für alle Fahrerwürfe

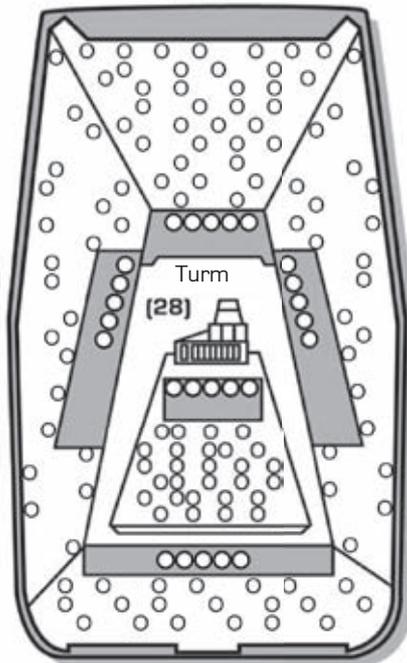
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert Reaktor/Motor
 Sensortreffer +1 +2 +3 +0
 Antriebssystemtreffer +1 +2 +3
 Front Links Rechts
 Heck Turm



PANZERUNG

Front
 [36]



Heck
 [20]



© 2012 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.

† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlägt wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.

‡ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abgerundet), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung

Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

Modifikator für Fahrzeug

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet einen Modifikator von +2, während der Abzug von -1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobilisiertes Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Antri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2-5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von Antrieb getroffen ein.

**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von Waffe zerstört ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Condor Schwerer Schwebepanzer (Davion)
 Bewegungspunkte: Tonnage: 50
 Einsatz-BP: 8 Technologie:
 Höchst-BP: 12 Innere Sphäre
 Bewegungsart: Luftkissen Epoche: Nachfolgekriege
 Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Fahrzeugflammer	F	2	-	1	2	3
			(DE,S)				
1	Fahrzeugflammer	F	2	-	1	2	3
			(DE,S)				
2	Maschinengewehre	T	2	-	1	2	3
			(DB,AI)				
3	Mittelschwerer Laser	T	5 (DE)	-	3	6	9

Munition: [Maschinengewehr] 200
 [Flammer] 20

KW: 715 Gesamtpanzerung: 136

MANNSCHAFT

Anzahl:
 Schützenwert: _____ Fahrerwert: _____
 Kommandant getroffen: +1 Fahrer getroffen: +2
Modifikator für alle Trefferwürfe Modifikator für alle Fahrerwürfe

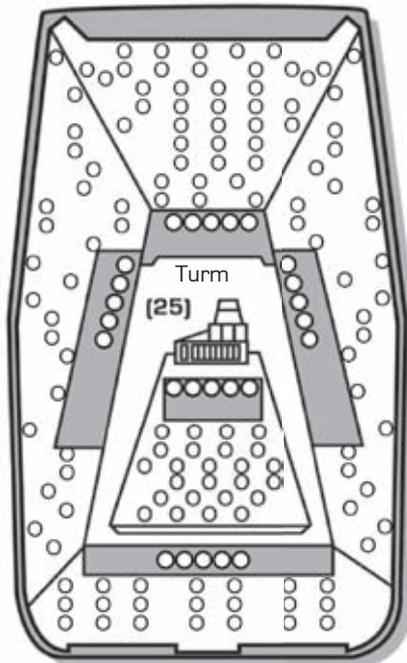
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert Reaktor/Motor
 Sensorentreffer +1 +2 +3 +0
 Antriebssystemtreffer +1 +2 +3
 Front Links Rechts
 Heck Turm



PANZERUNG

Front
 [40]



Heck
 [21]



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.

† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlägt wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.

‡ Seitentrefen treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abgerunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung

Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

Modifikator für Fahrzeug

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von -1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobilisiertes Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Antri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2-5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von Antrieb getroffen ein.

**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von Waffe zerstört ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Condor Schwerer Schwebepanzer (Liao)
 Bewegungspunkte: Tonnage: 50
 Einsatz-BP: 8 Technologie:
 Höchst-BP: 12 Innere Sphäre
 Bewegungsart: Luftkissen Epoche: Nachfolgekriege
 Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung

(Hexe)
 Anz. Typ Zone Sch Min N. M. W.
 4 Mittelschwere Laser T 5 (DE) - 3 6 9

KW: 765

Gesamtpanzerung: 136

MANNSCHAFT

Anzahl:
 Schützenwert: _____ Fahrerwert: _____
 Kommandant getroffen: +1 Fahrer getroffen: +2
Modifikator für alle Trefferwürfe Modifikator für alle Fahrerwürfe

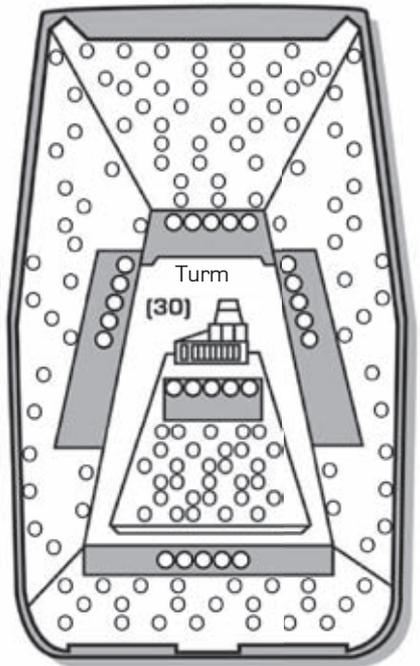
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert Reaktor/Motor
 Sensortreffer +1 +2 +3 0
 Antriebssystemtreffer +1 +2 +3
 Front Links Rechts
 Heck Turm



PANZERUNG

Front
 [38]



Heck
 [22]



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.

† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.

‡ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abgerundet), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung

Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

Modifikator für Fahrzeug

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von -1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobilisiertes Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Antri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2-5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von Antrieb getroffen ein.

**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von Waffe zerstört ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Drillson Schwerer Schwebepanzer
 Bewegungspunkte: Tonnage: 50
 Einsatz-BP: 9 Technologie:
 Höchst-BP: 14 Innere Sphäre
 Bewegungsart: Luftkissen Epoche: Nachfolgekriege
 Antrieb: Reaktor

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
1	LSR-10	F	1/Rak.	6	7	14	21
			(M,C,S)				
2	Maschinengewehre	F	2	-	1	2	3
			(DB,AI)				
1	Schwerer Laser	T	8 (DE)	-	5	10	15
2	KSR-2	T	2/Rak.	-	3	6	9
			(M,C,S)				

Munition: [KSR-2] 50
 [Maschinengewehr] 100
 [LSR-10] 12

KW: 949 Gesamtpanzerung: 104

MANNSCHAFT

Anzahl:
 Schützenwert: _____ Fahrerwert: _____
 Kommandant getroffen: +1 Fahrer getroffen: +2
Modifikator für alle Trefferwürfe Modifikator für alle Fahrerwürfe

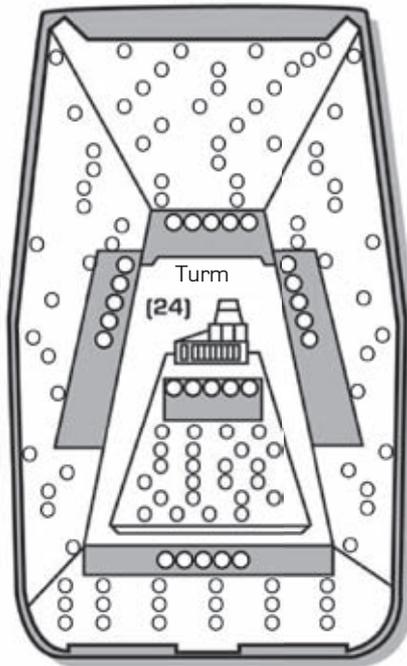
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert Reaktor/Motor
 Sensortreffer +1 +2 +3 +0
 Antriebssystemtreffer +1 +2 +3
 Front Links Rechts
 Heck Turm



PANZERUNG

Front
 [24]



Heck
 [18]



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.

† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Treffer Schaden wirksam wird.

‡ Seitentrefen treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abgerundet), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung	Modifikator für Fahrzeug
Treffer am Heck +1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit +1
Treffer an den Seiten +2	Radfahrzeug +2
	Luftkissenfahrzeug +3
	Bodeneffektfahrzeug +4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von -1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobilisiertes Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angriff der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2-5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.

**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Drillson Schwerer Schwebepanzer (ERSL)
 Bewegungspunkte: Tonnage: 50
 Einsatz-BP: 9 Technologie:
 Höchst-BP: 14 Innere Sphäre
 Bewegungsart: Luftkissen Epoche: Nachfolgekriege
 Antrieb: Reaktor

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
1	LSR-10	F	1/Rak.	6	7	14	21
			(M,C,S)				
1	Maschinengewehr	F	2	-	1	2	3
			(DB,AI)				
1	Schwerer ER-Laser	T	8 (DE)	-	7	14	19
1	KSR-2	T	2/Rak.	-	3	6	9
			(M,C,S)				

Munition: (KSR-2) 50
 (Maschinengewehr) 100
 (LSR-10) 12

KW: 960 Gesamtpanzerung: 96

MANNSCHAFT

Anzahl: _____
 Schützenwert: _____ Fahrerwert: _____
 Kommandant getroffen: +1 Fahrer getroffen: +2
 Modifikator für alle Trefferwürfe Modifikator für alle Fahrerwürfe

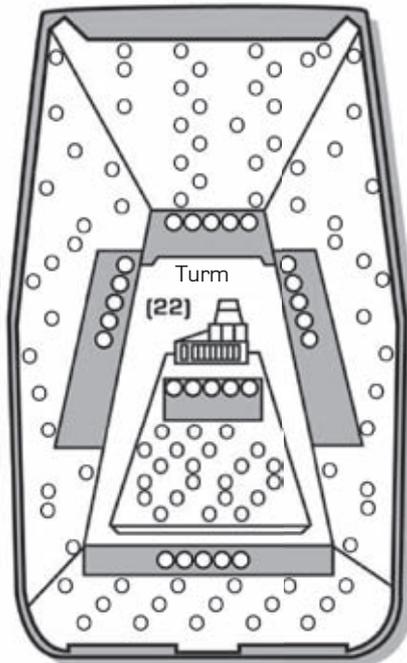
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert Reaktor/Motor
 Sensortreffer +1 +2 +3 +0
 Antriebssystemtreffer +1 +2 +3
 Front Links Rechts
 Heck Turm



PANZERUNG

Front
 [22]



Heck
 [16]



© 2012 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.

† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlägt wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Treffer Schaden wirksam wird.

‡ Seitentrefen treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abgerundet), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung

Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

Modifikator für Fahrzeug

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von -1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobilisiertes Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angriff der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2-5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von Antrieb getroffen ein.

**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von Waffe zerstört ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Drillson Schwerer Schwebepanzer (KSR)
 Bewegungspunkte: Tonnage: 50
 Einsatz-BP: 9 Technologie:
 Höchst-BP: 14 Innere Sphäre
 Bewegungsart: Luftkissen Epoche: Nachfolgekriege
 Antrieb: Reaktor

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
2	Maschinengewehre	F	2	-	1	2	3
			(DB,AI)				
4	KSR-2	F	2/Rak.	-	3	6	9
			(M,C,S)				
1	Schwerer Laser	T	8 (DE)	-	5	10	15
2	KSR-2	F	2/Rak.	-	3	6	9
			(M,C,S)				

Munition: [KSR-2] 150
 [Maschinengewehr] 100

KW: 926 Gesamtpanzerung: 104

MANNSCHAFT

Anzahl:
 Schützenwert: _____ Fahrerwert: _____
 Kommandant getroffen: +1 Fahrer getroffen: +2
Modifikator für alle Trefferwürfe Modifikator für alle Fahrerwürfe

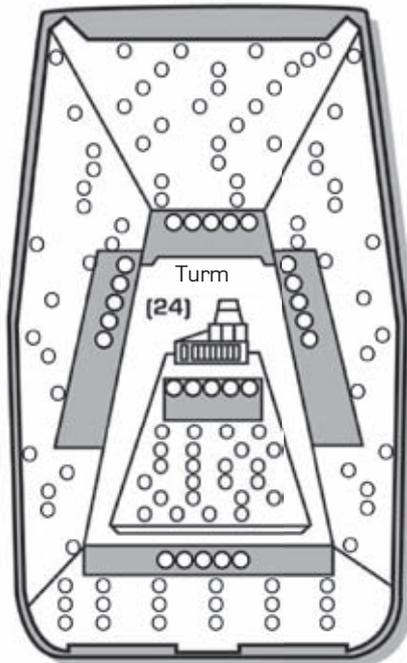
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert Reaktor/Motor
 Sensortreffer +1 +2 +3 +0
 Antriebssystemtreffer +1 +2 +3
 Front Links Rechts
 Heck Turm



PANZERUNG

Front
 [24]



Heck
 [18]



© 2012 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.

† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Treffer Schaden wirksam wird.

‡ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abgerundet), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung	Modifikator für Fahrzeug
Treffer am Heck +1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit +1
Treffer an den Seiten +2	Radfahrzeug +2
	Luftkissenfahrzeug +3
	Bodeneffektfahrzeug +4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von -1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobilisiertes Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angriff der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2-5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von Antrieb getroffen ein.

**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von Waffe zerstört ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: **Drillson Schwerer Schwebepanzer (Blitz)**
 Bewegungspunkte: **Tonnage: 50**
 Einsatz-BP: **9** Technologie:
 Höchst-BP: **14** Innere Sphäre
 Bewegungsart: **Luftkissen** Epoche: **Clan-Invasion**
 Antrieb: **Reaktor**

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
2	Blitz-KSR-2	F	2/Rak.	-	3	6	9
			(M,C)				
1	Schwerer Impuls laser	T	9 (P)	-	3	7	10
2	Blitz-KSR-2	T	2/Rak.	-	3	6	9
			(M,C)				

Munition: (Blitz-KSR-2) 50

KW: 890 Gesamtpanzerung: 112

MANNSCHAFT

Anzahl: _____ Fahrerwert: _____
 Schützenwert: _____
 Kommandant getroffen: +1 Fahrer getroffen: +2
Modifikator für alle Trefferwürfe Modifikator für alle Fahrerwürfe

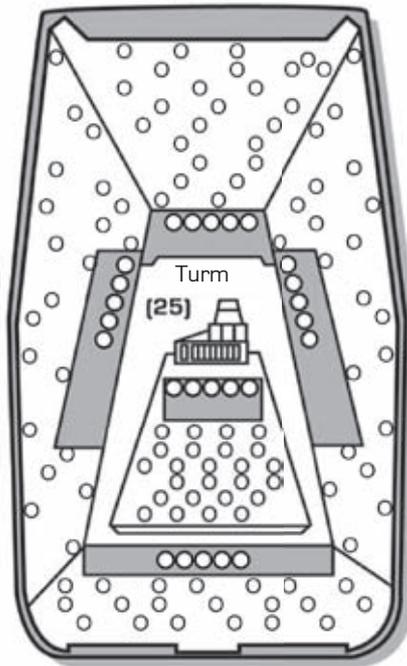
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert Reaktor/Motor
 Sensortreffer +1 +2 +3 +0
 Antriebssystemtreffer +1 +2 +3
 Front Links Rechts
 Heck Turm



PANZERUNG

Front
(25)



Heck
(20)



© 2012 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.

† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.

‡ Seitentrefen treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abgerunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung

Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

Modifikator für Fahrzeug

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von -1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobilisiertes Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Antri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2-5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.

**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Maxim Schwerer Truppentransporter
 Bewegungspunkte: Tonnage: 50
 Einsatz-BP: 8 Technologie:
 Höchst-BP: 12 Innere Sphäre
 Bewegungsart: Luftkissen Epoche: Sternenbund
 Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
2	LSR-5	F	1/Rak (M,C,S)	6	7	14	21
1	KSR-2	RS	2/Rak (M,C,S)	-	3	6	9
1	KSR-2	LS	2/Rak (M,C,S)	-	3	6	9
1	LSR-5	H	1/Rak (M,C,S)	6	7	14	21
3	Maschinengewehre	T	2 (DB,AI)	-	1	2	3
1	KSR-6	T	2/Rak (M,C,S)	-	3	6	9

Munition: (KSR-2) 50
 (LSR-5) 24
 (Maschinengewehr) 200
 (KSR-6) 15

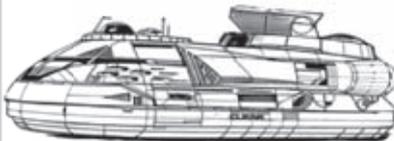
KW: 764 Gesamtpanzerung: 88

MANNSCHAFT

Anzahl: _____
 Schützenwert: _____ Fahrerwert: _____
 Kommandant getroffen: +1 Fahrer getroffen: +2
Modifikator für alle Trefferwürfe Modifikator für alle Fahrerwürfe

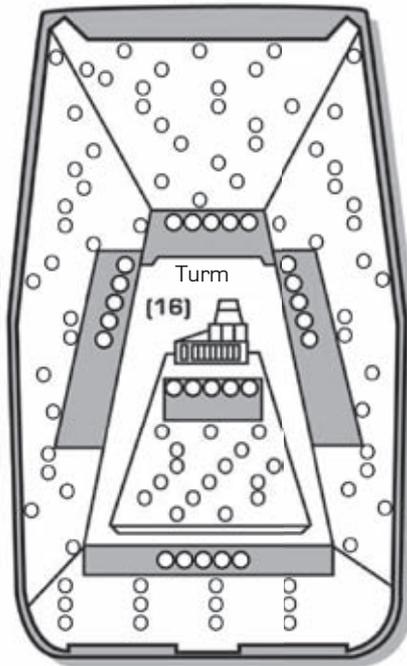
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert Reaktor/Motor
 Sensortreffer +1 +2 +3 +0
 Antriebssystemtreffer +1 +2 +3
 Front Links Rechts
 Heck Turm



PANZERUNG

Front
 [20]



Heck
 [12]



© 2012 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.

† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlägt, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Treffer Schaden wirksam wird.

‡ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abgerundet), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung

Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

Modifikator für Fahrzeug

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von -1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobilisiertes Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angriff der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2-5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von Antrieb getroffen ein.

**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von Waffe zerstört ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Maxim Schwerer Truppentransporter (KSR-2)
Bewegungspunkte: Tonnage: 50
Einsatz-BP: 8 **Technologie:**
Höchst-BP: 12 **Innere Sphäre**
Bewegungsart: Luftkissen **Epoche:** Nachfolgekriege
Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
2	LSR-5	F	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
1	LSR-5	H	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
3	Maschinengewehre	T	2 (DB,AI)	-	1	2	3
2	KSR-2	T	2/Rak. (M,C,S)	-	3	6	9
1	KSR-6	T	2/Rak. (M,C,S)	-	3	6	9

Frachtraum: Infanterie (3 Tonnen)
 Munition: (KSR-2) 50
 (LSR-5) 24
 (Maschinengewehr) 100
 (KSR-6) 15

KW: 763

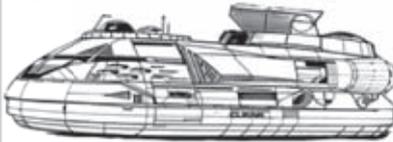
Gesamtpanzerung: 88

MANNSCHAFT

Anzahl:
Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** _____
Kommandant getroffen: +1 **Fahrer getroffen:** +2
Modifikator für alle Trefferwürfe Modifikator für alle Fahrerwürfe

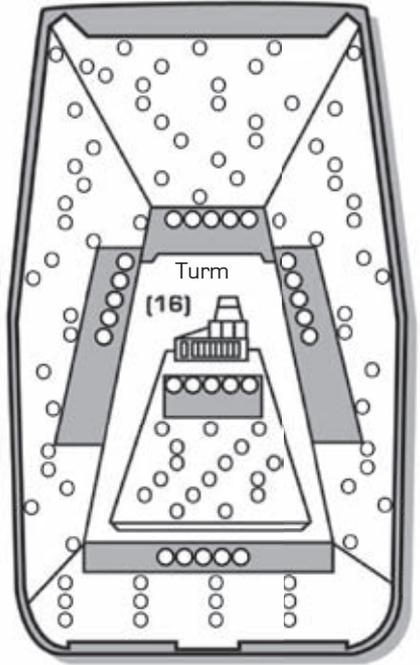
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert Reaktor/Motor
 Sensortreffer +1 +2 +3 0
 Antriebssystemtreffer +1 +2 +3
 Front Links Rechts
 Heck Turm



PANZERUNG

Front
(20)



Heck
(12)



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.

† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Treffer Schaden wirksam wird.

‡ Seitentrefen treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abgerundet), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung

Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

Modifikator für Fahrzeug

Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von -1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobilisiertes Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angriff der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2-5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von **Antrieb getroffen** ein.

Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von **Waffe zerstört ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Maxim Schwerer Truppentransporter (KSR-4)
 Bewegungspunkte: Tonnage: 50
 Einsatz-BP: 8 Technologie:
 Höchst-BP: 12 Innere Sphäre
 Bewegungsart: Luftkissen Epoche: Nachfolgekriege
 Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
1	KSR-4	F	2/Rak. (M,C,S)	-	3	6	9
1	KSR-2	RS	2/Rak. (M,C,S)	-	3	6	9
1	KSR-2	LS	2/Rak. (M,C,S)	-	3	6	9
1	KSR-4	F	2/Rak. (M,C,S)	-	3	6	9
3	Maschinengewehre	T	2 (DB,AI)	-	1	2	3
1	KSR-6	T	2/Rak. (M,C,S)	-	3	6	9

Frachtraum: Infanterie (3 Tonnen)
 Munition: (KSR-4) 50
 (KSR-2) 50
 (Maschinengewehr) 200
 (KSR-6) 30

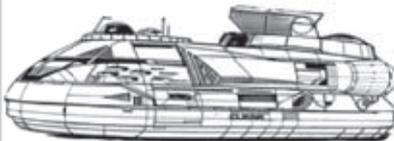
KW: 682 Gesamtpanzerung: 88

MANNSCHAFT

Anzahl: _____ Fahrerwert: _____
 Schützenwert: _____
 Kommandant getroffen: +1 Fahrer getroffen: +2
Modifikator für alle Trefferwürfe Modifikator für alle Fahrerwürfe

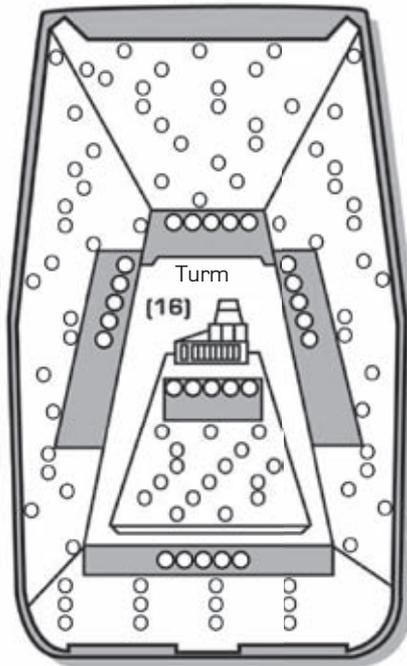
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert Reaktor/Motor
 Sensortreffer +1 +2 +3 0
 Antriebssystemtreffer +1 +2 +3
 Front Links Rechts
 Heck Turm



PANZERUNG

Front
(20)



(20)
Linke Seite

Rechte Seite
(20)

Heck
(12)



© 2012 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturm-treffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.

† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlägt, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Treffer Schaden wirksam wird.

‡ Seitentrefen treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturm-treffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abgerundet), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von -1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobilisiertes Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Antri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2-5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von Antrieb getroffen ein.

**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von Waffe zerstört ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Vedette Panzer
Bewegungspunkte: Tonnage: 50
Einsatz-BP: 5 **Technologie:**
Höchst-BP: 8 **Innere Sphäre**
Bewegungsart: Kette **Epoche:** Nachfolgekriege
Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Maschinengewehr	F	2	-	1	2	3
			(DB,AI)				
1	Autokanone/5	T	5	3	6	12	18
			(DB,S)				

Munition: [Maschinengewehr] 200
 [Autokanone/5] 20

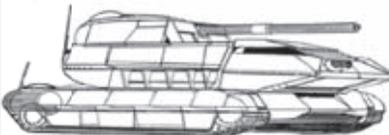
KW: 475 **Gesamtpanzerung:** 96

MANNSCHAFT

Anzahl:
Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** _____
Kommandant getroffen: +1 **Fahrer getroffen:** +2
Modifikator für alle Trefferwürfe Modifikator für alle Fahrerwürfe

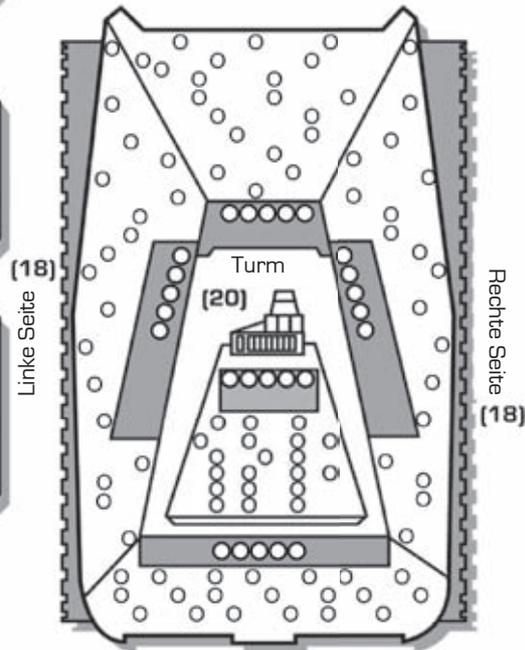
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert **Reaktor/Motor**
Sensorentreffer +1 +2 +3 0
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3
Front **Links** **Rechts**
Heck **Turm**



PANZERUNG

Front
 [20]



[18]

Linke Seite

Rechte Seite
 [18]

Heck
 [20]



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.

† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.

‡ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abgerundet), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von -1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobilisiertes Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Antri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2-5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von **Antrieb getroffen** ein.

Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von **Waffe zerstört ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: **Vedette Panzer (AK/2)**
 Bewegungspunkte: **Tonnage:** 50
 Einsatz-BP: 5 **Technologie:**
 Höchst-BP: 8 **Innere Sphäre**
 Bewegungsart: **Kette** **Epoche:** Nachfolgekriege
 Antrieb: **Verbrennungsmotor**

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Maschinengewehr	F	2	-	1	2	3
			(DB,AI)				
1	Autokanone/2	T	2	4	8	16	24
			(DB,S)				
1	KSR-2	T	2/Rak.	-	3	6	9
			(M,C,S)				

Munition: (Maschinengewehr) 200
 (Autokanone/2) 45
 (KSR-2) 50

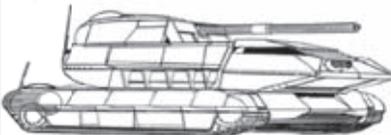
KW: 458 **Gesamtpanzerung:** 96

MANNSCHAFT

Anzahl: _____
 Schützenwert: _____ Fahrerwert: _____
 Kommandant getroffen: +1 **Fahrer getroffen:** +2
Modifikator für alle Trefferwürfe Modifikator für alle Fahrerwürfe

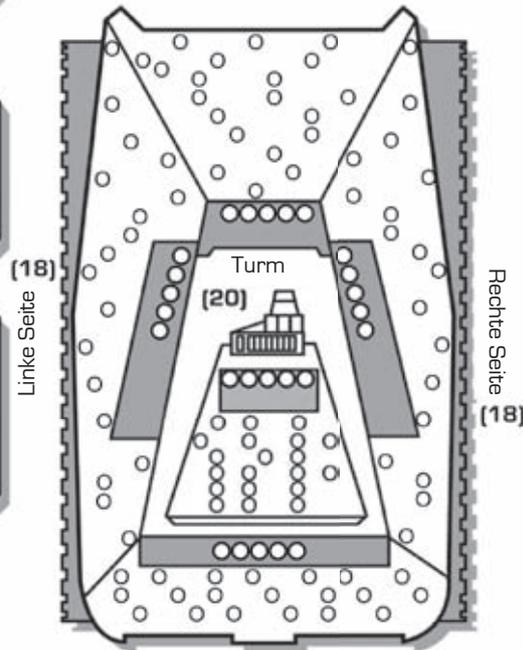
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert **Reaktor/Motor**
 Sensortreffer +1 +2 +3 0
 Antriebssystemtreffer +1 +2 +3
 Front Links Rechts
 Heck Turm



PANZERUNG

Front
 (20)



Heck
 (20)



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.

† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlägt wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.

‡ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abgerundet), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von -1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobilisiertes Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Antri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2-5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von **Antrieb getroffen** ein.

Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von **Waffe zerstört ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: **Vedette Panzer (Liao)**
 Bewegungspunkte: **Tonnage:** 50
 Einsatz-BP: 5 **Technologie:**
 Höchst-BP: 8 **Innere Sphäre**
 Bewegungsart: **Kette** **Epoche:** Nachfolgekriege
 Antrieb: **Verbrennungsmotor**

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Maschinengewehr	F	2	-	1	2	3
			(DB,AI)				
2	Mittelschwere Laser	T	5 (DE)	-	3	6	9

Munition: [Maschinengewehr] 400

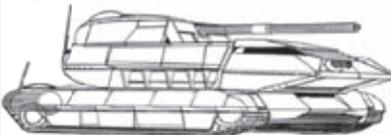
KW: 495 **Gesamtpanzerung:** 96

MANNSCHAFT

Anzahl: _____
 Schützenwert: _____ Fahrerwert: _____
 Kommandant getroffen: +1 **Fahrer getroffen:** +2
Modifikator für alle Trefferwürfe Modifikator für alle Fahrerwürfe

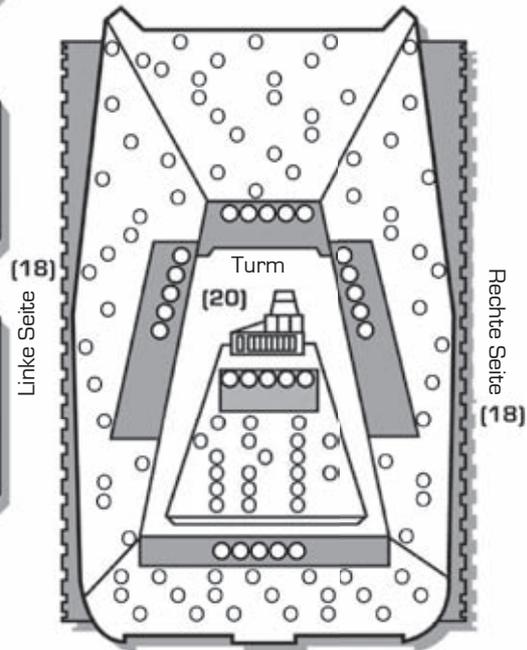
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert **Reaktor/Motor**
 Sensorentreffer +1 +2 +3 0
 Antriebssystemtreffer +1 +2 +3
 Front Links Rechts
 Heck Turm



PANZERUNG

Front
[20]



Heck
[20]



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.

† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.

‡ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abgerundet), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von -1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobilisiertes Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Antri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2-5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von **Antrieb getroffen** ein.

Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von **Waffe zerstört ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Bulldog Mittelschwerer Panzer
Bewegungspunkte: Tonnage: 60
Einsatz-BP: 4 **Technologie:**
Höchst-BP: 6 **Innere Sphäre**
Bewegungsart: Kette **Epoche:** Sternenbund
Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Maschinengewehr	F	2	-	1	2	3
			(DB,AI)				
1	Schwerer Laser	T	8 (DE)	-	5	10	15
2	KSR-4	T	2/Rak.	-	3	6	9
			(M,C,S)				

Munition: (Maschinengewehr) 100
 (KSR-4) 50

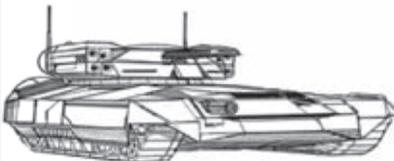
KW: 605 **Gesamtpanzerung:** 104

MANNSCHAFT

Anzahl:
Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** _____
Kommandant getroffen: **Fahrer getroffen:**
Modifikator für alle Trefferwürfe Modifikator für alle Fahrerwürfe

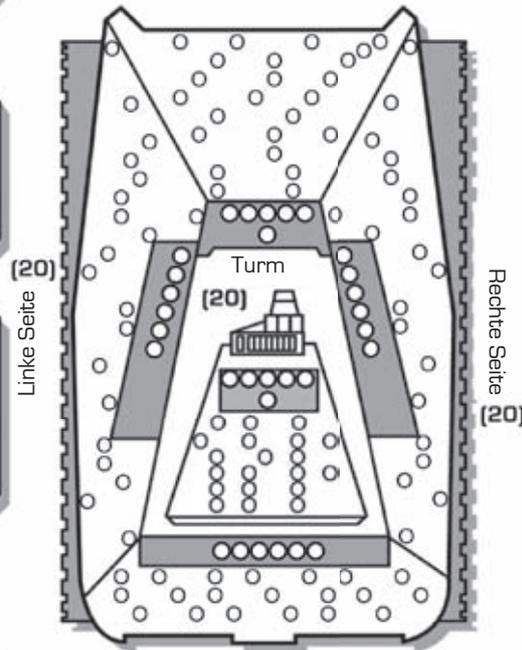
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert Reaktor/Motor
 Sensortreffer
 Antriebssystemtreffer
 Front Links Rechts
 Heck Turm



PANZERUNG

Front
 [24]



Heck
 [20]



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.

† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.

‡ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abgerundet), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von -1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobilisiertes Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angriff der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2-5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von **Antrieb getroffen** ein.

Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von **Waffe zerstört ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: **Bulldog Mittelschwerer Panzer (AK/2)**
 Bewegungspunkte: **Tonnage:** 60
 Einsatz-BP: 4 **Technologie:**
 Höchst-BP: 6 **Innere Sphäre**
 Bewegungsart: Kette **Epoche:** Nachfolgekriege
 Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
2	Maschinengewehr	F	2	-	1	2	3
			(DB,AI)				
2	Autokanone/2	T	2	4	8	16	24
			(DB,S)				
2	KSR-4	T	2/Rak	-	3	6	9
			(M,C,S)				

Munition: (Maschinengewehr) 100
 (KSR-4) 25
 (Autokanone/2) 45

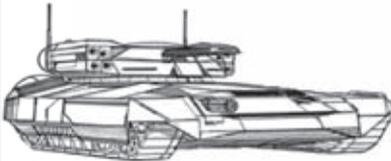
KW: 556 **Gesamtpanzerung:** 104

MANNSCHAFT

Anzahl: _____
 Schützenwert: _____ Fahrerwert: _____
 Kommandant getroffen: +1 **Fahrer getroffen:** +2
Modifikator für alle Trefferwürfe Modifikator für alle Fahrerwürfe

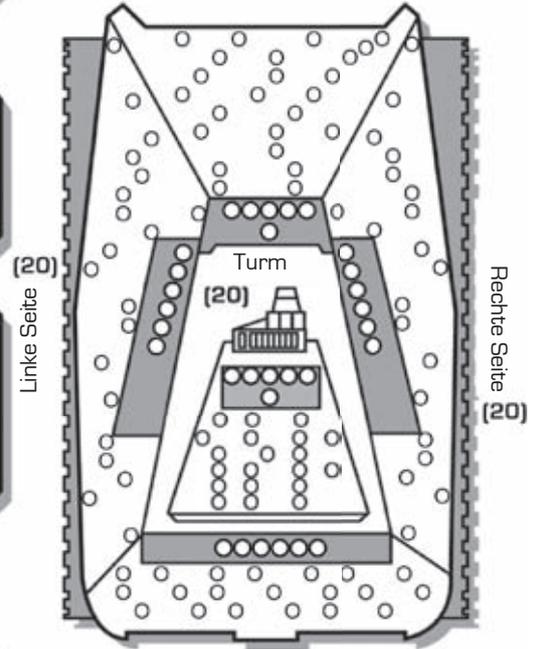
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert Reaktor/Motor
 Sensortreffer +1 +2 +3 0
 Antriebssystemtreffer +1 +2 +3
 Front Links Rechts
 Heck Turm



PANZERUNG

Front
 [24]



Linke Seite
 [20]

Rechte Seite
 [20]

Heck
 [20]



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.

† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlägt wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Treffer Schaden wirksam wird.

‡ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abgerundet), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung	Modifikator für Fahrzeug
Treffer am Heck	+1
Treffer an den Seiten	+2
	Kettenfahrzeug, Marineeinheit
	Radfahrzeug
	Luftkissenfahrzeug
	Bodeneffektfahrzeug
	+1
	+2
	+3
	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von -1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobilisiert angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angriff der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2-5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von **Antrieb getroffen** ein.

Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von **Waffe zerstört ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: **Bulldog Mittelschwerer Panzer (LSR)**

Bewegungspunkte: **Tonnage: 60**

Einsatz-BP: **4 Technologie:**

Höchst-BP: **6 Innere Sphäre**

Bewegungsart: **Kette Epoche: Nachfolgekriege**

Antrieb: **Verbrennungsmotor**

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Maschinengewehr	F	2	-	1	2	3
			(DB,AI)				
1	LSR-20	T	1/Rak.	6	7	14	21
			(M,C,S)				
2	KSR-4	T	2/Rak.	-	3	6	9
			(M,C,S)				

Munition: (Maschinengewehr) 100
 (KSR-4) 50
 (LSR-20) 18

KW: 748

Gesamtpanzerung: 104

MANNSCHAFT

Anzahl:

Schützenwert: _____ Fahrerwert: _____

Kommandant getroffen: +1
 Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2
 Modifikator für alle Fahrerwürfe

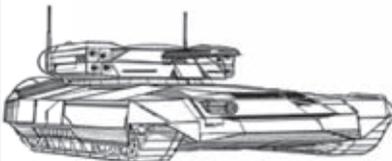
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert Reaktor/Motor

Sensortreffer +1 +2 +3 0

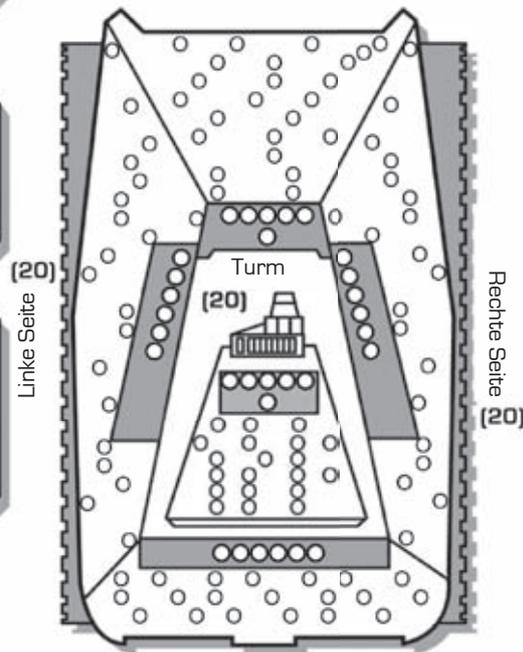
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front Links Rechts
 Heck Turm



PANZERUNG

Front
 [24]



Heck
 [20]



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.

† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlägt, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Treffer Schaden wirksam wird.

‡ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abgerundet), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung

Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

Modifikator für Fahrzeug

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von -1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobilisiertes Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angriff der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2-5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von **Antrieb getroffen** ein.

Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von **Waffe zerstört ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Hi-Scout Drohneneträger
 Bewegungspunkte: Tonnage: 60
 Einsatz-BP: 4 Technologie: Innere
 Höchst-BP: 6 Sphäre (Fortschrittlich)
 Bewegungsart: Kette Epoche: Nachfolgekriege
 Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Drohneneträgerkontrollsystem	R	(E)	-	-	-	-
2	KSR-2	T	2/Rak.	-	3	6	9
			(M,C,S)				

Frachtraum: (15,5 Tonnen)
 Munition: (KSR-2) 50

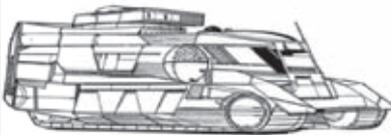
KW: 347 Gesamtpanzerung: 88

MANNSCHAFT

Anzahl: Schützenwert: Fahrerwert:
 Kommandant getroffen: +1 Fahrer getroffen: +2
 Modifikator für alle Trefferwürfe Modifikator für alle Fahrerwürfe

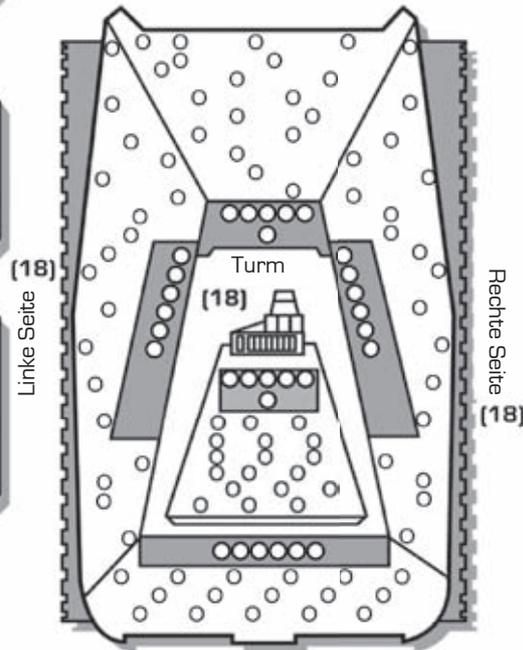
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert Reaktor/Motor
 Sensorentreffer +1 +2 +3 0
 Antriebssystemtreffer +1 +2 +3
 Front Links Rechts
 Heck Turm



PANZERUNG

Front
 (18)



Heck
 (16)



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.

† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.

‡ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abgerunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von -1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobilisiertes Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Antri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2-5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von Antrieb getroffen ein.

**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von Waffe zerstört ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: **Schwebedrohne (NapFind)**
 Bewegungspunkte: **3** Tonnage: **3**
 Einsatz-BP: **15** Technologie: **Innere**
 Höchst-BP: **23** Sphäre (Fortschrittlich)
 Bewegungsart: **Luftkissen** Epoche: **Nachfolgekriege**
 Antrieb: **Verbrennungsmotor**

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

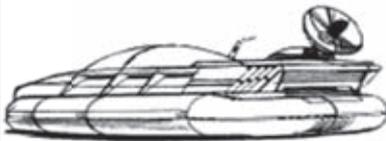
Anz. Typ Zone Sch Min N. M. W.

MANNSCHAFT

Anzahl: _____ Fahrerwert: _____
 Schützenwert: _____ Fahrerwert: _____
 Kommandant getroffen: **+1** Fahrer getroffen: **+2**
Modifikator für alle Trefferwürfe Modifikator für alle Fahrerwürfe

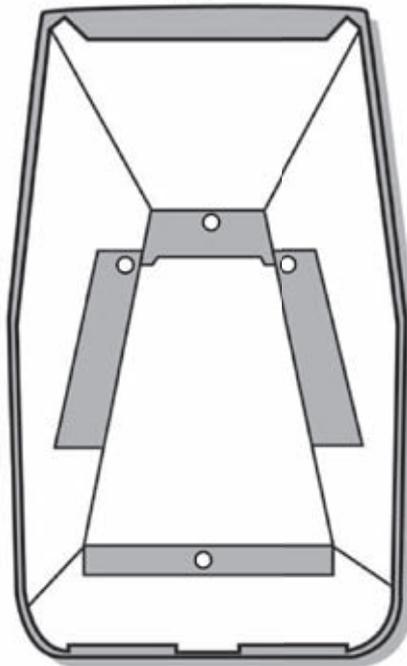
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert Reaktor/Motor
 Sensortreffer
 Antriebssystemtreffer
 Front Links Rechts
 Heck



PANZERUNG

Front (0)



Heck (0)



KW: 11 Gesamtpanzerung: 0

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturm-treffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.

† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Treffer Schaden wirksam wird.

‡ Seitentrefen treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturm-treffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abgerunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmal angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von -1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobilisiertes Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Antri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2-5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von **Antrieb getroffen** ein.

Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von **Waffe zerstört ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Kettendrohne (PathTrack)
Bewegungspunkte: Tonnage: 3
Einsatz-BP: 8 **Technologie:** Innere
Höchst-BP: 12 **Sphäre (Fortschrittlich)**
Bewegungsart: Kette **Epoche:** Nachfolgekriege
Antrieb: Verbrennungsmotor
Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)
Anz. Typ **Zone Sch Min N. M. W.**

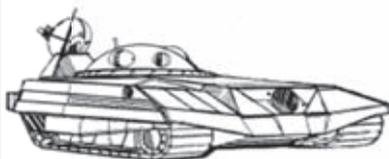
KW: 36 Gesamtpanzerung: 8

MANNSCHAFT

Anzahl: _____
Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** _____
Kommandant getroffen: +1 **Fahrer getroffen:** +2
Modifikator für alle Trefferwürfe Modifikator für alle Fahrerwürfe

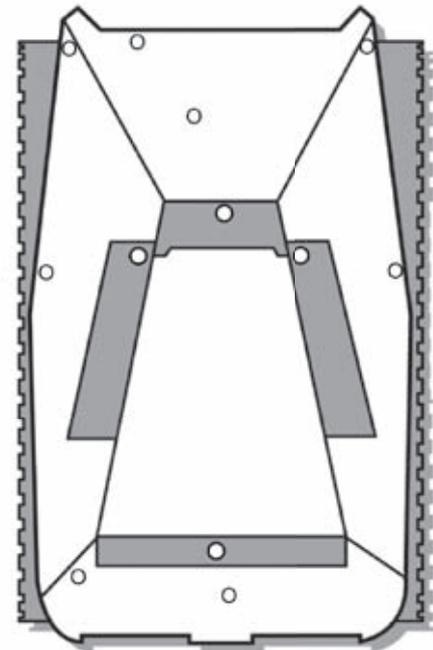
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert **Reaktor/Motor**
Sensortreffer +1 +2 +3 0
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3
Front **Links** **Rechts**
Heck



PANZERUNG

Front (2)



Heck (2)



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturm-treffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.

† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Treffer Schaden wirksam wird.

‡ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturm-treffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abgerundet), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von -1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobilisiertes Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2-5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von **Antrieb getroffen** ein.

Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von **Waffe zerstört ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: AK/2-Träger
 Bewegungspunkte: Tonnage: 60
 Einsatz-BP: 3 Technologie:
 Höchst-BP: 5 Innere Sphäre
 Bewegungsart: Kette Epoche: Sternenbund
 Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz. Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
5 Autokanone/2	F	2	4	8	16	24

(DB,S)

Munition: (Autokanone/2) 180

KW: 403 Gesamtpanzerung: 48

MANNSCHAFT

Anzahl: _____
 Schützenwert: _____ Fahrerwert: _____
 Kommandant getroffen: +1 Fahrer getroffen: +2
Modifikator für alle Trefferwürfe Modifikator für alle Fahrerwürfe

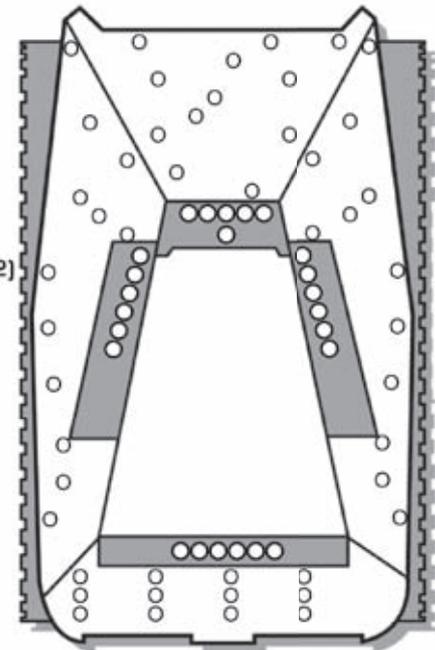
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert Reaktor/Motor
 Sensortreffer +1 +2 +3 0
 Antriebssystemtreffer +1 +2 +3
 Front Links Rechts
 Heck



PANZERUNG

Front
[12]



Linke Seite
[12]

Rechte Seite
[12]

Heck
[12]



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturm-treffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.

† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Treffer Schaden wirksam wird.

‡ Seitentrefen treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturm-treffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abgerundet), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von -1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobilisiertes Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Antri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2-5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von Antrieb getroffen ein.

**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von Waffe zerstört ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Laser-Träger
Bewegungspunkte: Tonnage: 60
Einsatz-BP: 3 **Technologie:**
Höchst-BP: 5 **Innere Sphäre**
Bewegungsart: Kette **Epoche:** Nachfolgekriege
Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz. Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
8	Mittelschwere Laser	F	5 (DE)	-	3	6 9

KW: 566 Gesamtpanzerung: 48

MANNSCHAFT

Anzahl:
Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** _____
Kommandant getroffen: +1 **Fahrer getroffen:** +2
Modifikator für alle Trefferwürfe Modifikator für alle Fahrerwürfe

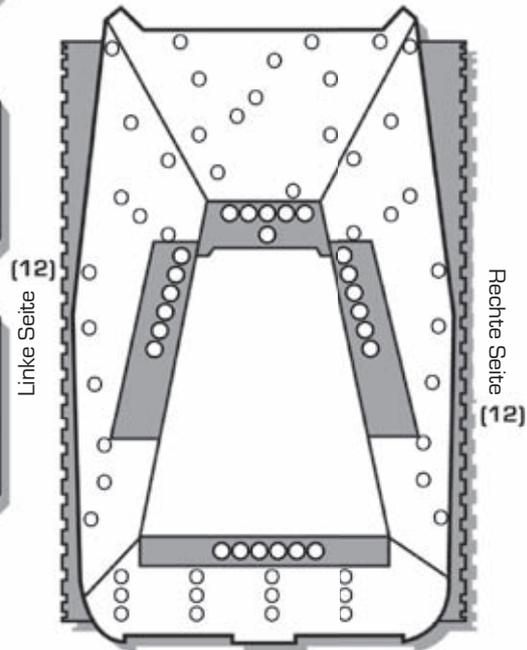
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert: **Reaktor/Motor:**
Sensortreffer: +1 +2 +3 0
Antriebssystemtreffer: +1 +2 +3
Front: **Links:** **Rechts:**
Heck:



PANZERUNG

Front
(12)



Heck
(12)



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturm-treffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.

† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Treffer Schaden wirksam wird.

‡ Seitentrefe treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturm-treffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abgerundet), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmal angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von -1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobilisiertes Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angriff der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2-5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von **Antrieb getroffen** ein.

Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von **Waffe zerstört ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: LSR-Träger
 Bewegungspunkte: Tonnage: 60
 Einsatz-BP: 3 Technologie:
 Höchst-BP: 5 Innere Sphäre
 Bewegungsart: Kette Epoche: Sternenbund
 Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz. Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
3 LSR-20	F	1/Rak	6	7	14	21
		(M,C,S)				

Munition: (LSR-20) 24

KW: 833 Gesamtpanzerung: 48

MANNSCHAFT

Anzahl: _____
 Schützenwert: _____ Fahrerwert: _____
 Kommandant getroffen: +1 Fahrer getroffen: +2
Modifikator für alle Trefferwürfe Modifikator für alle Fahrerwürfe

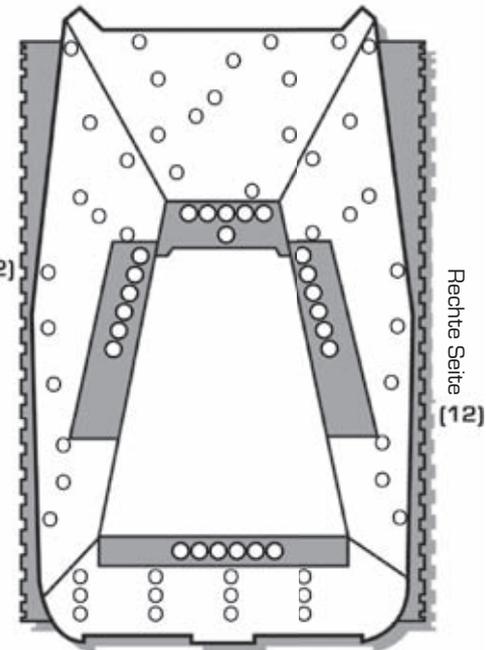
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert Reaktor/Motor
 Sensorentreffer +1 +2 +3 0
 Antriebssystemtreffer +1 +2 +3
 Front Links Rechts
 Heck



PANZERUNG

Front
[12]



Linke Seite
[12]

Rechte Seite
[12]

Heck
[12]



© 2012 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturm-treffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.

† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Treffer Schaden wirksam wird.

‡ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturm-treffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abgerundet), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmal angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von -1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobilisiertes Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Antri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2-5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von Antrieb getroffen ein.

**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von Waffe zerstört ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: **KSR-Träger**
 Bewegungspunkte: **Tonnage:** 60
 Einsatz-BP: 3 **Technologie:**
 Höchst-BP: 5 **Innere Sphäre**
 Bewegungsart: **Kette** **Epoche:** Sternenbund
 Antrieb: **Verbrennungsmotor**

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz. Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
10 KSR-6	F	2/Rak.	-	3	6	9
						(M,C,S)

Munition: (KSR-6) 60

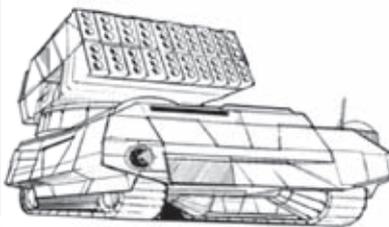
KW: 816 **Gesamtpanzerung:** 48

MANNSCHAFT

Anzahl: _____
 Schützenwert: _____ Fahrerwert: _____
Kommandant getroffen: +1 **Fahrer getroffen:** +2
Modifikator für alle Trefferwürfe Modifikator für alle Fahrerwürfe

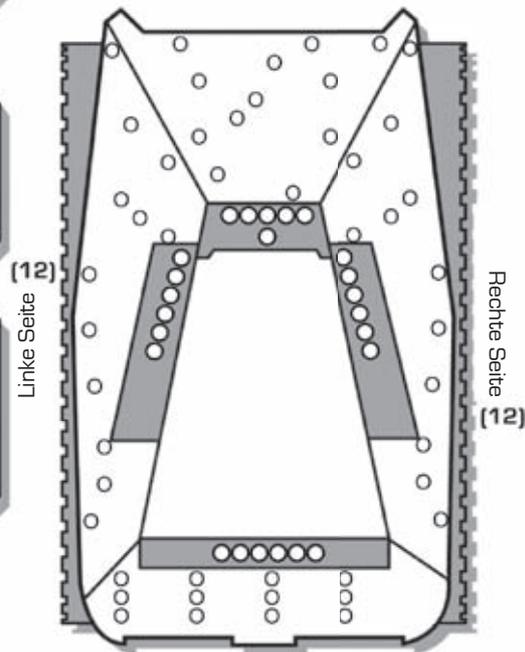
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert **Reaktor/Motor**
Sensortreffer +1 +2 +3 0
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3
Front **Links** **Rechts**
Heck



PANZERUNG

Front
[12]



Heck
[12]



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.

† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Treffer Schaden wirksam wird.

‡ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abgerunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmal angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von -1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobilisiertes Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Antri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2-5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von **Antrieb getroffen** ein.

Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von **Waffe zerstört ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Manticore Schwerer Panzer
Bewegungspunkte: Tonnage: 60
Einsatz-BP: 4 **Technologie:**
Höchst-BP: 6 **Innere Sphäre**
Bewegungsart: Kette **Epoche:** Sternenbund
Antrieb: Reaktor

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Mittelschwerer Laser	F	5 (DE)	-	3	6	9
1	LSR-10	T	1/Rak	6	7	14	21
			(M,C,S)				
1	PPK	T	10	3	6	12	18
			(DE,X)				
1	KSR-6	T	2/Rak	-	3	6	9
			(M,C,S)				

Munition: (KSR-6) 15
 (LSR-10) 12

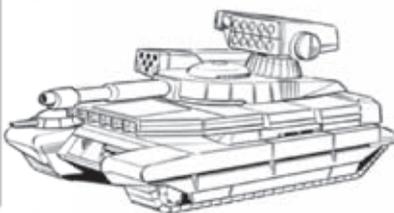
KW: 993 **Gesamtpanzerung:** 143

MANNSCHAFT

Anzahl:
Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** _____
Kommandant getroffen: **Fahrer getroffen:**
Modifikator für alle Trefferwürfe Modifikator für alle Fahrerwürfe

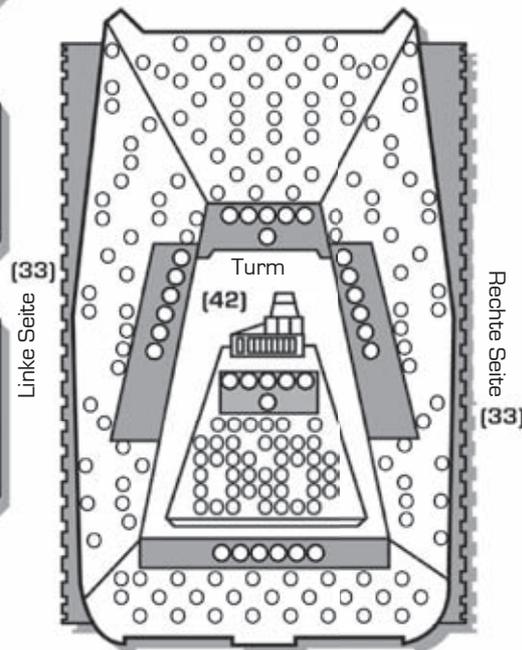
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert Reaktor/Motor
 Sensorentreffer
 Antriebssystemtreffer
 Front Links Rechts
 Heck Turm



PANZERUNG

Front
 (42)



Heck
 (26)



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturm-treffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.

† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.

‡ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturm-treffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abgerundet), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von -1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobilisiertes Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angriff der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2-5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von **Antrieb getroffen** ein.

Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von **Waffe zerstört ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Pike Sturmgeschütz
 Bewegungspunkte: Tonnage: 60
 Einsatz-BP: 3 Technologie:
 Höchst-BP: 5 Innere Sphäre
 Bewegungsart: Kette Epoche: Nachfolgekriege
 Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
2	KSR-2	F	2/Rak.	-	3	6	9
			(M,C,S)				
3	Autokanone/2	T	2	4	8	16	24
			(DB,S)				

Munition: (Autokanone/2) 225
 (KSR-2) 50

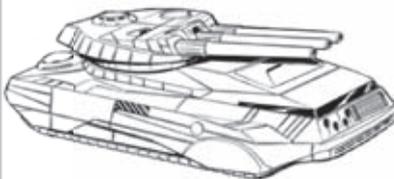
KW: 648 Gesamtpanzerung: 144

MANNSCHAFT

Anzahl:
 Schützenwert: _____ Fahrerwert: _____
 Kommandant getroffen: +1 Fahrer getroffen: +2
Modifikator für alle Trefferwürfe Modifikator für alle Fahrerwürfe

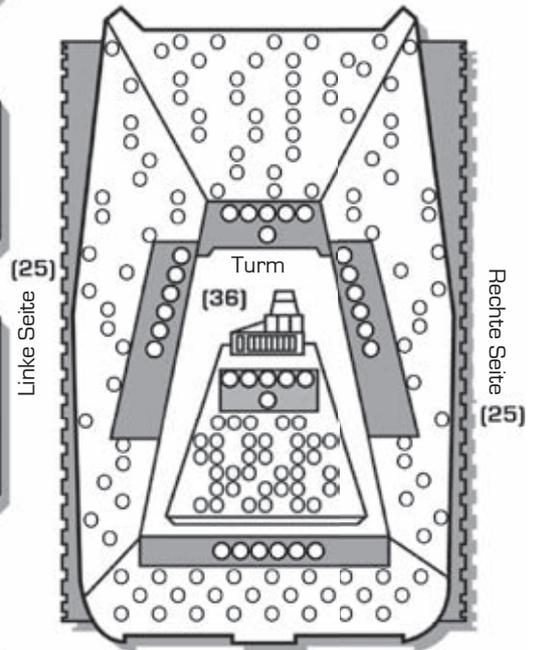
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert Reaktor/Motor
 Sensortreffer +1 +2 +3 0
 Antriebssystemtreffer +1 +2 +3
 Front Links Rechts
 Heck Turm



PANZERUNG

Front
 [33]



Heck
 [25]



© 2012 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturm-treffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.

† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.

‡ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturm-treffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abgerunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung	Modifikator für Fahrzeug
Treffer am Heck +1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit +1
Treffer an den Seiten +2	Radfahrzeug +2
	Luftkissenfahrzeug +3
	Bodeneffektfahrzeug +4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmal angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von -1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobilisiertes Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2-5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von Antrieb getroffen ein.

**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von Waffe zerstört ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Pike Sturmgeschütz (AK/5)
 Bewegungspunkte: Tonnage: 60
 Einsatz-BP: 3 Technologie:
 Höchst-BP: 5 Innere Sphäre
 Bewegungsart: Kette Epoche: Nachfolgekriege
 Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
2	KSR-2	F	2/Rak.	-	3	6	9
			(M,C,S)				
2	Autokanone/5	T	5	3	6	12	18
			(DB,S)				

Munition: (Autokanone/5) 140
 (KSR-2) 50

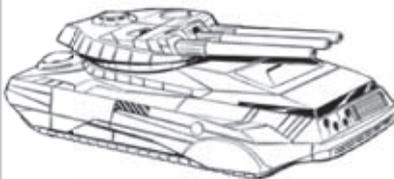
KW: 715 Gesamtpanzerung: 144

MANNSCHAFT

Anzahl:
 Schützenwert: _____ Fahrerwert: _____
 Kommandant getroffen: +1 Fahrer getroffen: +2
 Modifikator für alle Trefferwürfe Modifikator für alle Fahrerwürfe

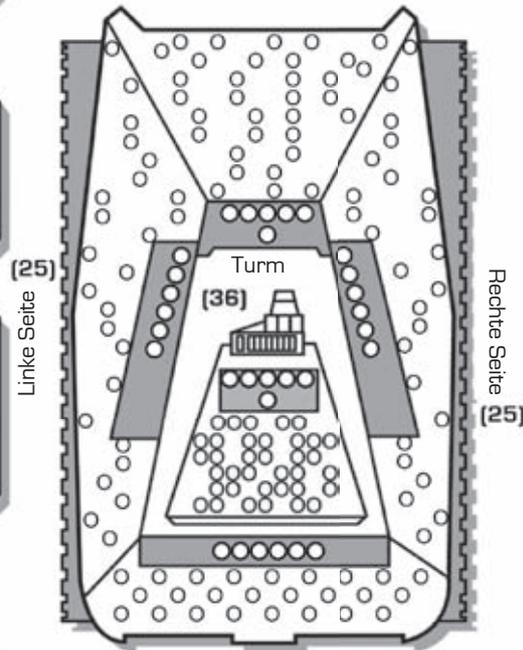
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert Reaktor/Motor
 Sensortreffer +1 +2 +3 0
 Antriebssystemtreffer +1 +2 +3
 Front Links Rechts
 Heck Turm



PANZERUNG

Front
 [33]



Heck
 [25]



© 2012 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturm-treffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.

† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlägt wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Treffer Schaden wirksam wird.

‡ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturm-treffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abgerundet), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von -1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobilisiertes Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2-5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von Antrieb getroffen ein.

**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von Waffe zerstört ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Pike Sturmgeschütz (Raketen)

Bewegungspunkte: Tonnage: 60

Einsatz-BP: 3 Technologie:

Höchst-BP: 5 Innere Sphäre

Bewegungsart: Kette Epoche: Nachfolgekriege

Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
2	KSR-2	F	2/Rak.	-	3	6	9
			(M,C,S)				
2	LSR-20	T	1/Rak.	6	7	14	21
			(M,C,S)				

Munition: (LSR-20) 18
(KSR-2) 50

KW: 943

Gesamtpanzerung: 144

MANNSCHAFT

Anzahl:

Schützenwert: _____ Fahrerwert: _____

Kommandant getroffen: +1
Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2
Modifikator für alle Fahrerwürfe

KRITISCHER SCHADEN

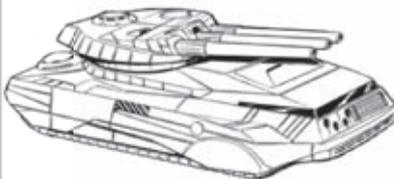
Turm blockiert Reaktor/Motor

Sensortreffer +1 +2 +3 0

Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

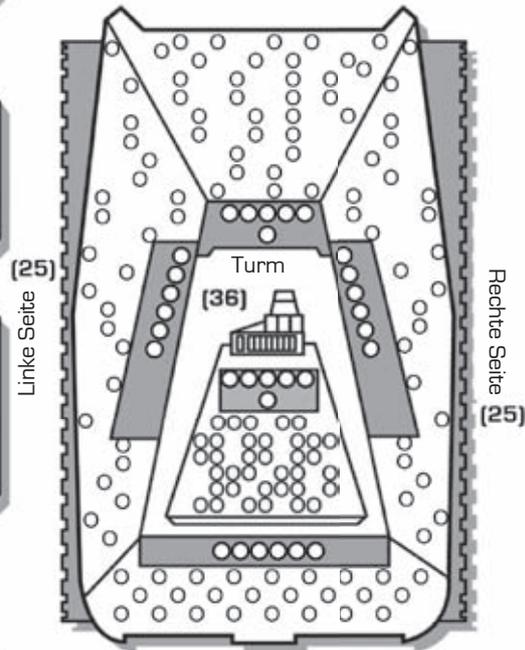
Front Links Rechts

Heck Turm



PANZERUNG

Front
(33)



Heck
(25)



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.

† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Treffer Schaden wirksam wird.

‡ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abgerundet), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung

Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

Modifikator für Fahrzeug

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von -1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobilisiertes Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Antri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2-5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von Antrieb getroffen ein.

**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von Waffe zerstört ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: **LT-MOB-25 Long Tom-Geschütz**
 Bewegungspunkte: **Tonnage: 55**
 Einsatz-BP: **2** **Technologie: Innere**
 Höchst-BP: **3** **Sphäre (Fortschrittlich)**
 Bewegungsart: **Kette** **Epoche: Sternbund**
 Antrieb: **Verbrennungsmotor**

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Kommunikationsausrüstung	R	(E)	-	-	-	-
1	Long Tom	F	25	-	1	2	30
(AE,S,F)							
2	Maschinengewehre	RS	2	-	1	2	3
(DB,AI)							
2	Maschinengewehre	LS	2	-	1	2	3
(DB,AI)							
1	Anhängerkupplung	H	(E)	-	-	-	-

Munition: (Maschinengewehr) 300

KW: 515 **Gesamtpanzerung: 64**

MANNSCHAFT

Anzahl: _____
 Schützenwert: _____ Fahrerwert: _____
 Kommandant getroffen: +1 **Fahrer getroffen:** +2
Modifikator für alle Trefferwürfe Modifikator für alle Fahrerwürfe

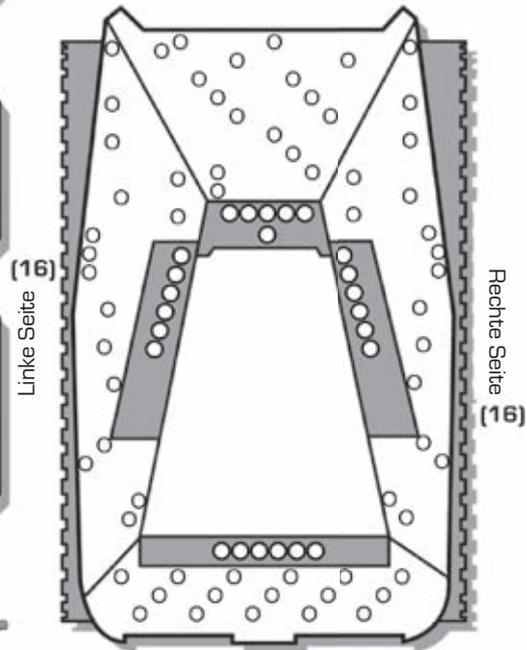
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert Reaktor/Motor
 Sensorentreffer +1 +2 +3 0
 Antriebssystemtreffer +1 +2 +3
 Front Links Rechts
 Heck



PANZERUNG

Front
[16]



Heck
[16]



© 2012 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.

† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlägt wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Treffer Schaden wirksam wird.

‡ Seitentrefe treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abgerundet), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von -1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobilisiertes Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Antri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2-5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von **Antrieb getroffen** ein.

Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von **Waffe zerstört ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Long Tom-Munitionsanhänger
 Bewegungspunkte: Tonnage: 10
 Einsatz-BP: 0 Technologie: Innere
 Höchst-BP: 0 Sphäre (Fortschrittlich)
 Bewegungsart: Kette Epoche: Sternenbund
 Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Anhängerkupplung	F	(E)	-	-	-	-
1	Anhängerkupplung	H	(E)	-	-	-	-

Munition: (Long Tom) 25

KW: 144 Gesamtpanzerung: 64

MANNSCHAFT

Anzahl: _____
 Schützenwert: _____ Fahrerwert: _____
 Kommandant getroffen: +1 Fahrer getroffen: +2
Modifikator für alle Trefferwürfe Modifikator für alle Fahrerwürfe

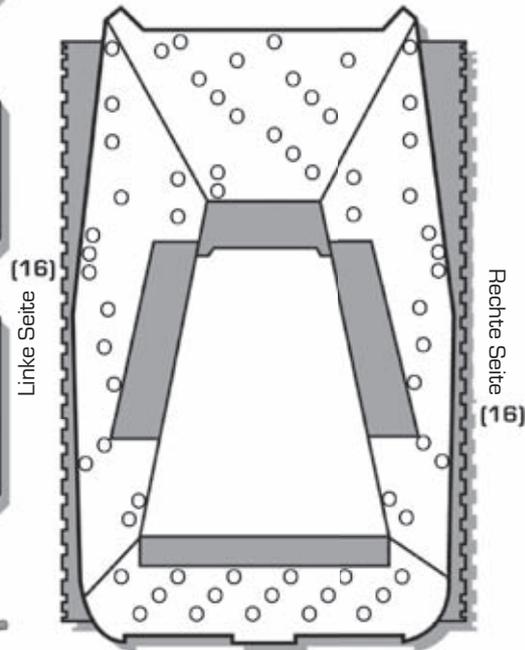
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert Reaktor/Motor
 Sensorentreffer +1 +2 +3 0
 Antriebssystemtreffer +1 +2 +3
 Front Links Rechts
 Heck



PANZERUNG

Front
[16]



Heck
[16]



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturm-treffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.

† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Treffer Schaden wirksam wird.

‡ Seitentrefe treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturm-treffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abgerundet), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von -1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobilisiertes Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Antri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2-5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von Antrieb getroffen ein.

**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von Waffe zerstört ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Long Tom-Unterstützungsanhänger
 Bewegungspunkte: Tonnage: 5
 Einsatz-BP: 0 Technologie: Innere
 Höchst-BP: 0 Sphäre (Fortschrittlich)
 Bewegungsart: Kette Epoche: Sternenbund
 Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Anhängerkupplung	F	(E)	-	-	-	-
1	Anhängerkupplung	H	(E)	-	-	-	-

Frachtraum: (0,5 Tonnen)

KW: 144 Gesamtpanzerung: 64

MANNSCHAFT

Anzahl: _____
 Schützenwert: _____ Fahrerwert: _____
 Kommandant getroffen: +1 Fahrer getroffen: +2
Modifikator für alle Trefferwürfe Modifikator für alle Fahrerwürfe

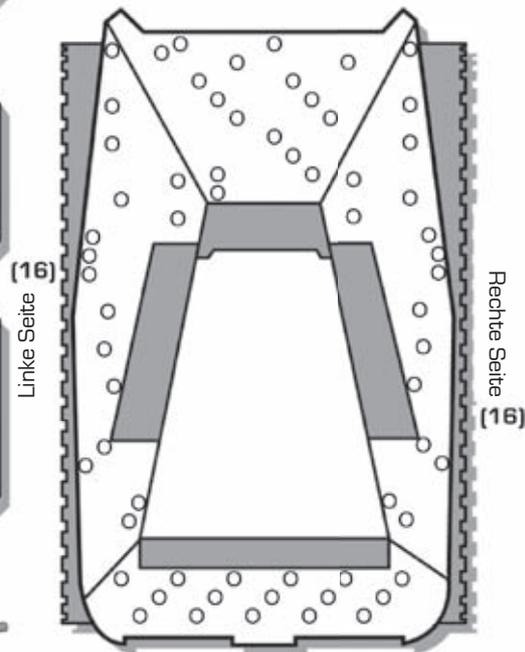
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert Reaktor/Motor
 Sensorentreffer +1 +2 +3 0
 Antriebssystemtreffer +1 +2 +3
 Front Links Rechts
 Heck



PANZERUNG

Front
 (16)



Heck
 (16)



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturm-treffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.

† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlägt, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Treffer Schaden wirksam wird.

‡ Seitentrefe treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturm-treffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abgerundet), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von -1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobilisiertes Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Antri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2-5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von Antrieb getroffen ein.

**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von Waffe zerstört ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Axel Schwerer Panzer Mk 1
Bewegungspunkte: Tonnage: 65
Einsatz-BP: 3 **Technologie:**
Höchst-BP: 5 **Innere Sphäre**
Bewegungsart: Kette **Epoche:** Nachfolgekriege
Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.	
1	Maschinengewehr	F	2	-	1	2	3	
			(DB,AI)					
1	Autokanone/20	T	20	-	3	6	9	
			(DB,S)					
1	LSR-10	T	1/Rak.	6	7	14	21	
			(M,C,S)					
1	Maschinengewehr	T	2	-	1	2	3	
			(DB,AI)					

Munition: (Maschinengewehr) 100
 (Autokanone/20) 20
 (LSR-10) 24

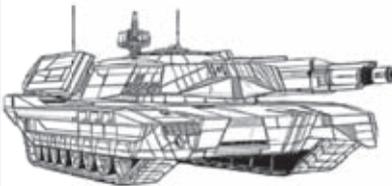
KW: 931 **Gesamtpanzerung:** 168

MANNSCHAFT

Anzahl:
Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** _____
Kommandant getroffen: +1 **Fahrer getroffen:** +2
Modifikator für alle Trefferwürfe Modifikator für alle Fahrerwürfe

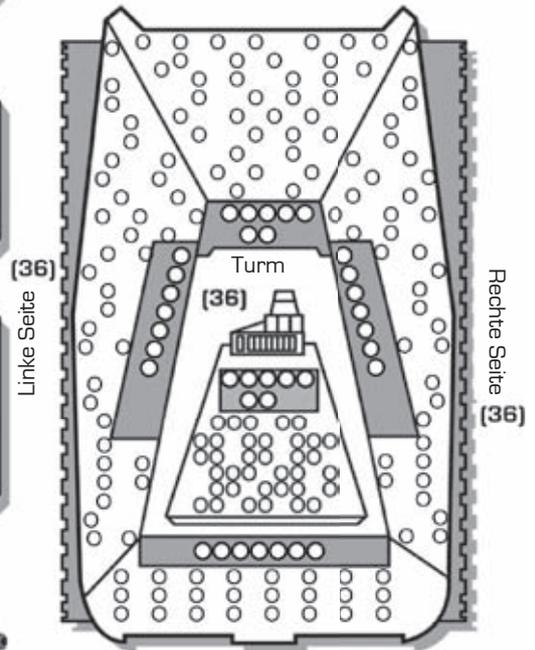
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert **Reaktor/Motor**
Sensortreffer +1 +2 +3 0
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3
Front **Links** **Rechts**
Heck **Turm**



PANZERUNG

Front
 (36)



Heck
 (24)



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.

† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Treffer Schaden wirksam wird.

‡ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abgerundet), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von -1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobilisiertes Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angriff der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2-5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von **Antrieb getroffen** ein.

Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von **Waffe zerstört ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Axel Schwerer Panzer Mk 2

Bewegungspunkte: Tonnage: 65

Einsatz-BP: 3 Technologie:

Höchst-BP: 5 Innere Sphäre

Bewegungsart: Kette Epoche: Nachfolgekriege

Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung

(Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Maschinengewehr	F	2	-	1	2	3
			(DB,AI)				
1	Fahrzeugflammer	H	2	-	1	2	3
			(DE,S)				
1	Autokanone/20	T	20	-	3	6	9
			(DB,S)				
1	LSR-10	T	1/Rak.	6	7	14	21
			(M,C,S)				
1	Maschinengewehr	T	2	-	1	2	3
			(DB,AI)				

Munition: [Maschinengewehr] 100
 [Autokanone/20] 20
 [LSR-10] 12
 [Flammer] 20

KW: 902

Gesamtpanzerung: 168

MANNSCHAFT

Anzahl:

Schützenwert: _____ Fahrerwert: _____

Kommandant getroffen: +1
 Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2
 Modifikator für alle Fahrerwürfe

KRITISCHER SCHADEN

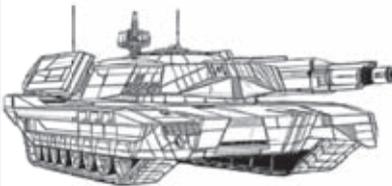
Turm blockiert Reaktor/Motor

Sensorentreffer +1 +2 +3 0

Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Front Links Rechts

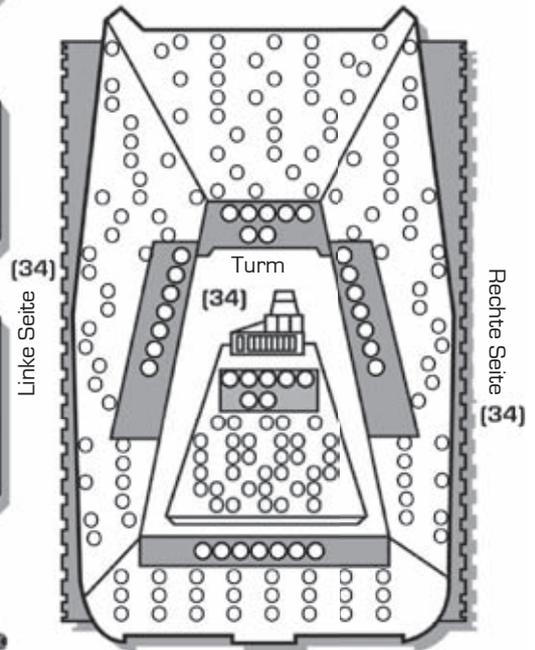
Heck Turm



PANZERUNG

Front

[34]



Heck

[24]



© 2012 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.

† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.

‡ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abgerundet), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung

Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

Modifikator für Fahrzeug

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von -1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobilisiertes Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Antri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2-5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von Antrieb getroffen ein.

**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von Waffe zerstört ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Patton Panzer
Bewegungspunkte: Tonnage: 65
Einsatz-BP: 4 **Technologie:**
Höchst-BP: 6 **Innere Sphäre**
Bewegungsart: Kette **Epoche:** Nachfolgekriege
Antrieb: Reaktor

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Leichter Laser	F	3 (DE)	-	1	2	3
1	Flammer	H	2	-	1	2	3
[DE,H,AI]							
1	Autokanone/10	T	10	-	5	10	15
[DB,S]							
1	LSR-5	T	1/Rak.	6	7	14	21
[M,C,S]							

Munition: [Autokanone/10] 20
[LSR-5] 24

KW: 961 **Gesamtpanzerung:** 232

MANNSCHAFT

Anzahl:
Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** _____
Kommandant getroffen: +1 **Fahrer getroffen:** +2
Modifikator für alle Trefferwürfe Modifikator für alle Fahrerwürfe

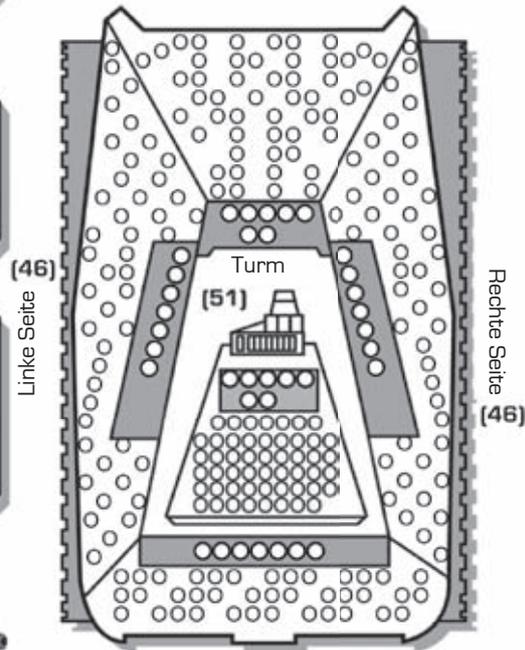
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert **Reaktor/Motor**
Sensorentreffer +1 +2 +3 0
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3
Front **Links** **Rechts**
Heck **Turm**



PANZERUNG

Front
(51)



Heck
(38)



© 2012 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.

† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.

‡ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abgerundet), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung

Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

Modifikator für Fahrzeug

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von -1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobilisiertes Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angriff der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2-5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von **Antrieb getroffen** ein.

Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von **Waffe zerstört ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Rommel Panzer
Bewegungspunkte: Tonnage: 65
Einsatz-BP: 4 **Technologie:**
Höchst-BP: 6 **Innere Sphäre**
Bewegungsart: Kette **Epoche:** Nachfolgekriege
Antrieb: Reaktor

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Leichter Laser	F	3 (DE)	-	1	2	3
1	Autokanone/20	T	20	-	3	6	9
			(DB,S)				
1	LSR-5	T	1/Rak.	6	7	14	21
			(M,C,S)				

Munition: [Autokanone/20] 20
 [LSR-5] 24

KW: 933 **Gesamtpanzerung:** 176

MANNSCHAFT

Anzahl:
Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** _____
Kommandant getroffen: +1 **Fahrer getroffen:** +2
Modifikator für alle Trefferwürfe Modifikator für alle Fahrerwürfe

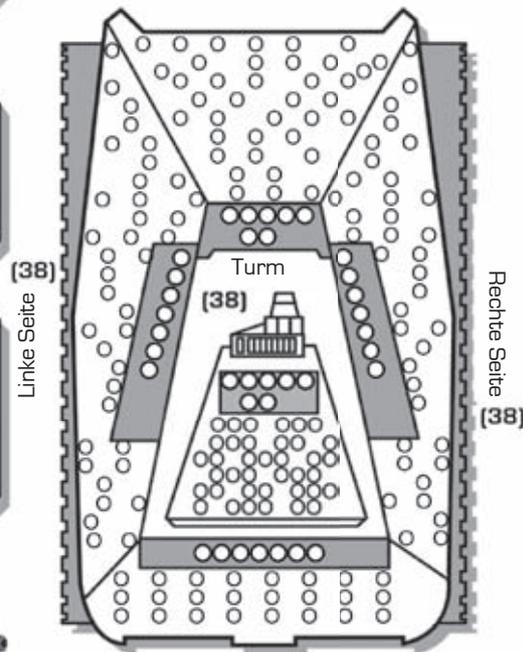
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert Reaktor/Motor
 Sensorentreffer +1 +2 +3 0
 Antriebssystemtreffer +1 +2 +3
 Front Links Rechts
 Heck Turm



PANZERUNG

Front
 (38)



Heck
 (24)



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturm-treffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.

† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Treffer Schaden wirksam wird.

‡ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturm-treffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abgerundet), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung	Modifikator für Fahrzeug
Treffer am Heck +1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit +1
Treffer an den Seiten +2	Radfahrzeug +2
	Luftkissenfahrzeug +3
	Bodeneffektfahrzeug +4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von -1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobilisiertes Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2-5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von **Antrieb getroffen** ein.

Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von **Waffe zerstört ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: VNL-K65N Von Luckner Schwerer Panzer
 Bewegungspunkte: Tonnage: 75
 Einsatz-BP: 3 Technologie:
 Höchst-BP: 5 Innere Sphäre
 Bewegungsart: Kette Epoche: Sternbund
 Antrieb: Reaktor

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Flammer	F	2	-	1	2	3
(DE,H,AI)							
1	LSR-10	H	1/Rak.	6	7	14	21
(M,C,S)							
1	Autokanone/20	T	20	-	3	6	9
(DB,S)							
1	KSR-4	T	2/Rak.	-	3	6	9
(M,C,S)							
2	KSR-6	T	2/Rak.	-	3	6	9
(M,C,S)							

Munition: (Autokanone/20) 15
 (LSR-10) 12
 (KSR-6) 15
 (KSR-4) 25
 (Maschinengewehr) 100

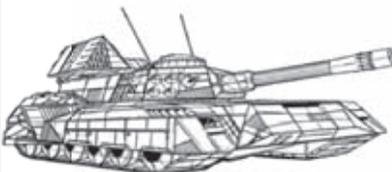
KW: 1.100 Gesamtpanzerung: 176

MANNSCHAFT

Anzahl:
 Schützenwert: _____ Fahrerwert: _____
 Kommandant getroffen: +1 Fahrer getroffen: +2
Modifikator für alle Trefferwürfe Modifikator für alle Fahrerwürfe

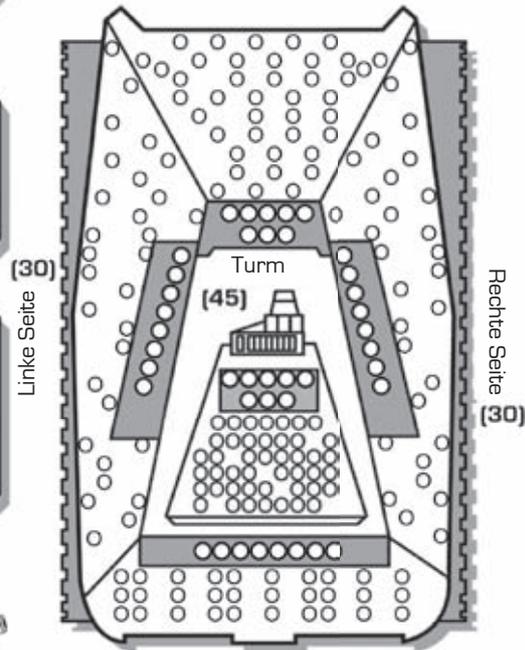
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert Reaktor/Motor
 Sensortreffer +1 +2 +3 0
 Antriebssystemtreffer +1 +2 +3
 Front Links Rechts
 Heck Turm



PANZERUNG

Front
 [41]



Heck
 [30]



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.

† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Treffer Schaden wirksam wird.

‡ Seitentrefen treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abgerundet), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung

Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

Modifikator für Fahrzeug

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmal angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von -1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobilisiertes Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angriff der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2-5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von *Antrieb getroffen* ein.

**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von *Waffe zerstört* ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: VNL-K70 Von Luckner Schwerer Panzer
 Bewegungspunkte: Tonnage: 75
 Einsatz-BP: 3 Technologie:
 Höchst-BP: 5 Innere Sphäre
 Bewegungsart: Kette Epoche: Nachfolgekriege
 Antrieb: Reaktor

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Flammer	F	2	-	1	2	3
			[DE,H,AI]				
1	LSR-10	H	1/Rak.	6	7	14	21
			[M,C,S]				
1	Autokanone/10	T	10	-	5	10	15
			[DB,S]				
1	Maschinengewehr	T	2	-	1	2	3
			[DB,AI]				
1	KSR-4	T	2/Rak.	-	3	6	9
			[M,C,S]				
1	PPK	T	10	3	6	12	18
			[DE,X]				

Munition: (Autokanone/10) 20
 (LSR-10) 12
 (KSR-4) 25
 (KSR-4) 25
 (Maschinengewehr) 100

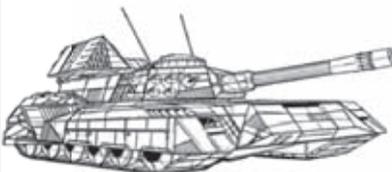
KW: 1.080 Gesamtpanzerung: 176

MANNSCHAFT

Anzahl:
 Schützenwert: _____ Fahrerwert: _____
 Kommandant getroffen: **+1** Fahrer getroffen: **+2**
Modifikator für alle Trefferwürfe Modifikator für alle Fahrerwürfe

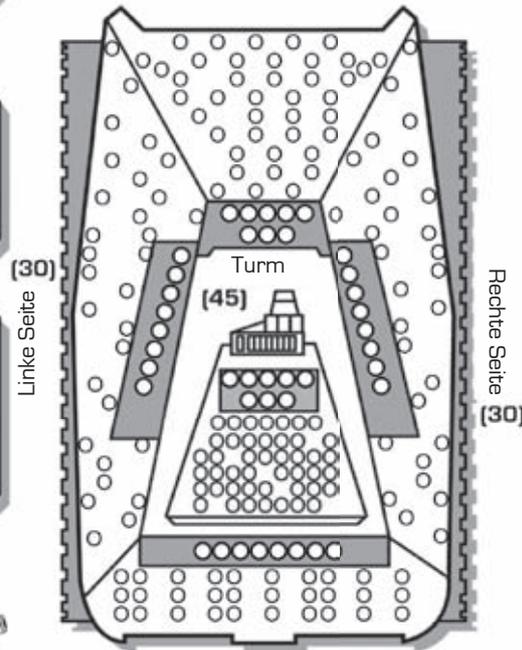
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert Reaktor/Motor
 Sensorentreffer **+1** **+2** **+3** **0**
 Antriebssystemtreffer **+1** **+2** **+3**
 Front Links Rechts
 Heck Turm



PANZERUNG

Front
 [41]



Heck
 [30]



© 2012 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturm-treffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.

† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Treffer Schaden wirksam wird.

‡ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturm-treffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abgerundet), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von -1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobilisiertes Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Antri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2-5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von Antrieb getroffen ein.

**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von Waffe zerstört ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: VNL-K100 Von Luckner Schwerer Panzer
 Bewegungspunkte: Tonnage: 75
 Einsatz-BP: 3 Technologie:
 Höchst-BP: 5 Innere Sphäre
 Bewegungsart: Kette Epoche: Nachfolgekriege
 Antrieb: Reaktor

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
2	Autokanone/20	T	20	-	3	6	9
			(DB,S)				
1	KSR-6	T	2/Rak.	-	3	6	9
			(M,C,S)				

Munition: [Autokanone/20] 20
 [KSR-6] 15

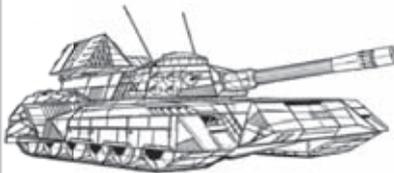
KW: 1.001 Gesamtpanzerung: 144

MANNSCHAFT

Anzahl:
 Schützenwert: _____ Fahrerwert: _____
 Kommandant getroffen: +1 Fahrer getroffen: +2
Modifikator für alle Trefferwürfe Modifikator für alle Fahrerwürfe

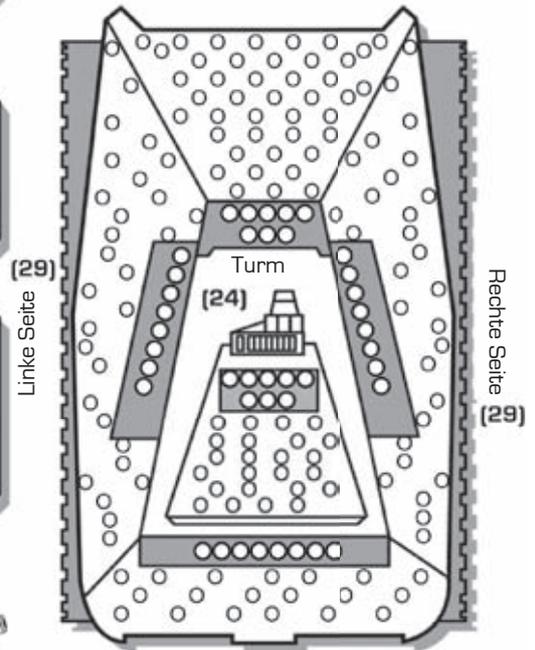
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert Reaktor/Motor
 Sensorentreffer +1 +2 +3 0
 Antriebssystemtreffer +1 +2 +3
 Front Links Rechts
 Heck Turm



PANZERUNG

Front
 [43]



Heck
 [19]



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturm-treffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.

† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlägt wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Treffer Schaden wirksam wird.

‡ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturm-treffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abgerundet), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmal angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von -1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobilisiertes Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angriff der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2-5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von Antrieb getroffen ein.

**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von Waffe zerstört ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Demolisher Schwerer Panzer
 Bewegungspunkte: Tonnage: 80
 Einsatz-BP: 3 Technologie:
 Höchst-BP: 5 Innere Sphäre
 Bewegungsart: Kette Epoche: Nachfolgekriege
 Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz. Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
2 Autokanone/20	T	20	-	3	6	9

(DB,S)

Munition: (Autokanone/20) 20

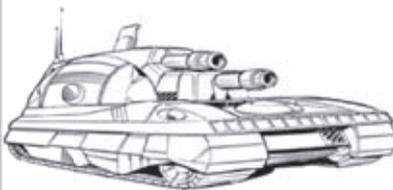
KW: 981 Gesamtpanzerung: 160

MANNSCHAFT

Anzahl:
 Schützenwert: _____ Fahrerwert: _____
 Kommandant getroffen: +1 Fahrer getroffen: +2
Modifikator für alle Trefferwürfe Modifikator für alle Fahrerwürfe

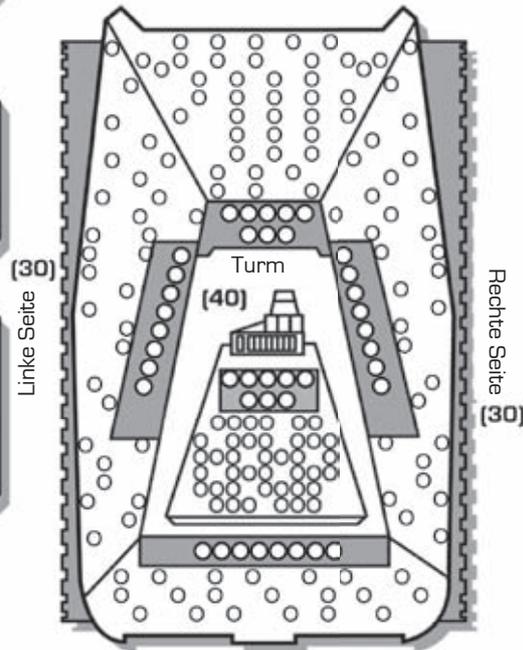
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert Reaktor/Motor
 Sensortreffer +1 +2 +3 0
 Antriebssystemtreffer +1 +2 +3
 Front Links Rechts
 Heck Turm



PANZERUNG

Front
(40)



Heck
(20)



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturm Treffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.

† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlägt wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Treffer Schaden wirksam wird.

‡ Seitentrefe treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturm Treffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abgerundet), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung	Modifikator für Fahrzeug
Treffer am Heck +1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit +1
Treffer an den Seiten +2	Radfahrzeug +2
	Luftkissenfahrzeug +3
	Bodeneffektfahrzeug +4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von -1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobilisiertes Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Antri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2-5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von Antrieb getroffen ein.

**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von Waffe zerstört ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Demolisher Schwerer Panzer (Verteidiger)
 Bewegungspunkte: Tonnage: 80
 Einsatz-BP: 3 Technologie:
 Höchst-BP: 5 Innere Sphäre
 Bewegungsart: Kette Epoche: Nachfolgekriege
 Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Maschinengewehr	F	2	-	1	2	3
			(DB,AI)				
1	Maschinengewehr	RS	2	-	1	2	3
			(DB,AI)				
1	Maschinengewehr	LS	2	-	1	2	3
			(DB,AI)				
1	Maschinengewehr	H	2	-	1	2	3
			(DB,AI)				
2	Autokanone/20	T	20	-	3	6	9
			(DB,S)				

Munition: [Autokanone/20] 20
 [Maschinengewehr] 100

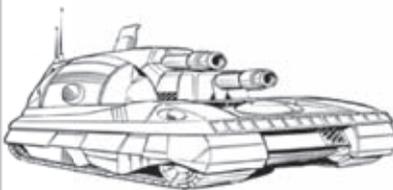
KW: 891 Gesamtpanzerung: 120

MANNSCHAFT

Anzahl: _____
 Schützenwert: _____ Fahrerwert: _____
 Kommandant getroffen: +1 Fahrer getroffen: +2
 Modifikator für alle Trefferwürfe Modifikator für alle Fahrerwürfe

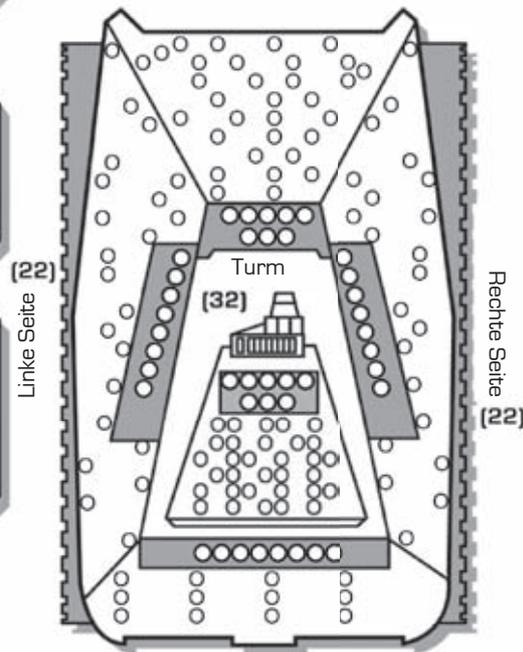
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert Reaktor/Motor
 Sensorentreffer +1 +2 +3 +0
 Antriebssystemtreffer +1 +2 +3
 Front Links Rechts
 Heck Turm



PANZERUNG

Front
 [32]



Heck
 [12]



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.

† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Treffer Schaden wirksam wird.

‡ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abgerundet), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung	Modifikator für Fahrzeug
Treffer am Heck +1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit +1
Treffer an den Seiten +2	Radfahrzeug +2
	Luftkissenfahrzeug +3
	Bodeneffektfahrzeug +4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von -1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobilisiertes Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angriff der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2-5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von Antrieb getroffen ein.

**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von Waffe zerstört ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Demolisher Schwere Panzer (Reaktor)
 Bewegungspunkte: Tonnage: 80
 Einsatz-BP: 3 Technologie:
 Höchst-BP: 5 Innere Sphäre
 Bewegungsart: Kette Epoche: Nachfolgekriege
 Antrieb: Reaktor

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Flammer	F	2	-	1	2	3
(DE,H,AI)							
1	KSR-6	F	2/Rak.	-	3	6	9
(M,C,S)							
2	Autokanone/20	T	20	-	3	6	9
(DB,S)							
3	Leichter Laser	T	3 (DE)	-	1	2	3

Munition: [Autokanone/20] 20
 [KSR-6] 15

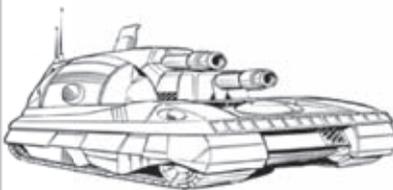
KW: 1.037 Gesamtpanzerung: 144

MANNSCHAFT

Anzahl:
 Schützenwert: _____ Fahrerwert: _____
 Kommandant getroffen: +1 Fahrer getroffen: +2
Modifikator für alle Trefferwürfe Modifikator für alle Fahrerwürfe

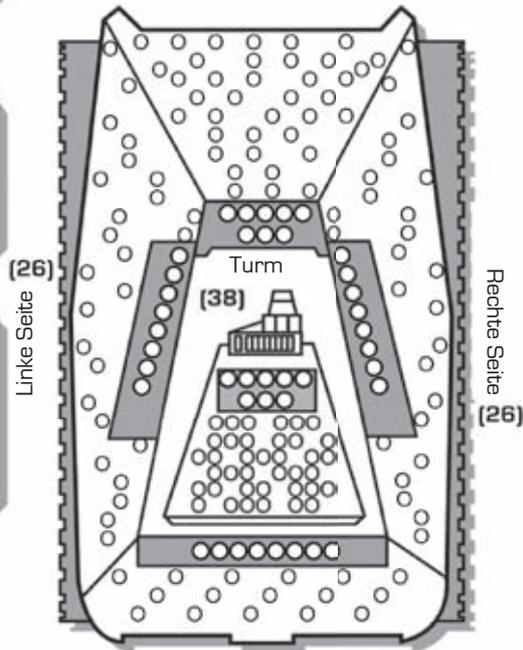
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert Reaktor/Motor
 Sensortreffer +1 +2 +3 0
 Antriebssystemtreffer +1 +2 +3
 Front Links Rechts
 Heck Turm



PANZERUNG

Front
 [38]



Heck
 [16]



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturm-treffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.

† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlägt wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Treffer Schaden wirksam wird.

‡ Seitentrefe treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturm-treffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abgerundet), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmal angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von -1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobilisiertes Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angriff der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2-5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von Antrieb getroffen ein.

**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von Waffe zerstört ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Partisan Schwerer Flakpanzer
 Bewegungspunkte: Tonnage: 80
 Einsatz-BP: 3 Technologie:
 Höchst-BP: 5 Innere Sphäre
 Bewegungsart: Kette Epoche: Nachfolgekriege
 Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
2	Maschinengewehre	F	2	-	1	2	3
					(DB,AI)		
4	Autokanonen/5	T	5	3	6	12	18
					(DB,S)		

Munition: [Autokanone/5] 40
 [Maschinengewehr] 100

KW: 673 Gesamtpanzerung: 96

MANNSCHAFT

Anzahl:
 Schützenwert: _____ Fahrerwert: _____
 Kommandant getroffen: +1 Fahrer getroffen: +2
Modifikator für alle Trefferwürfe Modifikator für alle Fahrerwürfe

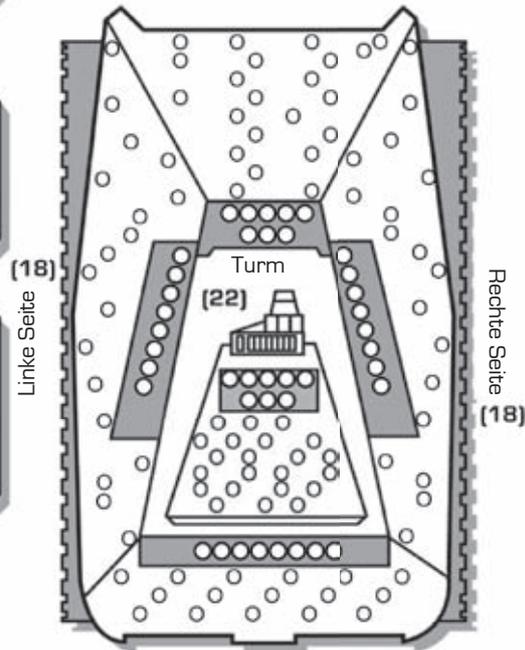
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert Reaktor/Motor
 Sensortreffer +1 +2 +3 0
 Antriebssystemtreffer +1 +2 +3
 Front Links Rechts
 Heck Turm



PANZERUNG

Front
 [22]



Heck
 [16]



© 2012 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturm-treffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.

† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlägt wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.

‡ Seitentrefen treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturm-treffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abgerundet), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung

Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

Modifikator für Fahrzeug

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von -1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobilisiertes Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Antri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2-5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von Antrieb getroffen ein.

**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von Waffe zerstört ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Partisan Schwerer Flakpanzer (AK/2)
 Bewegungspunkte: Tonnage: 80
 Einsatz-BP: 3 Technologie:
 Höchst-BP: 5 Innere Sphäre
 Bewegungsart: Kette Epoche: Nachfolgekriege
 Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
2	Maschinengewehre	F	2	-	1	2	3
					(DB,AI)		
5	Autokanonen/2	T	2	4	8	16	24
					(DB,S)		

Munition: [Autokanone/2] 180
 [Maschinengewehr] 200

KW: 580 Gesamtpanzerung: 96

MANNSCHAFT

Anzahl:
 Schützenwert: _____ Fahrerwert: _____
 Kommandant getroffen: +1 Fahrer getroffen: +2
Modifikator für alle Trefferwürfe Modifikator für alle Fahrerwürfe

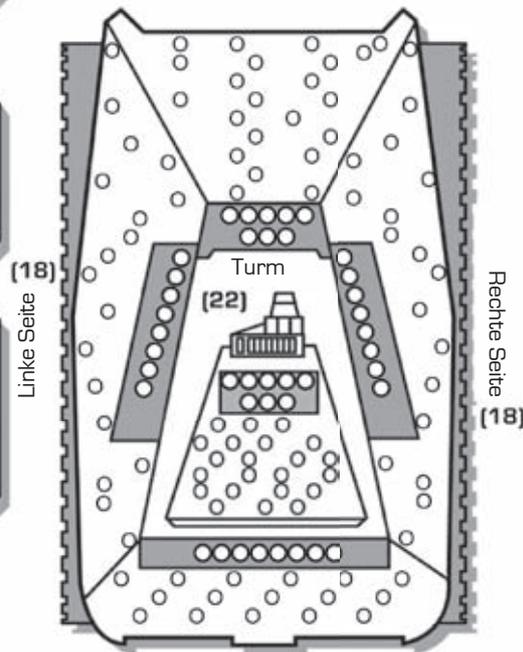
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert Reaktor/Motor
 Sensortreffer +1 +2 +3 0
 Antriebssystemtreffer +1 +2 +3
 Front Links Rechts
 Heck Turm



PANZERUNG

Front
 [22]



Heck
 [16]



© 2012 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturm-treffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.

† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlägt wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.

‡ Seitentrefen treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturm-treffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abgerundet), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung

Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

Modifikator für Fahrzeug

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von -1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobilisiert Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Antri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2-5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von Antrieb getroffen ein.

**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von Waffe zerstört ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Partisan Schwerer Flakpanzer (LSR)
 Bewegungspunkte: Tonnage: 80
 Einsatz-BP: 3 Technologie:
 Höchst-BP: 5 Innere Sphäre
 Bewegungsart: Kette Epoche: Nachfolgekriege
 Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
2	Maschinengewehre	F	2	-	1	2	3
			(DB,AI)				
4	LSR-15	T	1/Rak.	6	7	14	21
			(M,C,S)				

Munition: [LSR-15] 48
 [Maschinengewehr] 200

KW: 1.021 Gesamtpanzerung: 96

MANNSCHAFT

Anzahl:
 Schützenwert: _____ Fahrerwert: _____
 Kommandant getroffen: +1 Fahrer getroffen: +2
Modifikator für alle Trefferwürfe Modifikator für alle Fahrerwürfe

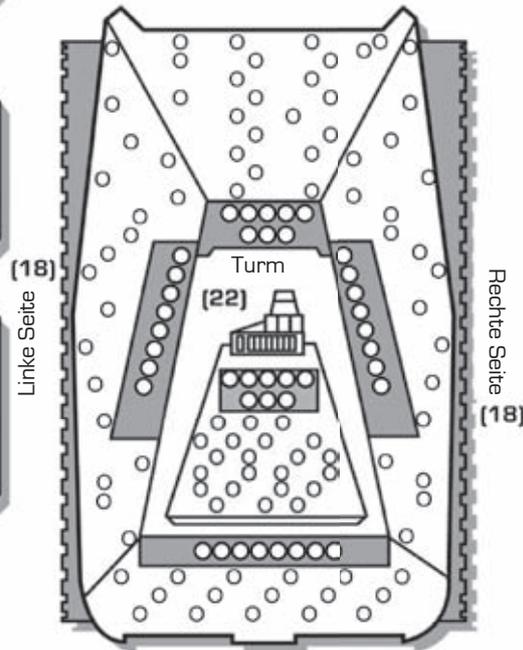
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert Reaktor/Motor
 Sensortreffer +1 +2 +3 0
 Antriebssystemtreffer +1 +2 +3
 Front Links Rechts
 Heck Turm



PANZERUNG

Front
 [22]



© 2012 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturm-treffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.

† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlägt wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird.

‡ Seitentrefen treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturm-treffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abgerundet), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung

Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

Modifikator für Fahrzeug

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von -1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobilisiertes Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Antri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2-5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von Antrieb getroffen ein.

**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von Waffe zerstört ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Schrek AK-Träger
 Bewegungspunkte: Tonnage: 80
 Einsatz-BP: 3 Technologie:
 Höchst-BP: 5 Innere Sphäre
 Bewegungsart: Kette Epoche: Nachfolgekriege
 Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
2	Maschinengewehre	F	2	-	1	2	3
			(DB,AI)				
1	Maschinengewehr	RS	2	-	1	2	3
			(DB,AI)				
1	Maschinengewehr	LS	2	-	1	2	3
			(DB,AI)				
3	Autokanonen/5	T	5	3	6	12	18
			(DB,S)				
4	Maschinengewehre	T	2	-	1	2	3
			(DB,AI)				

Munition: [Autokanone/5] 60
 [Maschinengewehr] 400

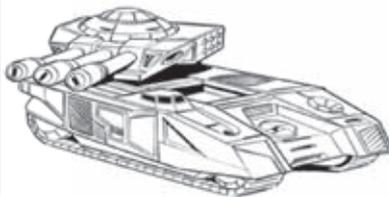
KW: 773 Gesamtpanzerung: 144

MANNSCHAFT

Anzahl:
 Schützenwert: _____ Fahrerwert: _____
 Kommandant getroffen: +1 Fahrer getroffen: +2
Modifikator für alle Trefferwürfe Modifikator für alle Fahrerwürfe

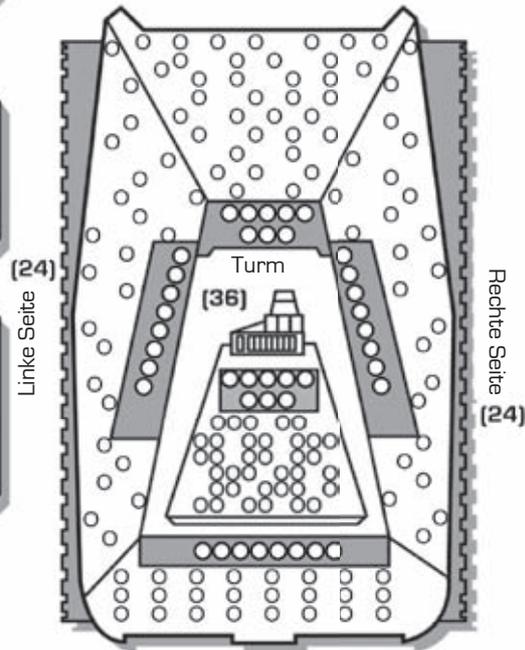
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert Reaktor/Motor
 Sensorentreffer +1 +2 +3 +0
 Antriebssystemtreffer +1 +2 +3
 Front Links Rechts
 Heck Turm



PANZERUNG

Front
 [36]



Heck
 [24]



© 2012 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturm-treffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.

† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Treffer Schaden wirksam wird.

‡ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturm-treffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abgerundet), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von -1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobilisiertes Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angriff der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2-5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von Antrieb getroffen ein.

**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von Waffe zerstört ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Schrek PPK-Träger
 Bewegungspunkte: Tonnage: 80
 Einsatz-BP: 3 Technologie:
 Höchst-BP: 5 Innere Sphäre
 Bewegungsart: Kette Epoche: Nachfolgekriege
 Antrieb: Reaktor

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz. Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
3 PPK	T	10	3	6	12	18

(DE,X)

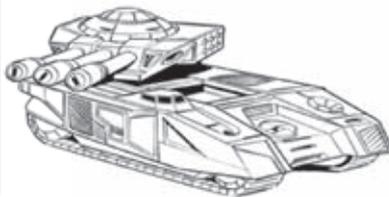
KW: 935 Gesamtpanzerung: 112

MANNSCHAFT

Anzahl:
 Schützenwert: _____ Fahrerwert: _____
 Kommandant getroffen: +1 Fahrer getroffen: +2
Modifikator für alle Trefferwürfe Modifikator für alle Fahrerwürfe

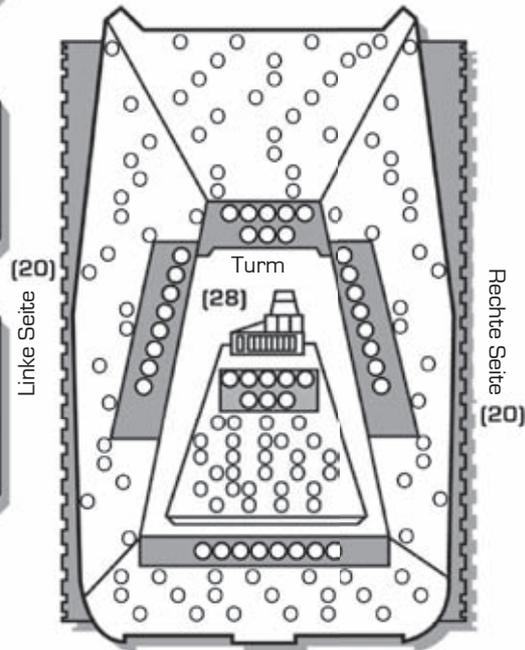
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert Reaktor/Motor
 Sensortreffer +1 +2 +3 0
 Antriebssystemtreffer +1 +2 +3
 Front Links Rechts
 Heck Turm



PANZERUNG

Front
 [24]



Heck
 [20]



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturm-treffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.

† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Treffer Schaden wirksam wird.

‡ Seitentrefen treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturm-treffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abgerundet), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmal angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von -1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobilisiertes Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Antri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2-5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von Antrieb getroffen ein.

**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von Waffe zerstört ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Schrek PPK-Träger (Infanterieabwehr)
 Bewegungspunkte: Tonnage: 80
 Einsatz-BP: 3 Technologie:
 Höchst-BP: 5 Innere Sphäre
 Bewegungsart: Kette Epoche: Nachfolgekriege
 Antrieb: Reaktor

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
2	Maschinengewehre	T	2	-	1	2	3
					(DB,AI)		
3	PPK	T	10	3	6	12	18
					(DE,X)		

Munition: (Maschinengewehr) 100

KW: 881

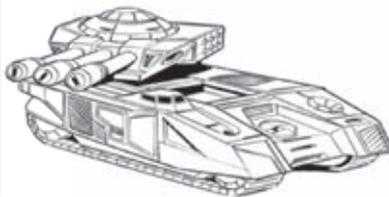
Gesamtpanzerung: 88

MANNSCHAFT

Anzahl:
 Schützenwert: _____ Fahrerwert: _____
 Kommandant getroffen: +1 Fahrer getroffen: +2
Modifikator für alle Trefferwürfe Modifikator für alle Fahrerwürfe

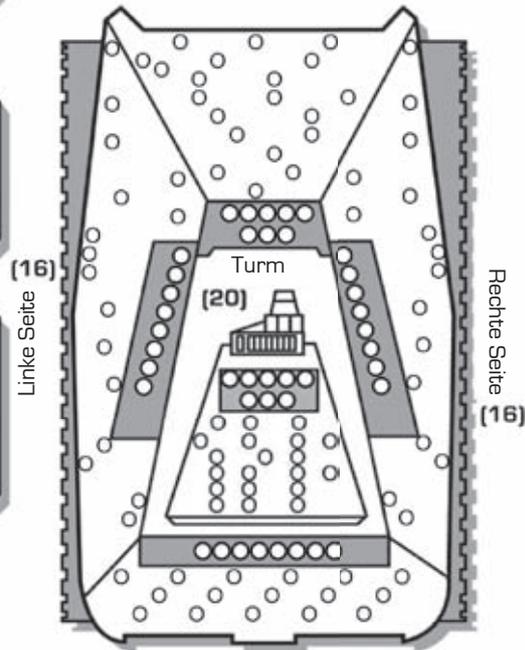
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert Reaktor/Motor
 Sensorentreffer +1 +2 +3 0
 Antriebssystemtreffer +1 +2 +3
 Front Links Rechts
 Heck Turm



PANZERUNG

Front
 (20)



Heck
 (16)



© 2012 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.

† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Treffer Schaden wirksam wird.

‡ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abgerundet), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung

Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

Modifikator für Fahrzeug

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmal angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von -1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobilisiert angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angriff der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2-5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von Antrieb getroffen ein.

**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von Waffe zerstört ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Sturmfeuer Schwerer Panzer
Bewegungspunkte: Tonnage: 85
Einsatz-BP: 3 **Technologie:**
Höchst-BP: 5 **Innere Sphäre**
Bewegungsart: Kette **Epoche:** Nachfolgekriege
Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
1	LSR-20	F	1/Rak	6	7	14	21
			(M,C,S)				
1	LSR-20	T	1/Rak	6	7	14	21
			(M,C,S)				
2	Maschinengewehre	T	2	-	1	2	3
			(DB,AI)				

Munition: [Maschinengewehr] 200
 [LSR-20] 18

KW: 1.400 **Gesamtpanzerung:** 312

MANNSCHAFT

Anzahl:
Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** _____
Kommandant getroffen: **Fahrer getroffen:**
Modifikator für alle Trefferwürfe Modifikator für alle Fahrerwürfe

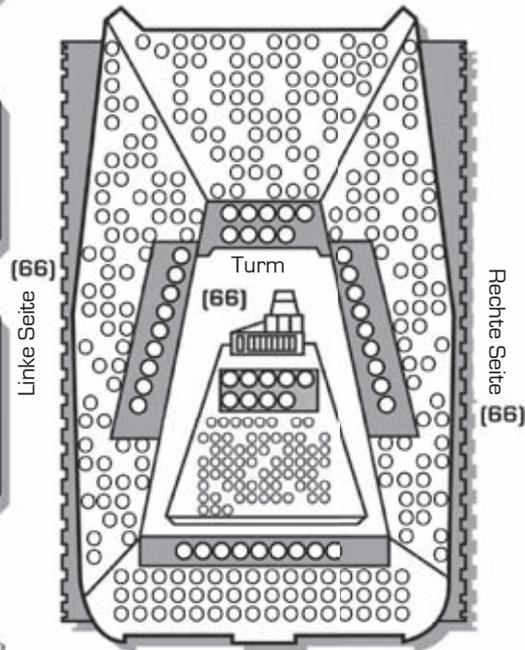
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert Reaktor/Motor
 Sensorentreffer
 Antriebssystemtreffer
 Front Links Rechts
 Heck Turm



PANZERUNG

Front
 [66]



Heck
 [48]



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturm-treffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.

† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Treffer Schaden wirksam wird.

‡ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturm-treffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abgerundet), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von -1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobilisiertes Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Antri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2-5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von **Antrieb getroffen** ein.

Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von **Waffe zerstört ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Sturmfeuer Schwerer Panzer (KSR)
Bewegungspunkte: Tonnage: 85
Einsatz-BP: 3 **Technologie:**
Höchst-BP: 5 **Innere Sphäre**
Bewegungsart: Kette **Epoche:** Nachfolgekriege
Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
1	LSR-20	F	1/Rak	6	7	14	21
			(M,C,S)				
3	Maschinengewehre	T	2	-	1	2	3
			(DB,AI)				
4	KSR-4	T	2/Rak	-	3	6	9
			(M,C,S)				

Munition: (Maschinengewehr) 200
 (LSR-20) 18
 (KSR-4) 50

KW: 1.390 **Gesamtpanzerung:** 312

MANNSCHAFT

Anzahl:
Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** _____
Kommandant getroffen: +1 **Fahrer getroffen:** +2
Modifikator für alle Trefferwürfe Modifikator für alle Fahrerwürfe

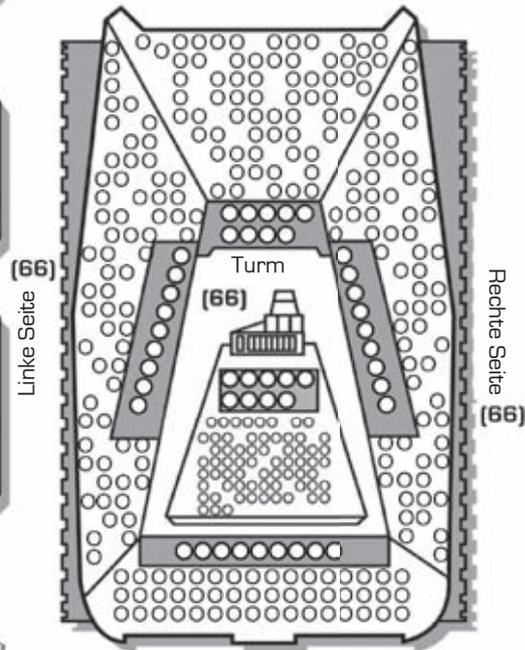
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert **Reaktor/Motor**
Sensortreffer +1 +2 +3 0
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3
Front **Links** **Rechts**
Heck **Turm**



PANZERUNG

Front
 (66)



Heck
 (48)



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturm-treffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.

† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlägt wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Treffer Schaden wirksam wird.

‡ Seitentrefen treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturm-treffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abgerundet), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung	Modifikator für Fahrzeug
Treffer am Heck	+1
Treffer an den Seiten	+2
	Kettenfahrzeug, Marineeinheit
	Radfahrzeug
	Luftkissenfahrzeug
	Bodeneffektfahrzeug
	+1
	+2
	+3
	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von -1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobilisiertes Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angriff der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2-5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von **Antrieb getroffen** ein.

Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von **Waffe zerstört ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Ontos Schwerer Panzer
Bewegungspunkte: Tonnage: 95
Einsatz-BP: 3 **Technologie:**
Höchst-BP: 5 **Innere Sphäre**
Bewegungsart: Kette **Epoche:** Nachfolgekriege
Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz. Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
2 LSR-5	T	1/Rak	6	7	14	21
		(M,C,S)				
8 Mittelschwere Laser	T	5 (DE)	-	3	6	9

Munition: (LSR-5) 24

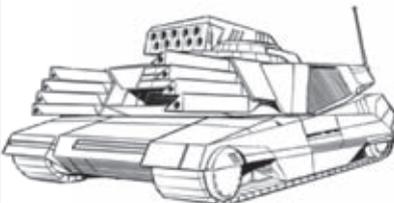
KW: 938 **Gesamtpanzerung:** 128

MANNSCHAFT

Anzahl:
Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** _____
Kommandant getroffen: +1 **Fahrer getroffen:** +2
Modifikator für alle Trefferwürfe Modifikator für alle Fahrerwürfe

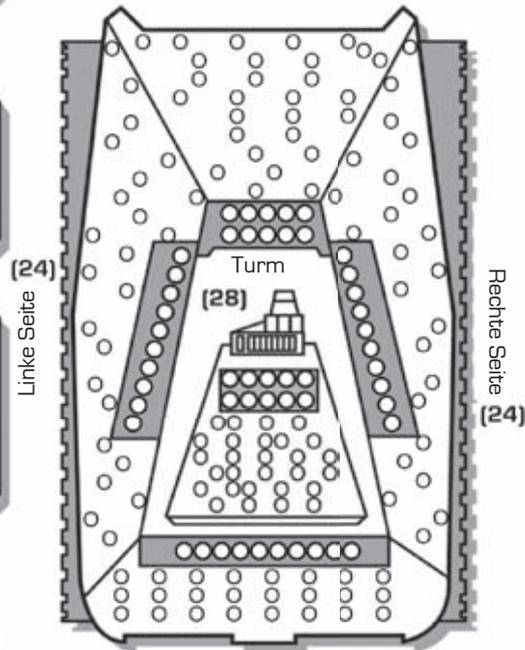
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert Reaktor/Motor
 Sensortreffer +1 +2 +3 0
 Antriebssystemtreffer +1 +2 +3
 Front Links Rechts
 Heck Turm



PANZERUNG

Front
(28)



Heck
(24)



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturm-treffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.

† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Treffer Schaden wirksam wird.

‡ Seitentrefen treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturm-treffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abgerundet), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von -1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobilisiertes Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2-5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von **Antrieb getroffen** ein.

Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von **Waffe zerstört ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Ontos Schwerer Panzer (Reaktor)
Bewegungspunkte: Tonnage: 95
Einsatz-BP: 3 **Technologie:**
Höchst-BP: 5 **Innere Sphäre**
Bewegungsart: Kette **Epoche:** Nachfolgekriege
Antrieb: Reaktor

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz. Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
2 LSR-10	T	1/Rak	6	7	14	21
		(M,C,S)				
10 Mittelschwere Laser	T	5 (DE)	-	3	6	9

Munition: (LSR-10) 24

KW: 1.287

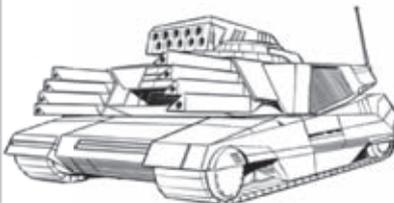
Gesamtpanzerung: 184

MANNSCHAFT

Anzahl:
Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** _____
Kommandant getroffen: +1 **Fahrer getroffen:** +2
Modifikator für alle Trefferwürfe Modifikator für alle Fahrerwürfe

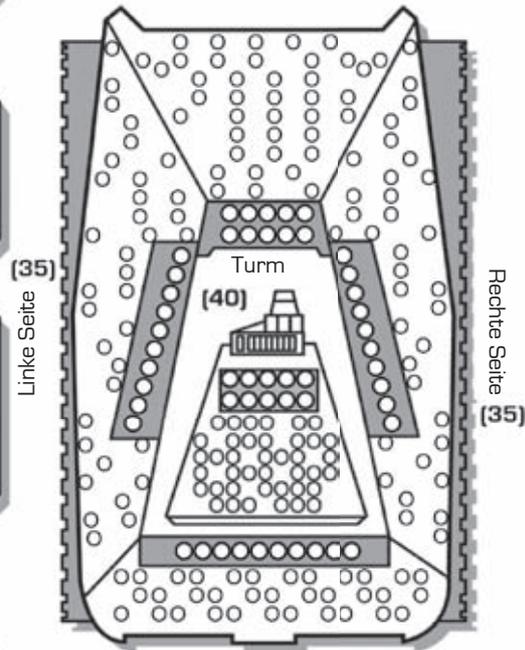
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert Reaktor/Motor
 Sensortreffer +1 +2 +3 0
 Antriebssystemtreffer +1 +2 +3
 Front Links Rechts
 Heck Turm



PANZERUNG

Front
(40)



Heck
(34)



© 2012 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 © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturm-treffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.

† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Treffer Schaden wirksam wird.

‡ Seitentrefen treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturm-treffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abgerundet), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung

Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

Modifikator für Fahrzeug

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von -1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobilisiertes Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Antri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2-5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von Antrieb getroffen ein.

**Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von Waffe zerstört ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: **Ontos Schwerer Panzer (LSR)**
 Bewegungspunkte: **Tonnage:** 95
 Einsatz-BP: 3 **Technologie:**
 Höchst-BP: 5 **Innere Sphäre**
Bewegungsart: Kette **Epoche:** Nachfolgekriege
Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
2	LSR-10	T	1/Rak	6	7	14	21
			(M,C,S)				
2	LSR-20	T	1/Rak	6	7	14	21
			(M,C,S)				

Munition: (LSR-10) 12
 (LSR-20) 30

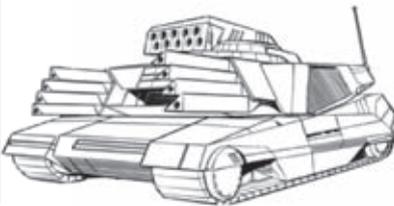
KW: 1.164 **Gesamtpanzerung:** 136

MANNSCHAFT

Anzahl: _____
 Schützenwert: _____ Fahrerwert: _____
Kommandant getroffen: +1 **Fahrer getroffen:** +2
Modifikator für alle Trefferwürfe Modifikator für alle Fahrerwürfe

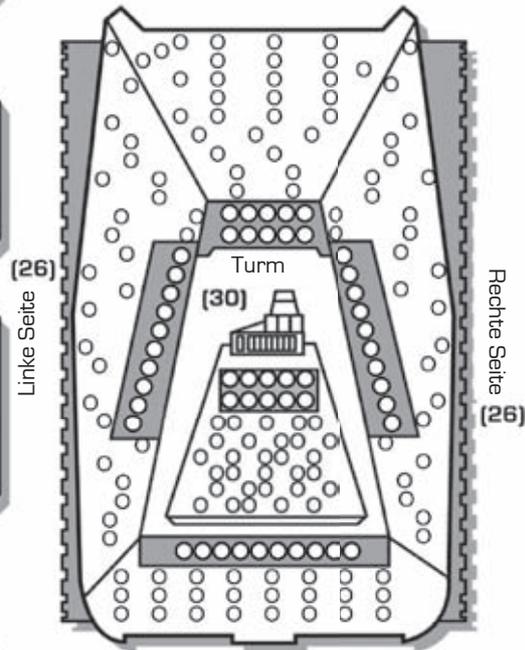
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert Reaktor/Motor
 Sensorentreffer +1 +2 +3 0
 Antriebssystemtreffer +1 +2 +3
 Front Links Rechts
 Heck Turm



PANZERUNG

Front
 (30)



Heck
 (24)



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturm-treffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.

† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Treffer Schaden wirksam wird.

‡ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturm-treffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abgerundet), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung		Modifikator für Fahrzeug	
Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von -1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobilisiertes Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2-5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von **Antrieb getroffen** ein.

Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von **Waffe zerstört ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Behemoth Schwerer Panzer
Bewegungspunkte: Tonnage: 100
Einsatz-BP: 2 **Technologie:**
Höchst-BP: 3 **Innere Sphäre**
Bewegungsart: Kette **Epoche:** Nachfolgekriege
Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
4	LSR-5	F	1/Rak (M,C,S)	6	7	14	21
2	Maschinengewehre	F	2 (DB,AI)	-	1	2	3
2	KSR-2	F	2/Rak (M,C,S)	0	3	6	9
1	Maschinengewehr	RS	2 (DB,AI)	-	1	2	3
1	KSR-2	RS	2/Rak (M,C,S)	0	3	6	9
1	Maschinengewehr	LS	2 (DB,AI)	-	1	2	3
1	KSR-2	LS	2/Rak (M,C,S)	0	3	6	9
2	Autokanone/10	T	10	-	5	10	15
2	KSR-6	T	2/Rak (M,C,S)	0	3	6	9

Munition: [KSR-2] 50
 [KSR-6] 30
 [LSR-5] 48
 [Maschinengewehr] 200
 [Autokanone/10] 20

KW: 1.173 **Gesamtpanzerung:** 208

MANNSCHAFT

Anzahl:
Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** _____
Kommandant getroffen: +1 **Fahrer getroffen:** +2
Modifikator für alle Trefferwürfe Modifikator für alle Fahrerwürfe

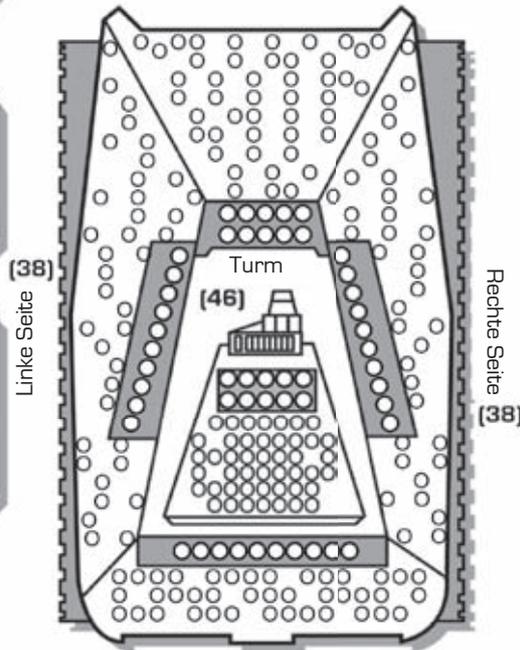
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert **Reaktor/Motor**
Sensortreffer +1 +2 +3 0
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3
Front **Links** **Rechts**
Heck **Turm**



PANZERUNG

Front
 [46]



Heck
 [40]



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtrichter führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.

† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlägt wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Treffer Schaden wirksam wird.

‡ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtrichter auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abgerundet), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung	Modifikator für Fahrzeug
Treffer am Heck	+1
Treffer an den Seiten	+2
	Kettenfahrzeug, Marineeinheit
	Radfahrzeug
	Luftkissenfahrzeug
	Bodeneffektfahrzeug
	+1
	+2
	+3
	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von -1 BP Reiseschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reiseschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobilisiertes Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Antri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2-5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition**	Munition**
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von **Antrieb getroffen** ein.

Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von **Waffe zerstört ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Behemoth Schwerer Panzer (Gepanzert)
Bewegungspunkte: Tonnage: 100
Einsatz-BP: 2 **Technologie:**
Höchst-BP: 3 **Innere Sphäre**
Bewegungsart: Kette **Epoche:** Nachfolgekriege
Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
4	LSR-5	F	1/Rak	6	7	14	21
2	Autokanone/10	T	10	-	5	10	15
2	KSR-6	T	2/Rak	0	3	6	9

Munition: (KSR-6) 30
 (LSR-5) 48
 (Autokanone/10) 20

KW: 1.406

Gesamtpanzerung: 336

MANNSCHAFT

Anzahl:
Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** _____
Kommandant getroffen: +1 **Fahrer getroffen:** +2
Modifikator für alle Trefferwürfe Modifikator für alle Fahrerwürfe

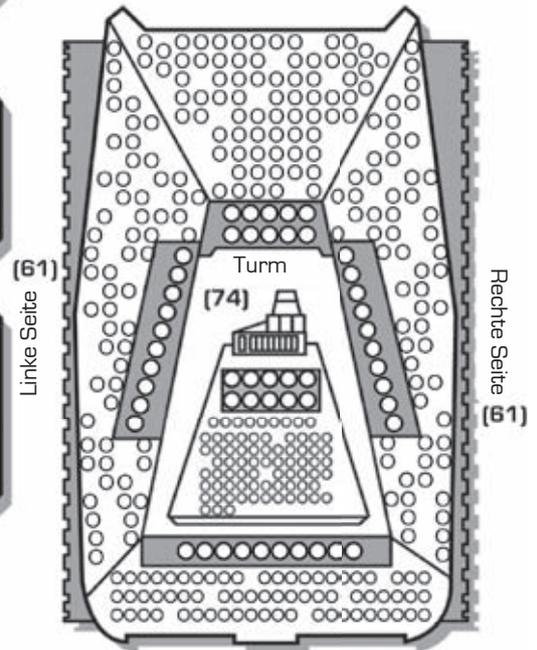
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert Reaktor/Motor
 Sensortreffer +1 +2 +3 0
 Antriebssystemtreffer +1 +2 +3
 Front Links Rechts
 Heck Turm



PANZERUNG

Front
 [74]



Heck
 [66]



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.

† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Treffer Schaden wirksam wird.

‡ Seitentrefen treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abgerundet), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung

Treffer am Heck	+1	Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Treffer an den Seiten	+2	Radfahrzeug	+2
		Luftkissenfahrzeug	+3
		Bodeneffektfahrzeug	+4

Modifikator für Fahrzeug

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von -1 BP Reisegeschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobilisiertes Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angriff der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2-5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von **Antrieb getroffen** ein.

Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von **Waffe zerstört ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Behemoth Schwerer Panzer (Flammer)
Bewegungspunkte: Tonnage: 100
Einsatz-BP: 2 **Technologie:**
Höchst-BP: 3 **Innere Sphäre**
Bewegungsart: Kette **Epoche:** Nachfolgekriege
Antrieb: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
4	LSR-5	F	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
2	Maschinengewehre	F	2 (DB,AI)	-	1	2	3
2	Fahrzeugflammer	F	2 (DE,S)	0	1	2	3
1	Maschinengewehr	RS	2 (DB,AI)	-	1	2	3
2	Fahrzeugflammer	RS	2 (DE,S)	0	1	2	3
1	Maschinengewehr	LS	2 (DB,AI)	-	1	2	3
2	Fahrzeugflammer	LS	2 (DE,S)	0	1	2	3
2	Autokanone/10	T	10 (DB,S)	-	5	10	15
2	KSR-6	T	2/Rak. (M,C,S)	0	3	6	9

Munition: (KSR-6) 30
 (Maschinengewehr) 200
 (Flammer) 40
 (LSR-5) 30
 (Autokanone/10) 20

KW: 1.130

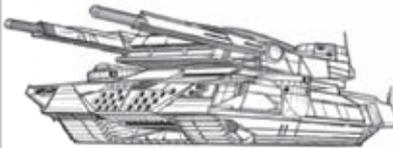
Gesamtpanzerung: 208

MANNSCHAFT

Anzahl:
Schützenwert: _____ **Fahrerwert:** _____
Kommandant getroffen: +1 **Fahrer getroffen:** +2
Modifikator für alle Trefferwürfe Modifikator für alle Fahrerwürfe

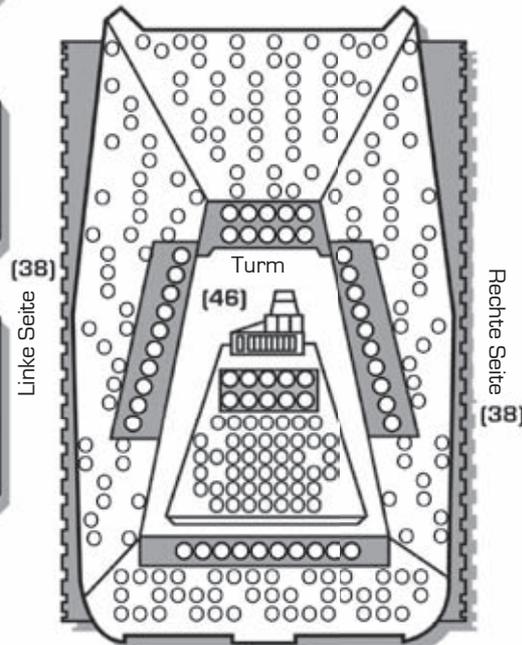
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert Reaktor/Motor
 Sensorentreffer +1 +2 +3 0
 Antriebssystemtreffer +1 +2 +3
 Front Links Rechts
 Heck Turm



PANZERUNG

Front
 (46)



Heck
 (40)



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

2W6	FRONT	HECK	SEITENS
2*	Front (kritisch)	Heck (kritisch)	Seite (kritisch)
3	Front†	Heck†	Seite†
4	Front†	Heck†	Seite†
5	Rechte Seite	Linke Seite	Front
6	Front	Heck	Seite
7	Front	Heck	Seite
8	Front	Heck	Seite (kritisch)*
9	Linke Seite	Rechte Seite	Heck
10	Turm	Turm	Turm
11	Turm	Turm	Turm
12*	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)	Turm (kritisch)†

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftreffenden Angriff kann dem Fahrzeug einen kritischen Treffer zufügen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Anschließend würfelt der angreifende Spieler auf der Tabelle Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge auf S. 194. Ein Ergebnis von 12 auf der Bodengefechtsfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturm-treffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite.

† Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlagen wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschäden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Treffer Schaden wirksam wird.

‡ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturm-treffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2-5	Keine Auswirkungen
6-7	Leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8-9	Mittelschwerer Schaden; Einsatz-BP-1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10-11	Schwerer Schaden; Einsatz-BP werden halbiert (abgerundet), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung	Modifikator für Fahrzeug
Treffer am Heck	+1
Treffer an den Seiten	+2
	Kettenfahrzeug, Marineeinheit
	Radfahrzeug
	Luftkissenfahrzeug
	Bodeneffektfahrzeug
	+1
	+2
	+3
	+4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 8-9 bedeutet eine Modifikator von +2, während der Abzug von -1 BP Reiseschwindigkeit erneut wirksam wird. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reiseschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als immobilisierendes Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angri der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und beendet es seine Bewegung auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

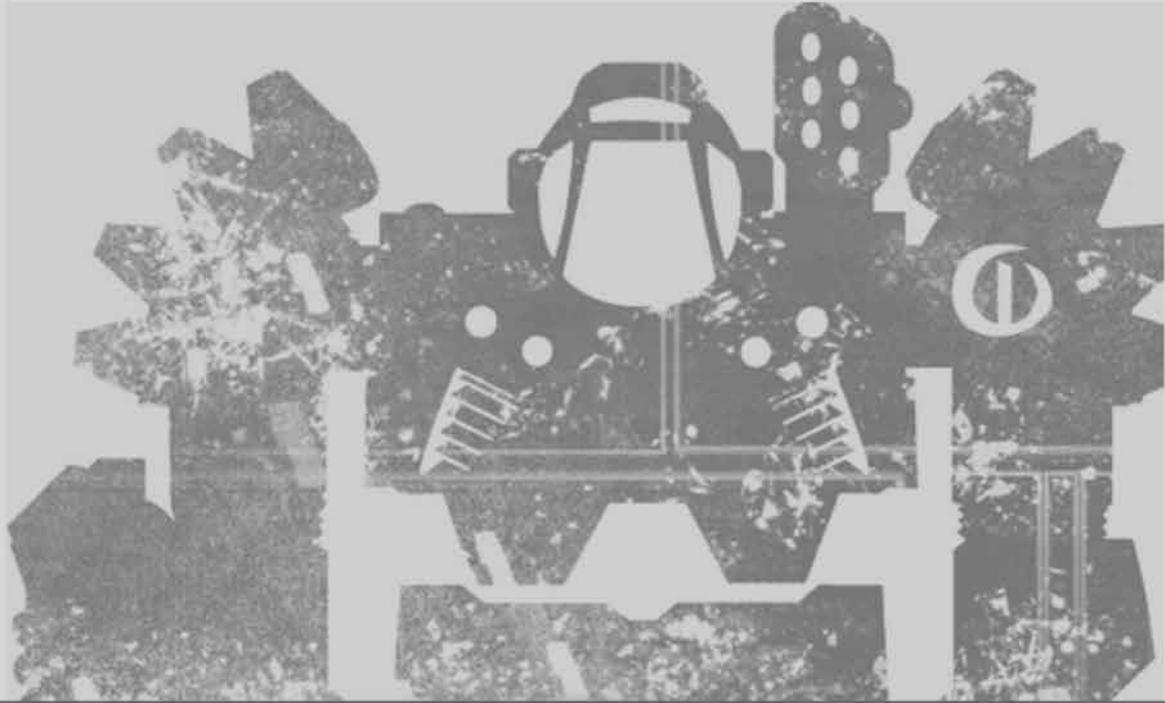
KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

2W6	FRONT	SEITE	HECK	TURM
2-5	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer	Kein kritischer Treffer
6	Fahrer getroffen	Ladung/Infanterie getroffen	Waffenstörung	Stabilisator
7	Waffenstörung	Waffenstörung	Ladung/Infanterie getroffen	Turm verklemt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

*Nur wenn das Fahrzeug einen Verbrennungsmotor hat. Hat das Fahrzeug einen Fusionsantrieb, treten stattdessen die Auswirkungen von **Antrieb getroffen** ein.

Hat das Fahrzeug keine Munition mehr an Bord, treten die Auswirkungen von **Waffe zerstört ein.

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.



BATTLEMECHS

BATTLETECH

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: **COM-1D Commando**

Bewegungspunkte: **Tonnage: 25**
 Gehen: 6 **Technologie:**
 Rennen: 9 **Innere Sphäre**
 Springen: 0 **Epoche: Sternbund**

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	KSR-6	TM	4	2/Rak.	-	3	6	9
				(M,C,S)				
1	Schwerer Laser	RA	8	8 [DE]	-	5	10	15

KW: 558 **Gesamtpanzerung: 48** **Waffenhitze: 12**
Ableitung: 10

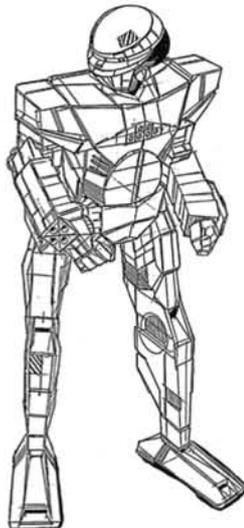
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

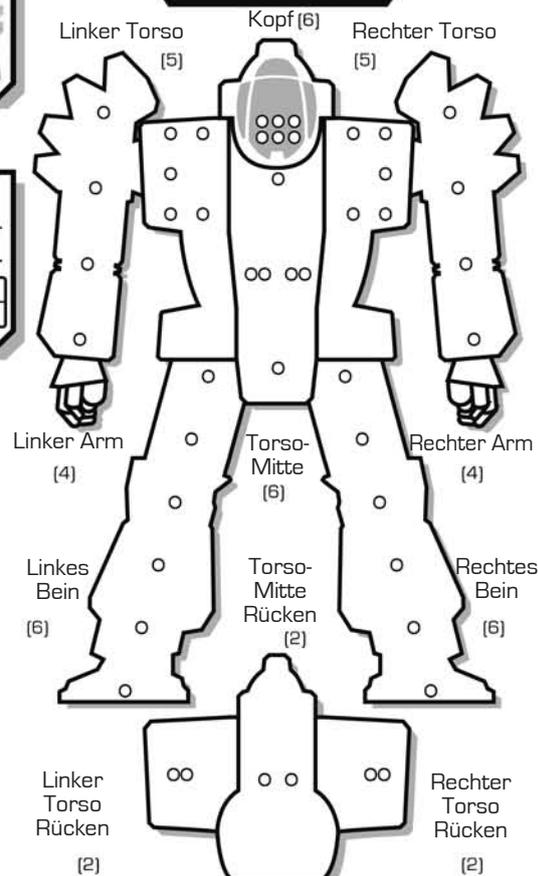
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Handaktivator
- 1-3 neu würfeln
 5. neu würfeln
 6. neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Linker Torso

- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- Munition (KSR-6) 15
- 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
- 1-3 neu würfeln

- Gyroskop
- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- KSR-6
- KSR-6

Reaktortreffer ○○○○
 Gyroskoptreffer ○○
 Sensorentreffer ○○
 Lebenserhaltung ○

Rechter Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Handaktivator
 - Schwerer Laser
 - Schwerer Laser
- 1-3 neu würfeln
 5. neu würfeln
 6. neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Rechter Torso

- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

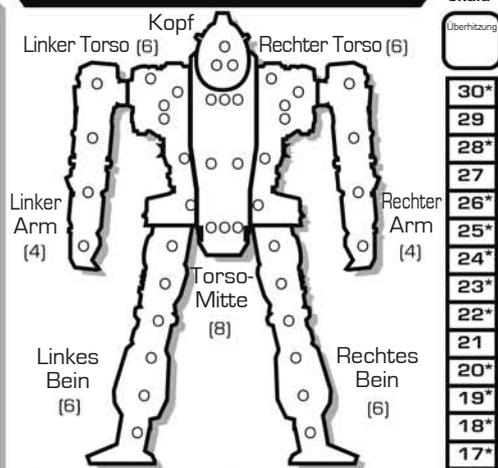
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- neu würfeln
- neu würfeln



INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 10 (10)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	-5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	-4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	-3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	○
10	-2 Bewegungspunkte	○
8	Waffen +1	○
5	-1 Bewegungspunkt	○

Wärmeskala

Überhang	Wärmeskala
	30*
	29
	28*
	27
	26*
	25*
	24*
	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: **COM-2D Commando**

Bewegungspunkte: **Tonnage: 25**
 Gehen: 6 **Technologie:**
 Rennen: 9 **Innere Sphäre**
 Springen: 0 **Epoche: Sternbund**

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	KSR-6	TM	4	2/Rak.	-	3	6	9
1	KSR-4	RA	3	2/Rak.	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	-	3	6	9

KW: 541 **Gesamtpanzerung: 64** **Waffenhitze: 10**
Ableitung: 10

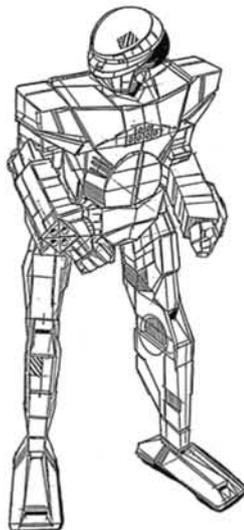
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

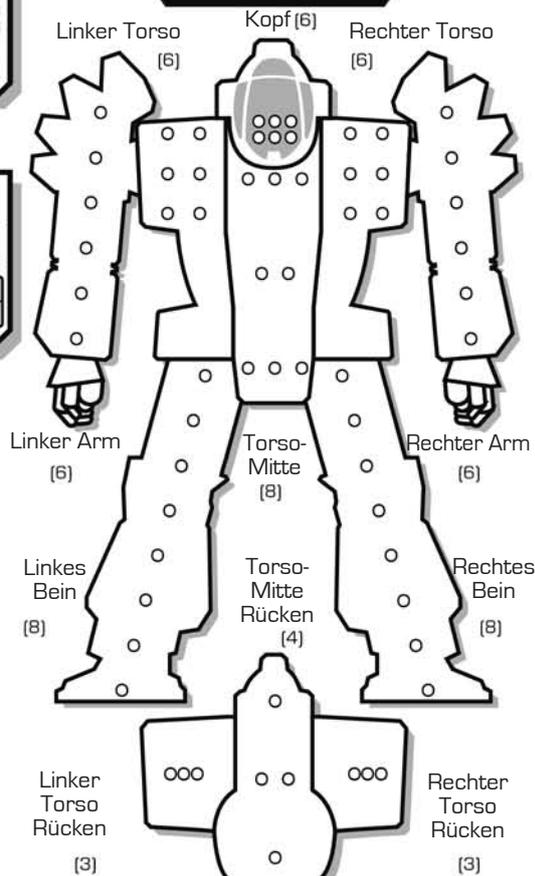
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Handaktivator
 - Mittelschwerer Laser
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linker Torso

- Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Munition (KSR-6) 15
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linkes Bein

- Hüftgelenk
 - Oberschenkelaktivator
 - Unterschenkelaktivator
 - Fußaktivator
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- neu würfeln
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Gyroskop
 - Gyroskop
 - Gyroskop
- 1-3
- Gyroskop
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - KSR-6
 - KSR-6
- 4-6

Rechter Arm

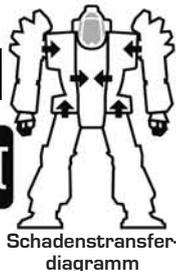
- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Handaktivator
 - KSR-4
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechter Torso

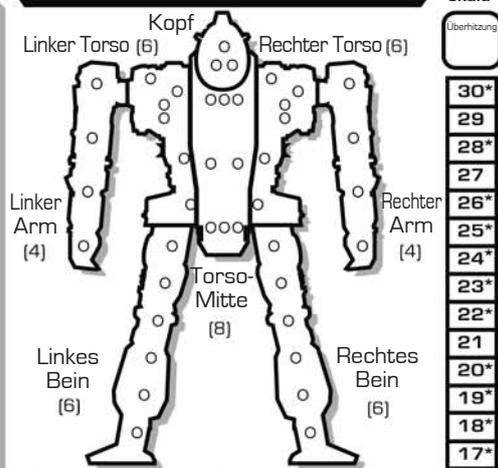
- Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Munition (KSR-4) 25
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
 - Oberschenkelaktivator
 - Unterschenkelaktivator
 - Fußaktivator
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6



INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 10 (10)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	-5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	-4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	-3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	○
10	-2 Bewegungspunkte	○
8	Waffen +1	○
5	-1 Bewegungspunkt	○

Wärmeskala

Überhang	Wärmeskala
30*	
29	
28*	
27	
26*	
25*	
24*	
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: **COM-3A Commando**

Bewegungspunkte: **Tonnage: 25**
 Gehen: 6 **Technologie:**
 Rennen: 9 **Innere Sphäre**
 Springen: 0 **Epoche: Nachfolgekriege**

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	KSR-6	TM	4	2/Rak.	-	3	6	9
				(M,C,S)				
1	KSR-6	RA	4	2/Rak.	-	3	6	9
				(M,C,S)				
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Flammer	RA	3	2	-	1	2	3
				(DE,H,AI)				

KW: 540 **Gesamtpanzerung: 48** **Waffenhitze: 14**
Ableitung: 10

KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

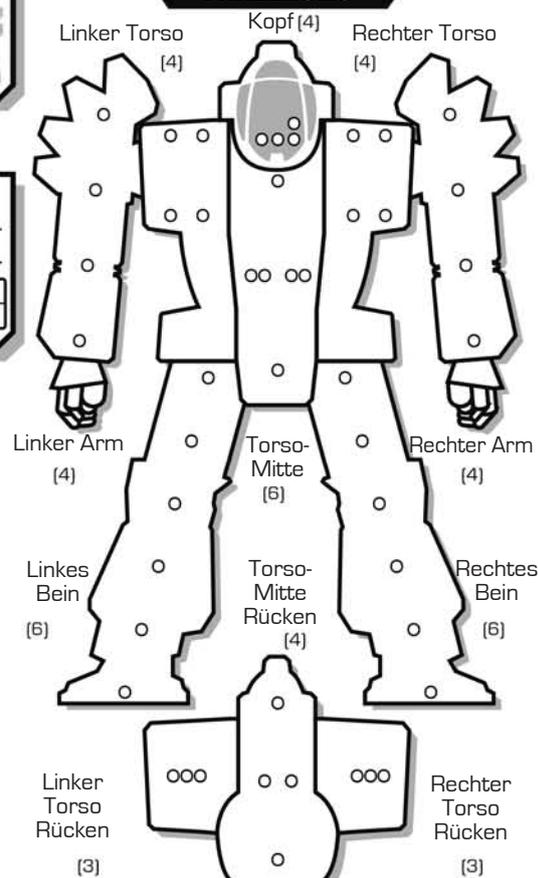
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Handaktivator
 - Mittelschwerer Laser
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linker Torso

- neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- neu würfeln
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Gyroskop
 - Gyroskop
 - Gyroskop
- 1-3

- Gyroskop
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - KSR-6
 - KSR-6
- 4-6

Reaktortreffer ○○○○
 Gyroskoptreffer ○○
 Sensorentreffer ○○
 Lebenserhaltung ○

Rechter Arm

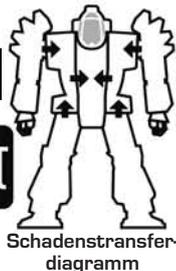
- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Handaktivator
 - KSR-6
 - KSR-6
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechter Torso

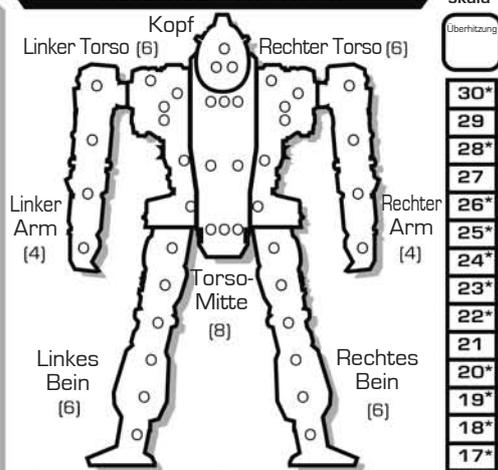
- Munition [KSR-6] 15
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher



INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 10 (10)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	-5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	-4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	-3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	○
10	-2 Bewegungspunkte	○
8	Waffen +1	○
5	-1 Bewegungspunkt	○

Wärmeskala

Überhang	Wärmeskala
30*	30*
29	29
28*	28*
27	27
26*	26*
25*	25*
24*	24*
23*	23*
22*	22*
21	21
20*	20*
19*	19*
18*	18*
17*	17*
16	16
15*	15*
14*	14*
13*	13*
12	12
11	11
10*	10*
9	9
8*	8*
7	7
6	6
5*	5*
4	4
3	3
2	2
1	1
0	0

BATTLETECH

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: JVN-10N Javelin

Bewegungspunkte: **Tonnage: 30**
 Gehen: 6 **Technologie:**
 Rennen: 9 **Innere Sphäre**
 Springen: 6 **Epoche: Sternenbund**

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	KSR-6	LT	4	2/Rak.	-	3	6	9
				(M,C,S)				
1	KSR-6	RT	4	2/Rak.	-	3	6	9
				(M,C,S)				

KW: 594 **Gesamtpanzerung: 64** **Waffenhitze: 8**
Ableitung: 10

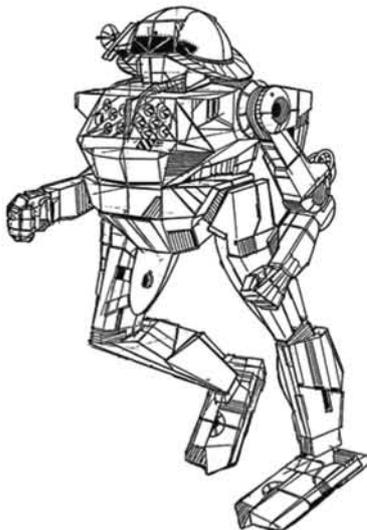
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

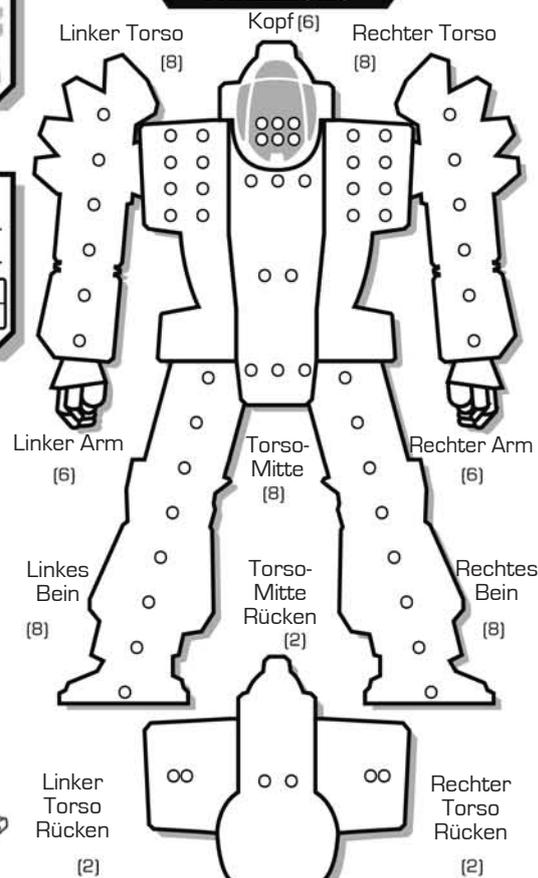
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Handaktivator
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linker Torso

- Wärmetauscher
 - KSR-6
 - KSR-6
 - Munition (KSR-6) 15
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Sprungdüse
- Sprungdüse

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- neu würfeln
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Gyroskop
 - Gyroskop
 - Gyroskop
- 1-3
- Gyroskop
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Sprungdüse
 - Sprungdüse
- 4-6



Rechter Arm

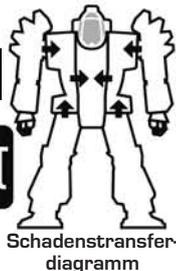
- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Handaktivator
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechter Torso

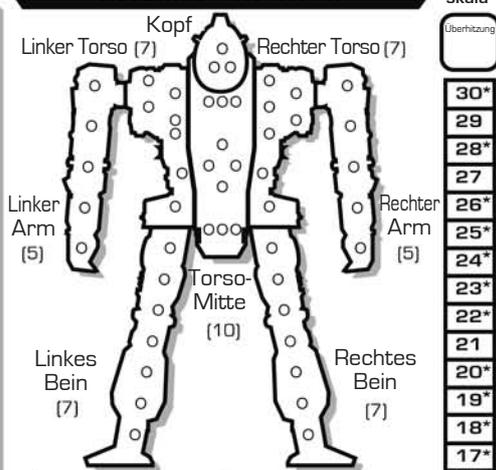
- Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - KSR-6
 - KSR-6
 - Munition (KSR-6) 15
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Sprungdüse
- Sprungdüse



INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 10 (10)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	-5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	-4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	-3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	○
10	-2 Bewegungspunkte	○
8	Waffen +1	○
5	-1 Bewegungspunkt	○

Wärmeskala

Überhang	Wärmeskala
	30*
	29
	28*
	27
	26*
	25*
	24*
	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: JVN-10F "Fire Javelin"

Bewegungspunkte: Tonnage: 30
 Gehen: 6 Technologie:
 Rennen: 9 Innere Sphäre
 Springen: 6 Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
2	Mittelschwere Laser	RT	3	5 (DE)	-	3	6	9
2	Mittelschwere Laser	LT	3	5 (DE)	-	3	6	9

KW: 594 Gesamtpanzerung: 96 Waffenhitze: 12
 Ableitung: 12

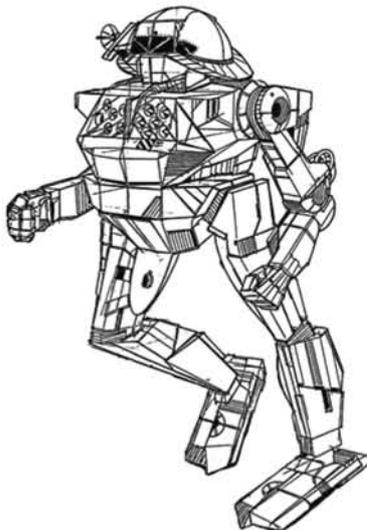
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

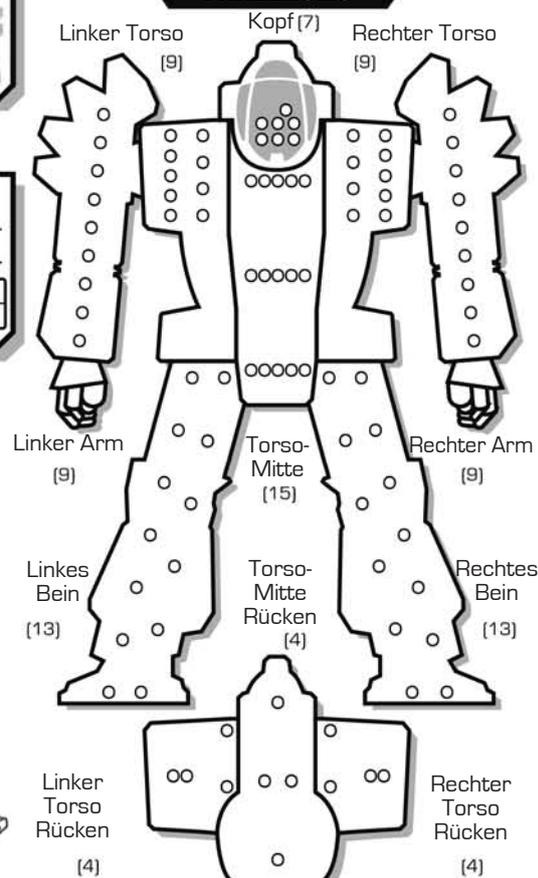
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Handaktivator
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linker Torso

- Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Mittelschwerer Laser
 - Mittelschwerer Laser
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Sprungdüse
- Sprungdüse

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- Wärmetauscher
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Gyroskop
 - Gyroskop
 - Gyroskop
- 1-3
- Gyroskop
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Sprungdüse
 - Sprungdüse
- 4-6

Rechter Arm

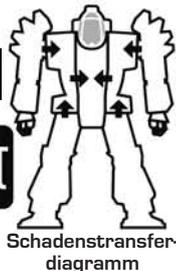
- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Handaktivator
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechter Torso

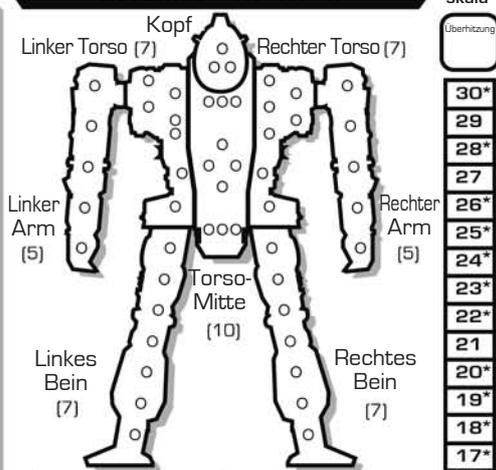
- Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Mittelschwerer Laser
 - Mittelschwerer Laser
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Sprungdüse
- Sprungdüse



INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○ ○
25	-5 Bewegungspunkte	○ ○ ○
24	Waffen +4	○ ○ ○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○ ○ ○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○ ○ ○
20	-4 Bewegungspunkte	○ ○ ○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○ ○ ○ ○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○ ○ ○ ○
17	Waffen +3	○ ○ ○ ○
15	-3 Bewegungspunkte	○ ○ ○ ○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○ ○ ○ ○
13	Waffen +2	○ ○ ○ ○
10	-2 Bewegungspunkte	○ ○ ○ ○
8	Waffen +1	○ ○ ○ ○
5	-1 Bewegungspunkt	○ ○ ○ ○

Wärmeskala

Überhang	Wärmeskala
30*	30*
29	29
28*	28*
27	27
26*	26*
25*	25*
24*	24*
23*	23*
22*	22*
21	21
20*	20*
19*	19*
18*	18*
17*	17*
16	16
15*	15*
14*	14*
13*	13*
12	12
11	11
10*	10*
9	9
8*	8*
7	7
6	6
5*	5*
4	4
3	3
2	2
1	1
0	0

BATTLETECH

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: SDR-5D Spider

Bewegungspunkte:

Gehen: 8
 Rennen: 12
 Springen: 8

Tonnage: 30

Technologie:

Innere Sphäre
 Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

(Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Mittelschwerer Laser	TM	3	5 [DE]	-	3	6	9
1	Flammer	RA	3	2	-	1	2	3

(DE,H,AI)

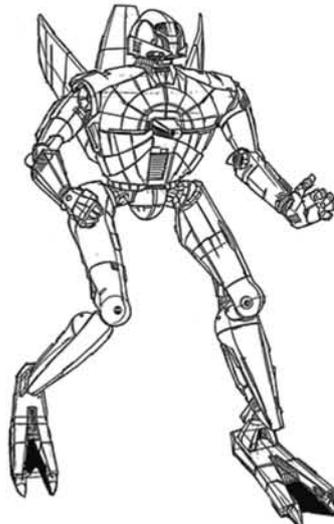
KW: 524 Gesamtpanzerung: 56 Waffenhitze: 6
 Ableitung: 10

KRIEGERDATEN

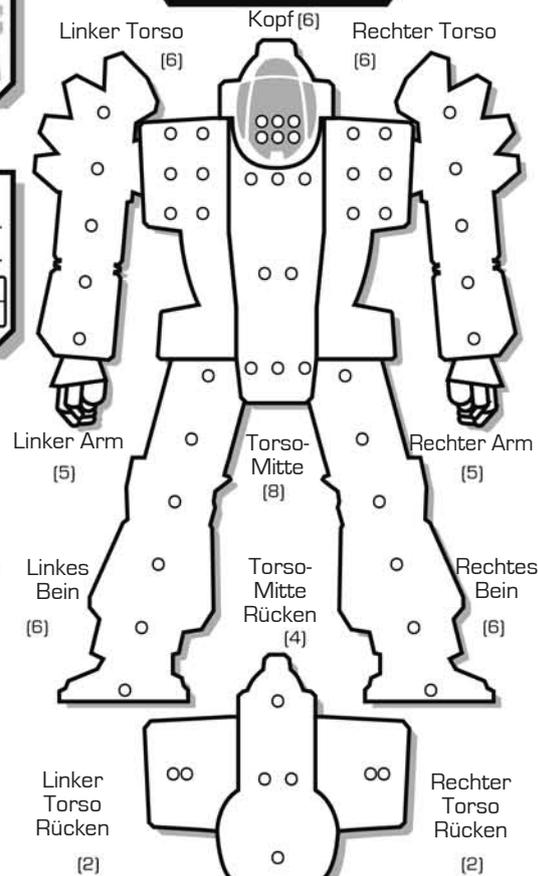
Name: _____

Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Handaktivator
- 1-3 neu würfeln
 5, 6 neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Linker Torso

- Sprungdüse
 - Sprungdüse
 - Sprungdüse
 - Sprungdüse
- 1-3 neu würfeln
 5, 6 neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Linkes Bein

- Hüftgelenk
 - Oberschenkelaktivator
 - Unterschenkelaktivator
 - Fußaktivator
- 4-6 neu würfeln
 5, 6 neu würfeln

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- Wärmetauscher
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Gyroskop
 - Gyroskop
 - Gyroskop
- 1-3 neu würfeln

- Gyroskop
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Mittelschwerer Laser
 - neu würfeln
- 4-6 neu würfeln



Rechter Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Handaktivator
 - Flammer
 - neu würfeln
- 1-3 neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Rechter Torso

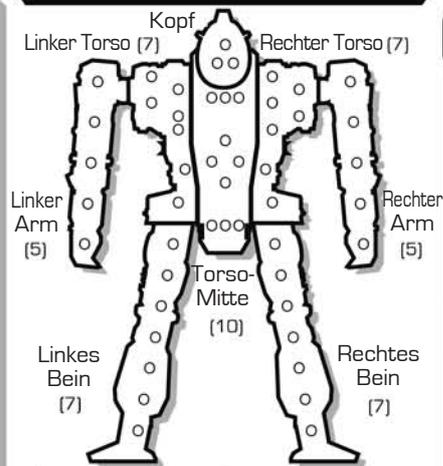
- Sprungdüse
 - Sprungdüse
 - Sprungdüse
 - Sprungdüse
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3 neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
 - Oberschenkelaktivator
 - Unterschenkelaktivator
 - Fußaktivator
- 4-6 neu würfeln
 5, 6 neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 10 (10)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	-5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	-4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	-3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	○
10	-2 Bewegungspunkte	○
8	Waffen +1	○
5	-1 Bewegungspunkt	○

Wärmeskala

Überhang	Wärmeskala
30*	30
29	29
28*	28
27	27
26*	26
25*	25
24*	24
23*	23
22*	22
21	21
20*	20
19*	19
18*	18
17*	17
16	16
15*	15
14*	14
13*	13
12	12
11	11
10*	10
9	9
8*	8
7	7
6	6
5*	5
4	4
3	3
2	2
1	1
0	0

BATTLETECH

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: SDR-5K Spider

Bewegungspunkte: Tonnage: 30
 Gehen: 8 Technologie:
 Rennen: 12 Innere Sphäre
 Springen: 6 Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Mittelschwerer Laser	TM	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Maschinengewehr	RA	0	2 (DB, AI)	-	1	2	3
1	Maschinengewehr	LA	0	2 (DB, AI)	-	1	2	3

KW: 503 Gesamtpanzerung: 56 Waffenhitze: 3
 Ableitung: 10

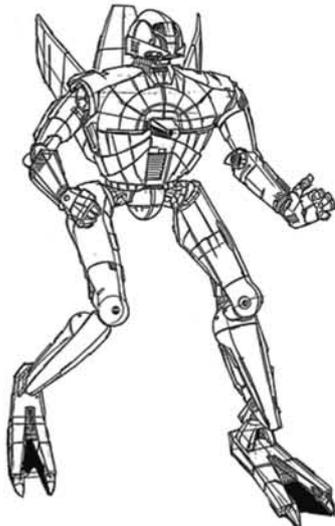
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

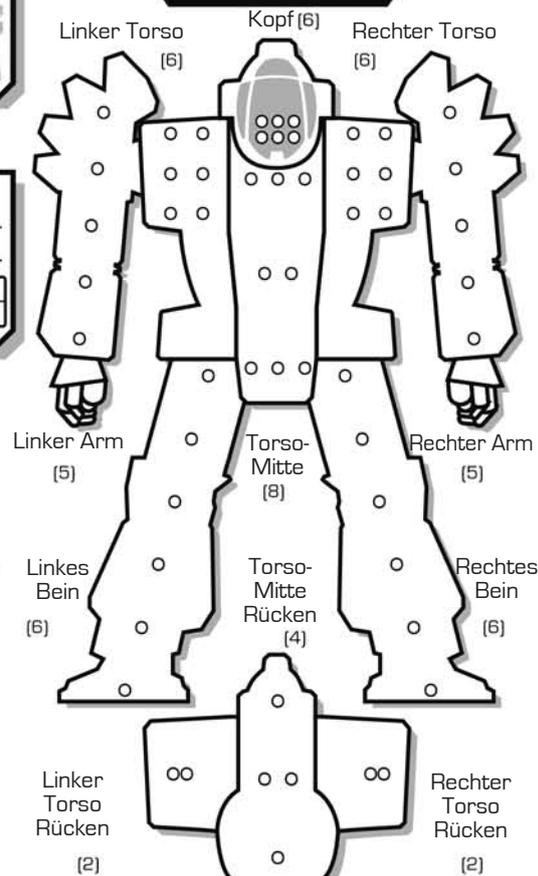
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- 1-3 Unterarmaktivator
- Handaktivator
- Maschinengewehr
- neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
- 3-4 neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Linker Torso

- Sprungdüse
- Sprungdüse
- 1-3 Sprungdüse
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
- 3-4 neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- neu würfeln
- neu würfeln

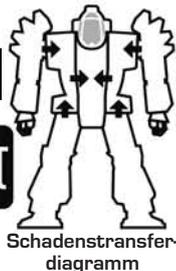
Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- Wärmetauscher
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
- Reaktor
- 1-3 Reaktor
- Gyroskop
- Gyroskop
- Gyroskop

- Gyroskop
- Reaktor
- 3-4 Reaktor
- Reaktor
- 4-6 Mittelschwerer Laser
- Munition (MG) 200



Schadenstransferdiagramm

Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- 1-3 Unterarmaktivator
- Handaktivator
- Maschinengewehr
- neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
- 3-4 neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Rechter Torso

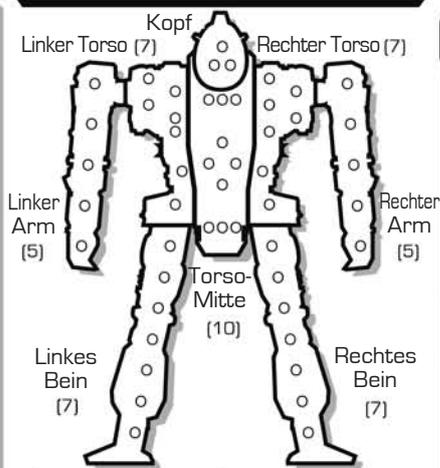
- Sprungdüse
- Sprungdüse
- 1-3 Sprungdüse
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
- 3-4 neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- 3-4 Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- neu würfeln
- neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 10 (10)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	-5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	-4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	-3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	○
10	-2 Bewegungspunkte	○
8	Waffen +1	○
5	-1 Bewegungspunkt	○

Wärmeskala

Überhang	Wärmeskala
○	30*
○	29
○	28*
○	27
○	26*
○	25*
○	24*
○	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: SDR-5V Spider

Bewegungspunkte: Tonnage: 30
 Gehen: 8 Technologie:
 Rennen: 12 Innere Sphäre
 Springen: 8 Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

(Hexe)
 Anz. Typ Zone Wärme Sch Min N. M. W.
 2 Mittelschwerer Laser TM 3 5 (DE) - 3 6 9

KW: 622 Gesamtpanzerung: 56 Waffenhitze: 6
 Ableitung: 10

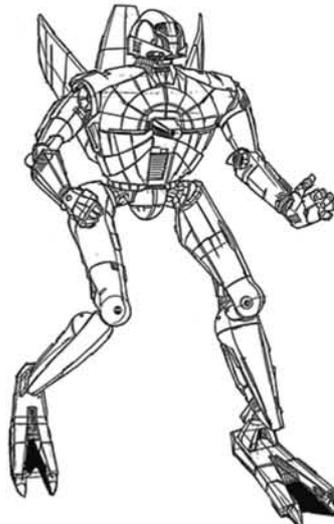
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

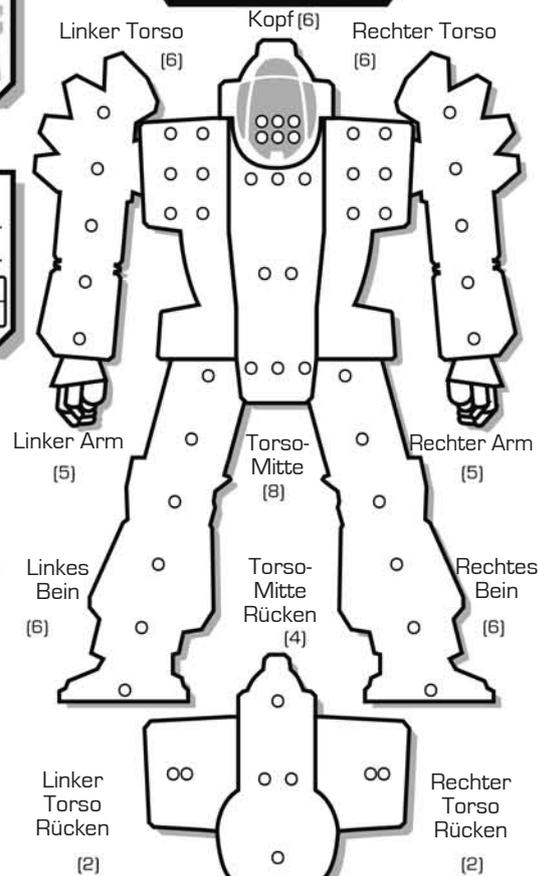
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- 1-3 Unterarmaktivator
- 4 Handaktivator
- 5 neu würfeln
- 6 neu würfeln

- 1 neu würfeln
- 2 neu würfeln
- 3 neu würfeln
- 4-6 4 neu würfeln
- 5 neu würfeln
- 6 neu würfeln

Linker Torso

- Sprungdüse
- Sprungdüse
- 1-3 Sprungdüse
- 4 Sprungdüse
- 5 neu würfeln
- 6 neu würfeln

- 1 neu würfeln
- 2 neu würfeln
- 3 neu würfeln
- 4-6 4 neu würfeln
- 5 neu würfeln
- 6 neu würfeln

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- 5 neu würfeln
- 6 neu würfeln

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- Wärmetauscher
- Sensoren
- 6 Lebenserhaltung

Torso Mitte

- 1 Reaktor
- 2 Reaktor
- 1-3 3 Reaktor
- 4 Gyroskop
- 5 Gyroskop
- 6 Gyroskop

- 1 Gyroskop
- 2 Reaktor
- 3 Reaktor
- 4-6 4 Reaktor
- 5 Mittelschwerer Laser
- 6 Mittelschwerer Laser

Reaktortreffer ○○○○
 Gyroskoptreffer ○○
 Sensorentreffer ○○
 Lebenserhaltung ○



Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- 1-3 Unterarmaktivator
- 4 Handaktivator
- 5 neu würfeln
- 6 neu würfeln

- 1 neu würfeln
- 2 neu würfeln
- 3 neu würfeln
- 4-6 4 neu würfeln
- 5 neu würfeln
- 6 neu würfeln

Rechter Torso

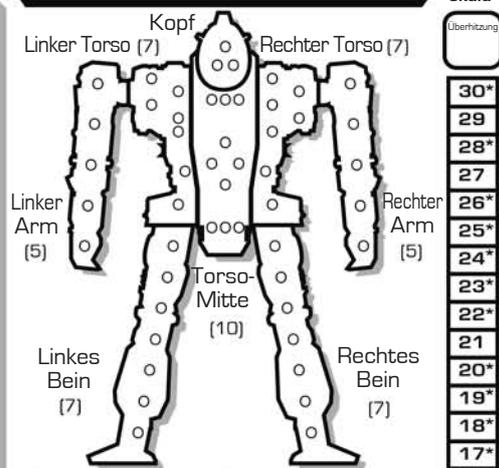
- Sprungdüse
- Sprungdüse
- 1-3 Sprungdüse
- 4 Sprungdüse
- 5 neu würfeln
- 6 neu würfeln

- 1 neu würfeln
- 2 neu würfeln
- 3 neu würfeln
- 4-6 4 neu würfeln
- 5 neu würfeln
- 6 neu würfeln

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- 3 Unterschenkelaktivator
- 4 Fußaktivator
- 5 neu würfeln
- 6 neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 10 (10)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	-5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	-4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	-3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	○
10	-2 Bewegungspunkte	○
8	Waffen +1	○
5	-1 Bewegungspunkt	○

Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27
26*
25*
24*
23*
22*
21
20*
19*
18*
17*
16
15*
14*
13*
12
11
10*
9
8*
7
6
5*
4
3
2
1
0

BATTLETECH

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: **UM-R60 UrbanMech**

Bewegungspunkte: **Tonnage: 30**
 Gehen: 2 **Technologie:** 3
 Rennen: 3 **Innere Sphäre:** 3
 Springen: 2 **Epoche:** Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Autokanone/10	RA	3	10	-	5	10	15
				(DB,S)				
1	Leichter Laser	LA	1	3 (DE)	-	1	2	3

KW: 504 **Gesamtpanzerung: 96** **Waffenhitze: 4**
Ableitung: 11

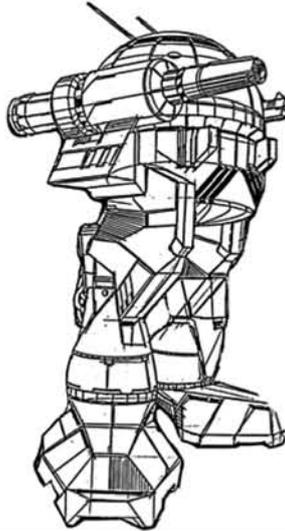
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

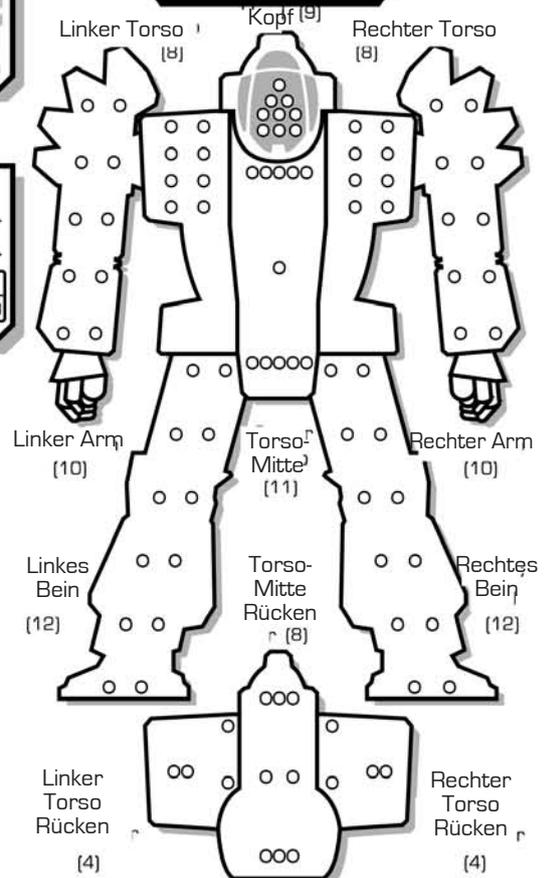
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot!
---	---	---	----	----	------



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Leichter Laser
 - 1-3 neu würfeln
 - 5 neu würfeln
 - 6 neu würfeln
- 1 neu würfeln
 - 2 neu würfeln
 - 3 neu würfeln
 - 4-6 neu würfeln
 - 5 neu würfeln
 - 6 neu würfeln

Linker Torso

- Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - 1-3 neu würfeln
 - 4 neu würfeln
 - 5 neu würfeln
 - 6 neu würfeln
- 1 neu würfeln
 - 2 neu würfeln
 - 3 neu würfeln
 - 4-6 neu würfeln
 - 5 neu würfeln
 - 6 neu würfeln

Linkes Bein

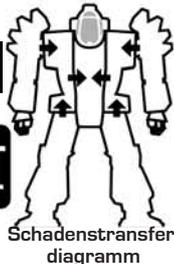
- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- Wärmetauscher
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - 1-3 Gyroskop
 - 5 Gyroskop
 - 6 Gyroskop
- 1 Gyroskop
 - 2 Reaktor
 - 3 Reaktor
 - 4-6 Reaktor
 - 5 Sprungdüse
 - 6 Sprungdüse



Schadenstransferdiagramm

Rechter Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Autokanone/10
 - 3 Autokanone/10
 - 4 Autokanone/10
 - 5 Autokanone/10
 - 6
- 1 Autokanone/10
 - 2 Autokanone/10
 - 3 Autokanone/10
 - 4-6 neu würfeln
 - 5 neu würfeln
 - 6 neu würfeln

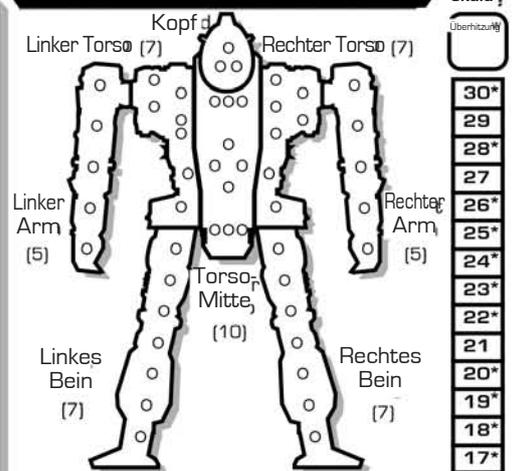
Rechter Torso

- Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Munition (AK/10) 10
 - 1-3 neu würfeln
 - 4 neu würfeln
 - 5 neu würfeln
 - 6 neu würfeln
- 1 neu würfeln
 - 2 neu würfeln
 - 3 neu würfeln
 - 4-6 neu würfeln
 - 5 neu würfeln
 - 6 neu würfeln

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	11 (11)
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	0 0
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	0 0
25	-5 Bewegungspunkte	0 0
24	Waffen +4	0 0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0 0
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	0 0
20	-4 Bewegungspunkte	0 0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0 0
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	0 0
17	Waffen +3	0 0
15	-3 Bewegungspunkte	0 0
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	0 0
13	Waffen +2	0 0
10	-2 Bewegungspunkte	0 0
8	Waffen +1	0 0
5	-1 Bewegungspunkt	0 0

Wärmeskala

Überhitzung	Wärmeskala
30*	
29	
28*	
27	
26*	
25*	
24*	
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: **UM-R60L UrbanMech**

Bewegungspunkte: **Tonnage: 30**
 Gehen: 2 **Technologie:**
 Rennen: 3 **Innere Sphäre**
 Springen: 2 **Epoche: Nachfolgekriege**

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Autokanone/20	RA	7	20	-	3	6	9
				(DB,S)				
1	Leichter Laser	LA	1	3 (DE)	-	1	2	3

KW: 470

KW: 470 **Gesamtpanzerung: 64** **Waffenhitze: 8**
Ableitung: 11

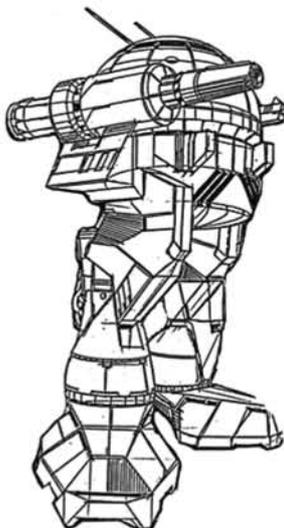
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

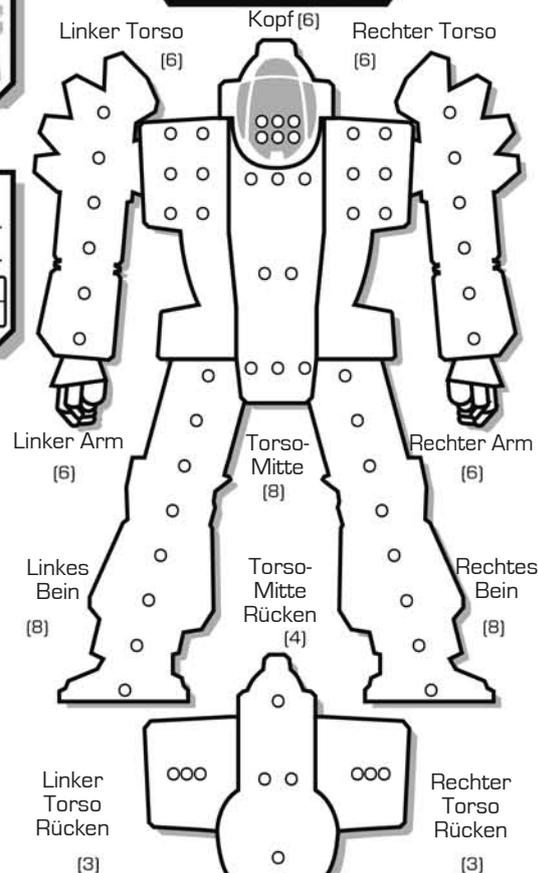
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Leichter Laser
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Linker Torso

- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- 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
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- Wärmetauscher
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- Gyroskop
- Gyroskop
- Gyroskop

- Gyroskop
- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- Sprungdüse
- Sprungdüse



Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Autokanone/20
- Autokanone/20
- Autokanone/20
- Autokanone/20

- Autokanone/20
- Autokanone/20
- Autokanone/20
- Autokanone/20
- Autokanone/20
- Autokanone/20

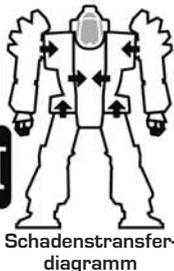
Rechter Torso

- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- Munition (AK/20) 5
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

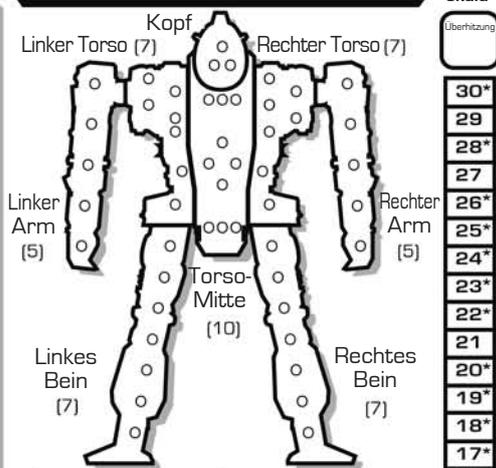
Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher



Schadenstransferdiagramm

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	
25	-5 Bewegungspunkte	○ ○ ○ ○
24	Waffen +4	
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○ ○ ○ ○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	
20	-4 Bewegungspunkte	○ ○ ○ ○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○ ○ ○ ○ ○ ○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	○ ○ ○ ○ ○ ○
15	-3 Bewegungspunkte	
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○ ○ ○ ○ ○ ○
13	Waffen +2	
10	-2 Bewegungspunkte	○ ○ ○ ○ ○ ○
8	Waffen +1	
5	-1 Bewegungspunkt	○ ○ ○ ○ ○ ○

Wärmeskala

Überhang	Wärmeskala
30*	
29	
28*	
27	
26*	
25*	
24*	
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: FS9-A Firestarter

Bewegungspunkte: **Tonnage: 35**
 Gehen: 6 **Technologie:**
 Rennen: 9 **Innere Sphäre**
 Springen: 6 **Epoche: Sternenbund**

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Flammer	TM	3	2	-	1	2	3
(DE,H,AI)								
1	Flammer (R)	TM	3	2	-	1	2	3
(DE,H,AI)								
1	Leichter Laser	RT	1	3 (DE)	-	1	2	3
1	Leichter Laser	LT	1	3 (DE)	-	1	2	3
1	Flammer	RA	3	2	-	1	2	3
(DE,H,AI)								
1	Flammer	LA	3	2	-	1	2	3
(DE,H,AI)								
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	-	3	6	9

KW: 773 **Gesamtpanzerung: 80** **Waffenhitze: 20**
Ableitung: 10

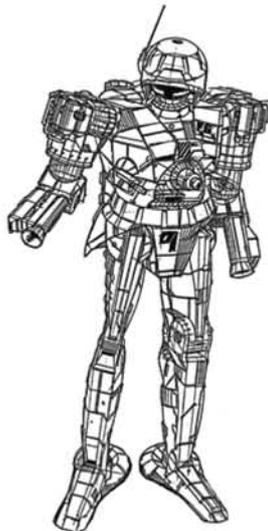
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

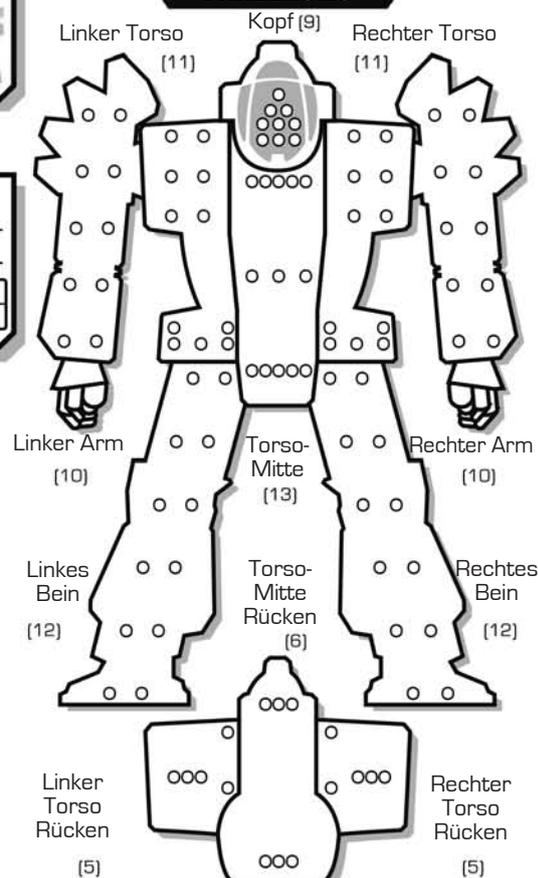
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Mittelschwerer Laser
 - Flammer
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linker Torso

- Sprungdüse
 - Sprungdüse
 - Sprungdüse
 - Leichter Laser
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- neu würfeln

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- neu würfeln
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Gyroskop
 - Gyroskop
 - Gyroskop
- 1-3
- Gyroskop
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Flammer
 - Flammer (R)
- 4-6

Rechter Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Mittelschwerer Laser
 - Flammer
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechter Torso

- Sprungdüse
 - Sprungdüse
 - Sprungdüse
 - Leichter Laser
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

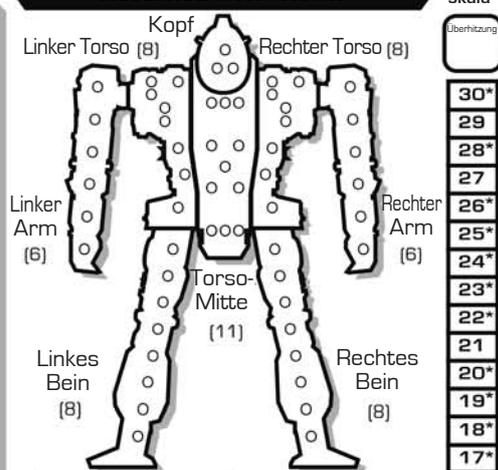
Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- neu würfeln



Schadenstransferdiagramm

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	10 (10)
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	0
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	0
25	-5 Bewegungspunkte	0
24	Waffen +4	0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	0
20	-4 Bewegungspunkte	0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	0
17	Waffen +3	0
15	-3 Bewegungspunkte	0
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	0
13	Waffen +2	0
10	-2 Bewegungspunkte	0
8	Waffen +1	0
5	-1 Bewegungspunkt	0

Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27
26*
25*
24*
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: FS9-H Firestarter

Bewegungspunkte: **Tonnage: 35**
 Gehen: 6 **Technologie:**
 Rennen: 9 **Innere Sphäre**
 Springen: 6 **Epoche: Sternenbund**

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Flammer	TM	3	2	-	1	2	3
				(DE,H,AI)				
1	Flammer (R)	TM	3	2	-	1	2	3
				(DE,H,AI)				
1	Flammer	RA	3	2	-	1	2	3
				(DE,H,AI)				
1	Flammer	LA	3	2	-	1	2	3
				(DE,H,AI)				
1	Maschinengewehr	RT	0	2	(DB,AI)	-	1	2
1	Maschinengewehr	LT	0	2	(DB,AI)	-	1	2
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5	(DE)	-	3	6
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5	(DE)	-	3	6

KW: 694 **Gesamtpanzerung: 88** **Waffenhitze: 18**
Ableitung: 10

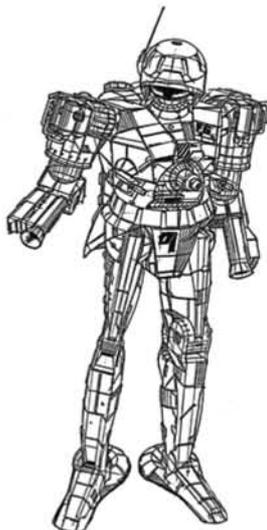
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

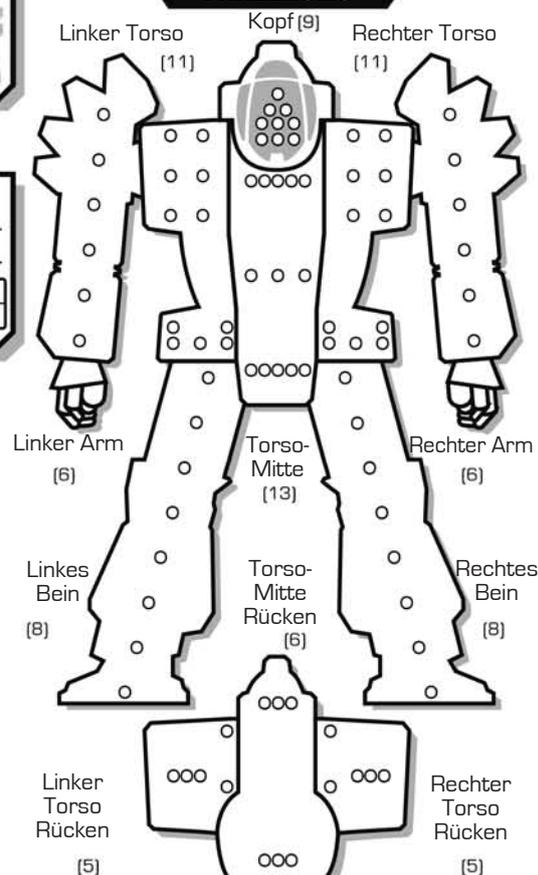
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Mittelschwerer Laser
 - Flammer
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linker Torso

- Sprungdüse
 - Sprungdüse
 - Sprungdüse
 - Maschinengewehr
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- neu würfeln

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- neu würfeln
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Gyroskop
 - Gyroskop
 - Gyroskop
- 1-3
- Gyroskop
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Flammer
 - Flammer (R)
- 4-6

Rechter Arm

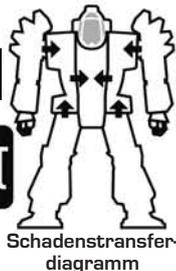
- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Mittelschwerer Laser
 - Flammer
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechter Torso

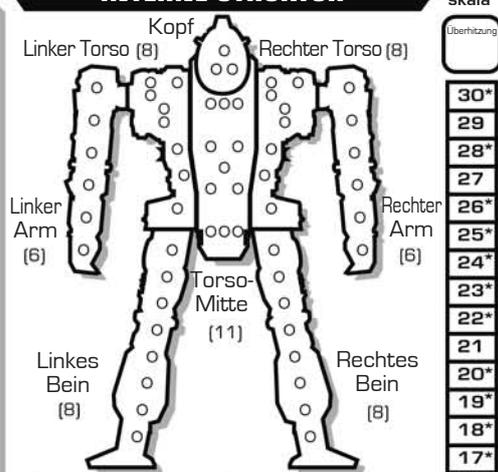
- Sprungdüse
 - Sprungdüse
 - Sprungdüse
 - Maschinengewehr
 - Munition (MG) 200
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- neu würfeln



INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	10 (10)
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	0
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	0
25	-5 Bewegungspunkte	0
24	Waffen +4	0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	0
20	-4 Bewegungspunkte	0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	0
17	Waffen +3	0
15	-3 Bewegungspunkte	0
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	0
13	Waffen +2	0
10	-2 Bewegungspunkte	0
8	Waffen +1	0
5	-1 Bewegungspunkt	0

Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27
26*
25*
24*
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: FS9-K Firestarter

Bewegungspunkte: Tonnage: 35
 Gehen: 6 Technologie:
 Rennen: 9 Innere Sphäre
 Springen: 6 Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Flammer	TM	3	2	-	1	2	3
(DE,H,AI)								
1	Flammer (R)	TM	3	2	-	1	2	3
(DE,H,AI)								
1	Schwerer Laser	RA	8	8 (DE)	-	5	10	15
2	Leichter Laser	LA	1	3 (DE)	-	1	2	3

KW: 763 Gesamtpanzerung: 88 Waffenhitze: 16
 Ableitung: 10

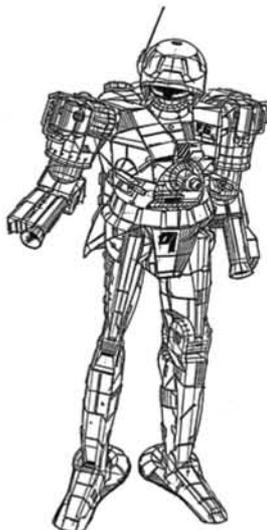
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

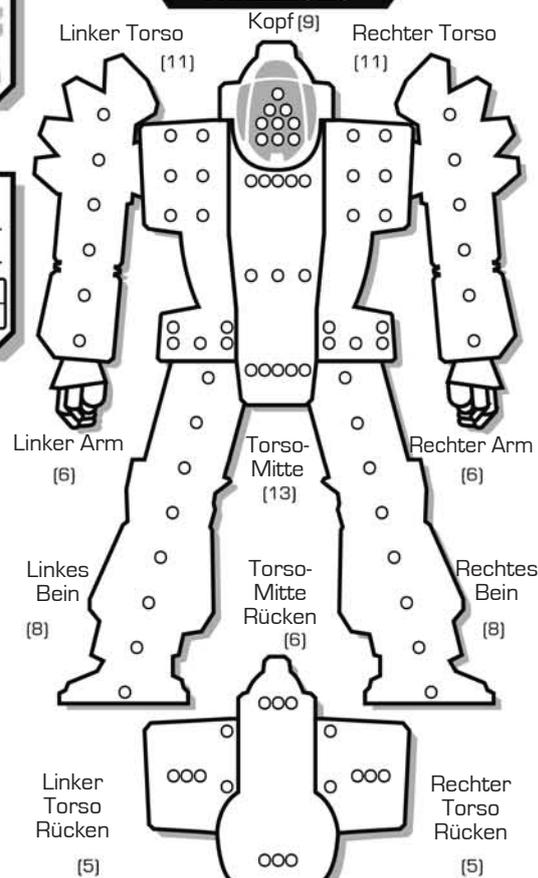
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - 1-3 Leichter Laser
 5. Leichter Laser
 - neu würfeln
- neu würfeln
 - neu würfeln
 3. neu würfeln
 4. neu würfeln
 5. neu würfeln
 6. neu würfeln

Linker Torso

- Sprungdüse
 - Sprungdüse
 3. Sprungdüse
 4. neu würfeln
 5. neu würfeln
 6. neu würfeln
- neu würfeln
 2. neu würfeln
 3. neu würfeln
 4. neu würfeln
 5. neu würfeln
 6. neu würfeln

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- neu würfeln

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
4. neu würfeln
5. Sensoren
6. Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
 - Reaktor
 3. Reaktor
 4. Gyroskop
 5. Gyroskop
 6. Gyroskop
- Gyroskop
 - Reaktor
 3. Reaktor
 4. Reaktor
 5. Flammer
 6. Flammer (R)

Rechter Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 3. Schwerer Laser
 5. Schwerer Laser
 - neu würfeln
- neu würfeln
 2. neu würfeln
 3. neu würfeln
 4. neu würfeln
 5. neu würfeln
 6. neu würfeln

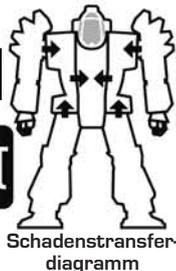
Rechter Torso

- Sprungdüse
 - Sprungdüse
 3. Sprungdüse
 4. neu würfeln
 5. neu würfeln
 6. neu würfeln
- neu würfeln
 2. neu würfeln
 3. neu würfeln
 4. neu würfeln
 5. neu würfeln
 6. neu würfeln

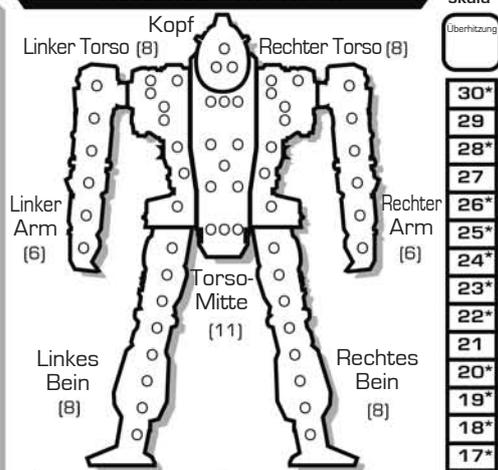
Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- neu würfeln

Reaktortreffer ○○○○
 Gyroskoptreffer ○○
 Sensorentreffer ○○
 Lebenserhaltung ○



INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 10 (10)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	-5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	-4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	-3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	○
10	-2 Bewegungspunkte	○
8	Waffen +1	○
5	-1 Bewegungspunkt	○

Wärmeskala

Überhang	Wärmeskala
30*	
29	
28*	
27	
26*	
25*	
24*	
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: FS9-M Firestarter "Mirage"
 Bewegungspunkte: Tonnage: 35
 Gehen: 6 Technologie:
 Rennen: 9 Innere Sphäre
 Springen: 6 Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Maschinengewehr	RT	0	2	-	1	2	3
				(DB,AI)				
1	Maschinengewehr	LT	0	2	-	1	2	3
				(DB,AI)				
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Leichter Laser	RA	1	3 (DE)	-	1	2	3
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Leichter Laser	LA	1	3 (DE)	-	1	2	3

KW: 798 Gesamtpanzerung: 119 Waffenhitze: 18
 Ableitung: 11

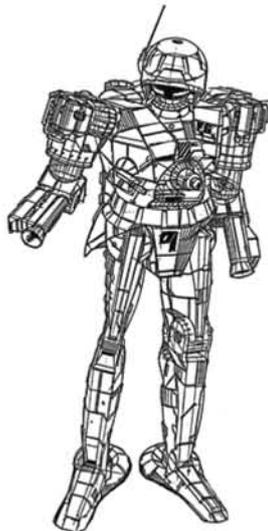
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

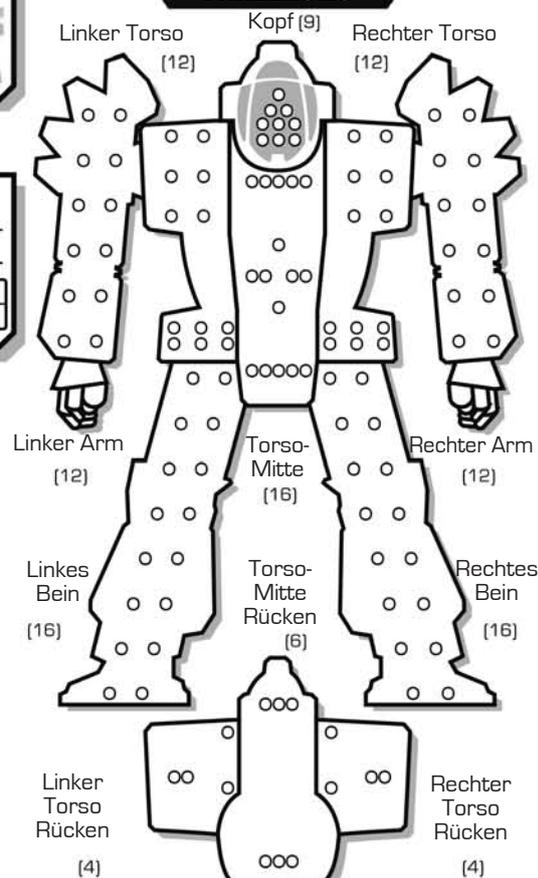
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Mittelschwerer Laser
 - Leichter Laser
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linker Torso

- Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Sprungdüse
 - Maschinengewehr
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Sprungdüse
- Sprungdüse

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- neu würfeln
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Gyroskop
 - Gyroskop
 - Gyroskop
- 1-3
- Gyroskop
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechter Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Mittelschwerer Laser
 - Leichter Laser
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechter Torso

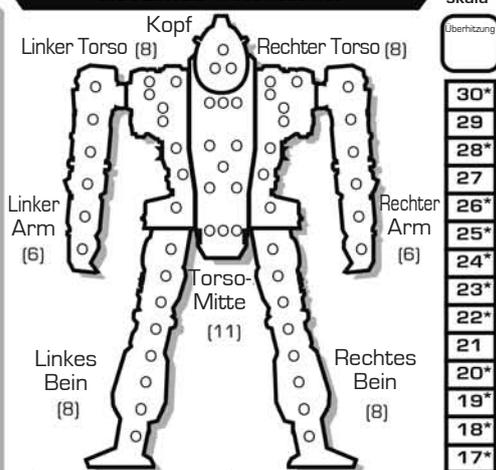
- Wärmetauscher
 - Sprungdüse
 - Maschinengewehr
 - Munition (MG) 200
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Sprungdüse
- Sprungdüse



INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	
25	-5 Bewegungspunkte	
24	Waffen +4	
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	
20	-4 Bewegungspunkte	
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	-3 Bewegungspunkte	
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	-2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	-1 Bewegungspunkt	

Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27
26*
25*
24*
23*
22*
21
20*
19*
18*
17*
16
15*
14*
13*
12
11
10*
9
8*
7
6
5*
4
3
2
1
0

BATTLETECH

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: JR7-A Jenner
 Bewegungspunkte: Tonnage: 35
 Gehen: 7 Technologie:
 Rennen: 11 Innere Sphäre
 Springen: 5 Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)
 Anz. Typ Zone Wärme Sch Min N. M. W.
 1 Schwere Laser RT 8 8[DE] - 5 10 15

KW: 712 Gesamtpanzerung: 64 Waffenhitze: 8
 Ableitung: 12

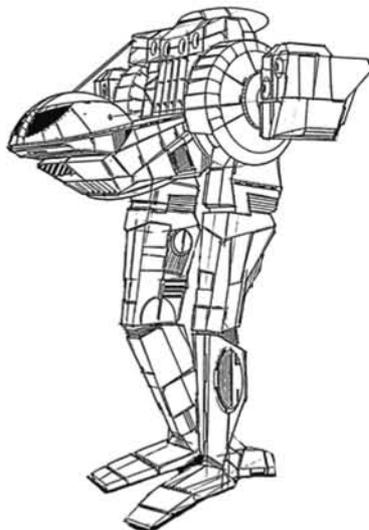
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

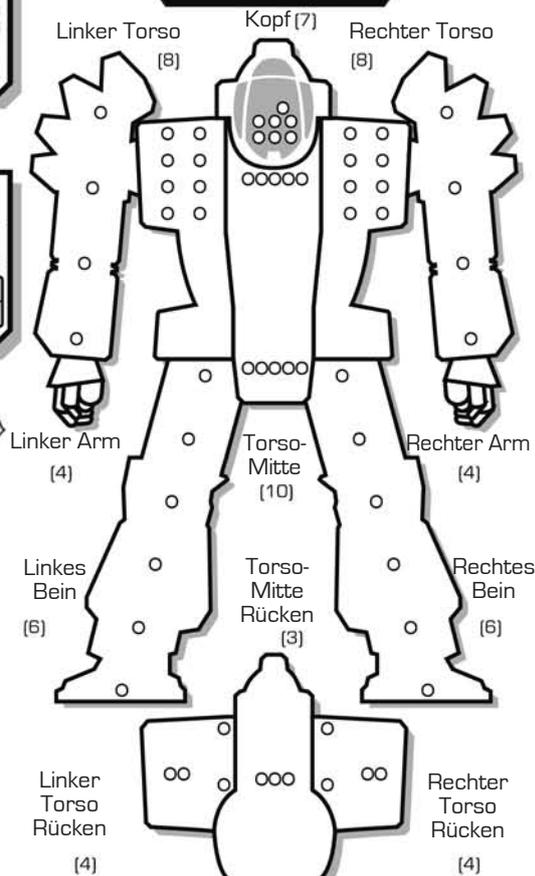
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Linker Torso

- Sprungdüse
- Sprungdüse
- 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
- Wärmetauscher
- neu würfeln

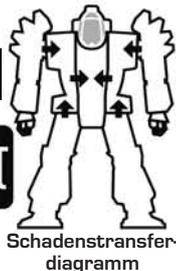
Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- Wärmetauscher
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- Gyroskop
- Gyroskop
- Gyroskop

- Gyroskop
- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- Sprungdüse
- neu würfeln



Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Rechter Torso

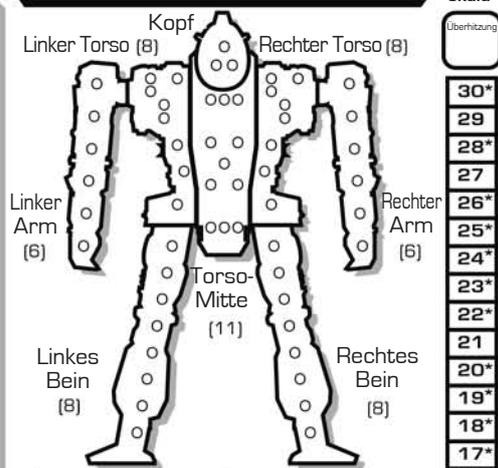
- Sprungdüse
- Sprungdüse
- Schwerer Laser
- Schwerer Laser
- neu würfeln
- neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○ ○
25	-5 Bewegungspunkte	○ ○
24	Waffen +4	○ ○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○ ○ ○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○ ○ ○
20	-4 Bewegungspunkte	○ ○ ○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○ ○ ○ ○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○ ○ ○ ○
17	Waffen +3	○ ○ ○ ○
15	-3 Bewegungspunkte	○ ○ ○ ○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○ ○ ○ ○
13	Waffen +2	○ ○ ○ ○
10	-2 Bewegungspunkte	○ ○ ○ ○
8	Waffen +1	○ ○ ○ ○
5	-1 Bewegungspunkt	○ ○ ○ ○

Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27
26*
25*
24*
23*
22*
21
20*
19*
18*
17*
16
15*
14*
13*
12
11
10*
9
8*
7
6
5*
4
3
2
1
0

BATTLETECH

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: JR7-D Jenner
 Bewegungspunkte: Tonnage: 35
 Gehen: 7 Technologie:
 Rennen: 11 Innere Sphäre
 Springen: 5 Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung		(Hexe)						
Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	KSR-4	TM	3	2/Rak.	-	3	6	9
				(M,C,S)				
2	Mittelschwere Laser	RA	3	5 (DE)	-	3	6	9
2	Mittelschwere Laser	LA	3	5 (DE)	-	3	6	9

KW: 875 Gesamtpanzerung: 64 Waffenhitze: 19
 Ableitung: 10

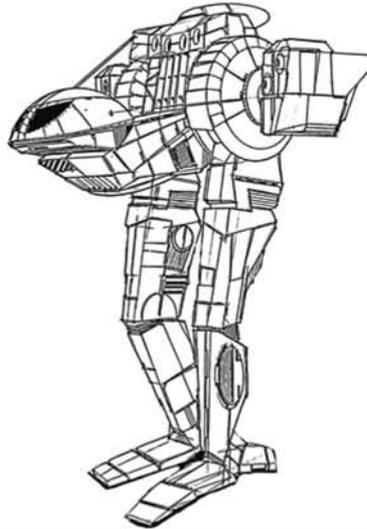
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

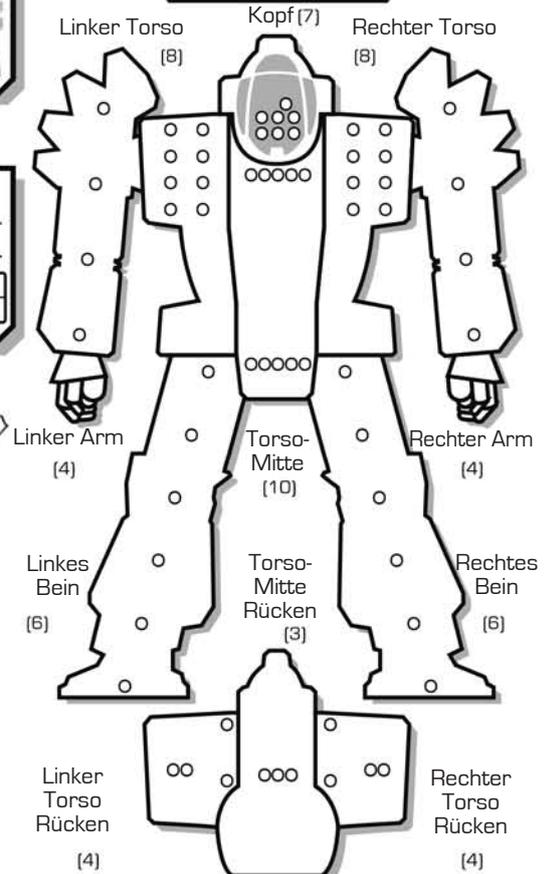
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Mittelschwerer Laser
- Mittelschwerer Laser
- neu würfeln
- neu würfeln

- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln

Linker Torso

- Sprungdüse
- Sprungdüse
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- neu würfeln
- neu würfeln

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- Wärmetauscher
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- Gyroskop
- Gyroskop
- Gyroskop

- 1-3
- Gyroskop
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Sprungdüse
 - KSR-4



Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Mittelschwerer Laser
- Mittelschwerer Laser
- neu würfeln
- neu würfeln

- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln

Rechter Torso

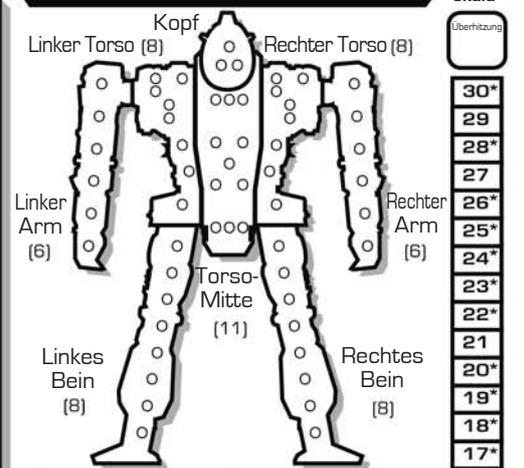
- Sprungdüse
- Sprungdüse
- Munition (KSR-4) 25
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- neu würfeln
- neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 10 (10)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	-5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	-4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	-3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	○
10	-2 Bewegungspunkte	○
8	Waffen +1	○
5	-1 Bewegungspunkt	○

Wärmeskala

Überhang	Wärmeskala
30*	
29	
28*	
27	
26*	
25*	
24*	
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: JR7-F Jenner

Bewegungspunkte:

Gehen: 7
 Rennen: 11
 Springen: 5

Tonnage: 35

Technologie:

Innere Sphäre
 Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

(Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
2	Mittelschwere Laser	RA	3	5 (DE)	-	3	6	9
2	Mittelschwere Laser	LA	3	5 (DE)	-	3	6	9

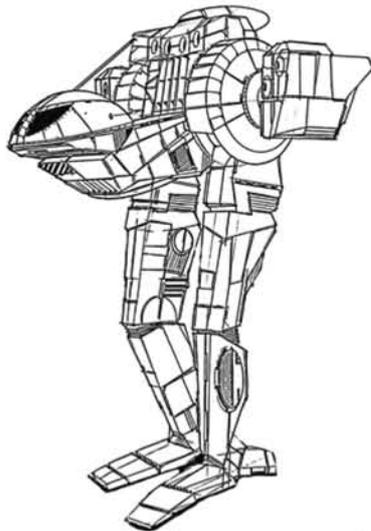
KW: 1.011 Gesamtpanzerung: 112 Waffenhitze: 12
 Ableitung: 10

KRIEGERDATEN

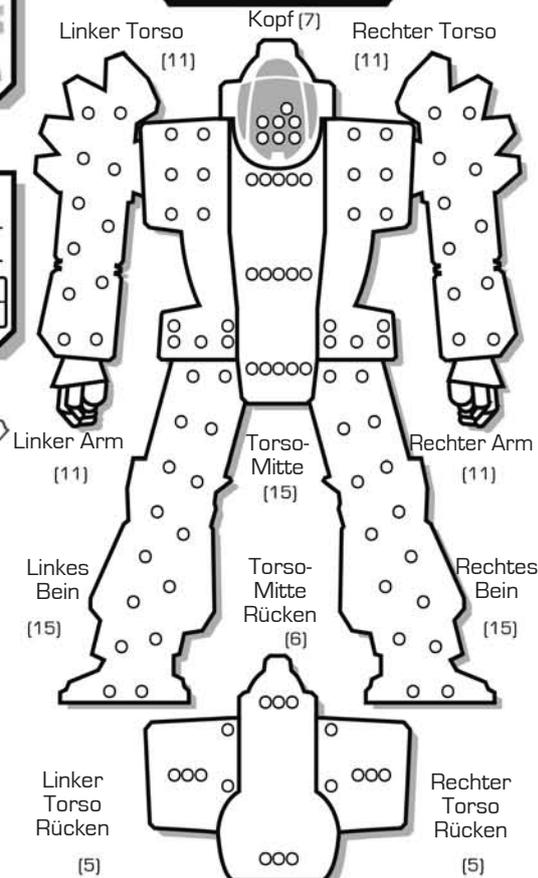
Name: _____

Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Mittelschwerer Laser
- Mittelschwerer Laser
- neu würfeln
- neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Linker Torso

- Sprungdüse
- Sprungdüse
- 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
- Wärmetauscher
- Sprungdüse



Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Mittelschwerer Laser
- Mittelschwerer Laser
- neu würfeln
- neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Rechter Torso

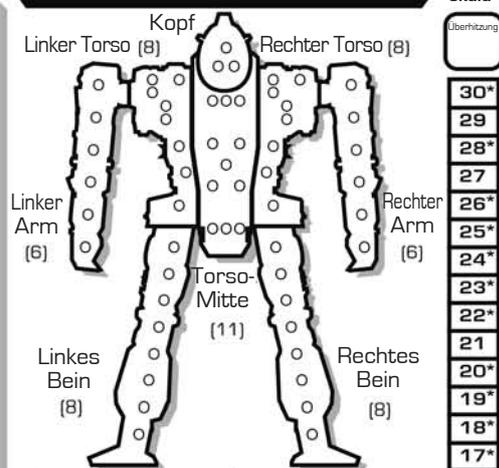
- Sprungdüse
- Sprungdüse
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

- 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	Stilllegung	10 (10)
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	0
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	0
25	-5 Bewegungspunkte	0
24	Waffen +4	0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	0
20	-4 Bewegungspunkte	0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	0
17	Waffen +3	0
15	-3 Bewegungspunkte	0
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	0
13	Waffen +2	0
10	-2 Bewegungspunkte	0
8	Waffen +1	0
5	-1 Bewegungspunkt	0

Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27
26*
25*
24*
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: PNT-8Z Panther

Bewegungspunkte: Tonnage: 35
 Gehen: 4 Technologie:
 Rennen: 6 Innere Sphäre
 Springen: 4 Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	KSR-4	TM	3	2/Rak.	-	3	6	9
				(M,C,S)				
1	Schwerer Laser	RA	8	8(DE)	-	5	10	15

KW: 741 Gesamtpanzerung: 119 Waffenhitze: 11
 Ableitung: 14

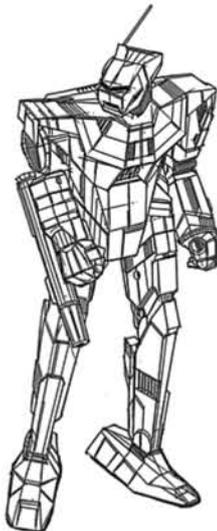
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

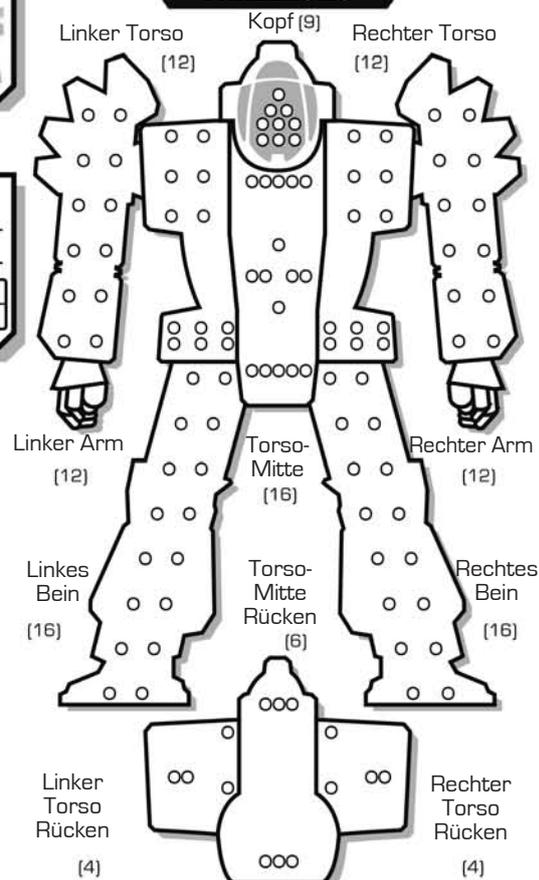
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Handaktivator
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linker Torso

- Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Munition (KSR-4) 25
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Sprungdüse
- Sprungdüse

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- neu würfeln
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Gyroskop
 - Gyroskop
 - Gyroskop
- 1-3
- Gyroskop
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Wärmetauscher
 - KSR-4
- 4-6



Schadenstransferdiagramm

Rechter Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Handaktivator
 - Schwerer Laser
 - Schwerer Laser
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

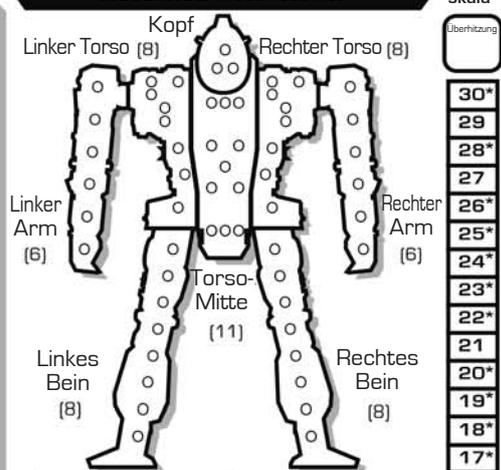
Rechter Torso

- Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Sprungdüse
- Sprungdüse

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	0 0
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	0 0
25	-5 Bewegungspunkte	0 0
24	Waffen +4	0 0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0 0
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	0 0
20	-4 Bewegungspunkte	0 0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0 0
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	0 0
17	Waffen +3	0 0
15	-3 Bewegungspunkte	0 0
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	0 0
13	Waffen +2	0 0
10	-2 Bewegungspunkte	0 0
8	Waffen +1	0 0
5	-1 Bewegungspunkt	0 0

Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27
26*
25*
24*
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: PNT-9R Panther

Bewegungspunkte: Tonnage: 35
 Gehen: 4 Technologie:
 Rennen: 6 Innere Sphäre
 Springen: 4 Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	KSR-4	TM	3	2/Rak.	-	3	6	9
								(M,C,S)
1	PPK	RA	10	10	3	6	12	18
								(DE,X)

KW: 769 Gesamtpanzerung: 104 Waffenhitze: 13
 Ableitung: 13

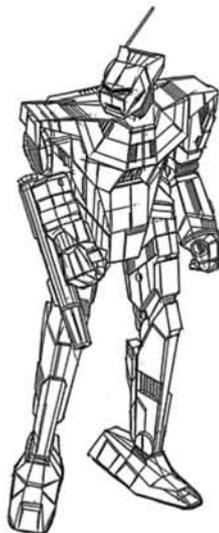
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

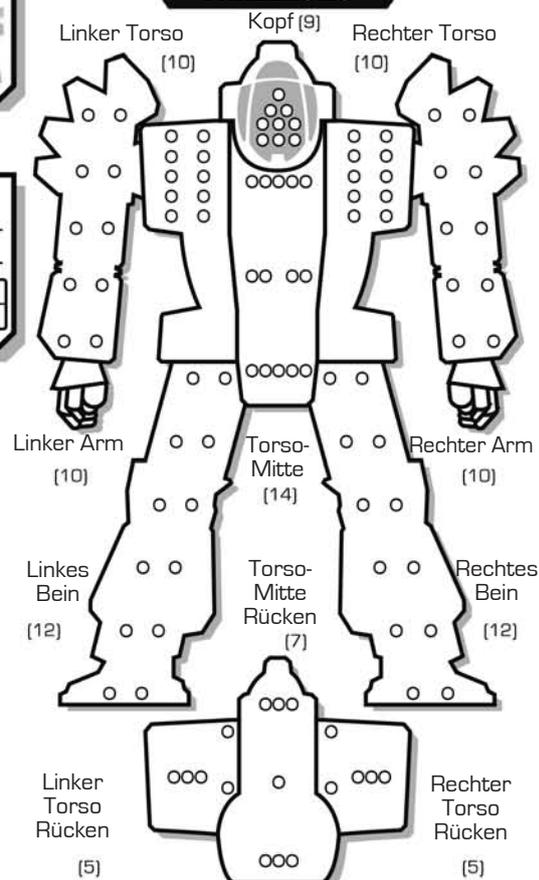
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Handaktivator
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linker Torso

- Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Munition (KSR-4) 25
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Sprungdüse
- Sprungdüse

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- neu würfeln
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Gyroskop
 - Gyroskop
 - Gyroskop
- 1-3
- Gyroskop
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - KSR-4
 - neu würfeln
- 4-6



Rechter Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Handaktivator
 - PPK
 - PPK
- 1-3
- PPK
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

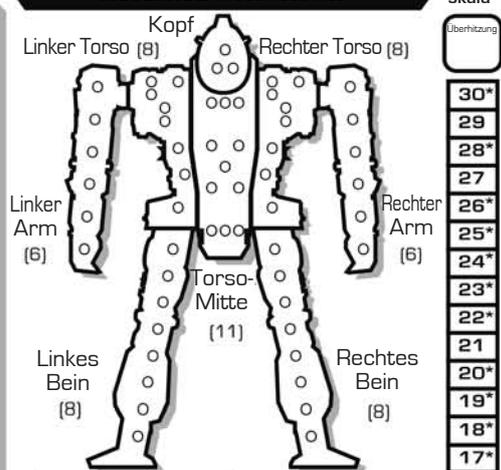
Rechter Torso

- Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Sprungdüse
- Sprungdüse

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	0 0
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	0 0
25	-5 Bewegungspunkte	0 0 0
24	Waffen +4	0 0 0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0 0 0
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	0 0 0
20	-4 Bewegungspunkte	0 0 0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0 0 0 0
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	0 0 0 0
17	Waffen +3	0 0 0 0
15	-3 Bewegungspunkte	0 0 0 0
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	0 0 0 0
13	Waffen +2	0 0 0 0
10	-2 Bewegungspunkte	0 0 0 0
8	Waffen +1	0 0 0 0
5	-1 Bewegungspunkt	0 0 0 0

Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27
26*
25*
24*
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: ASN-21 Assassin

Bewegungspunkte: Tonnage: 40
 Gehen: 7 Technologie:
 Rennen: 11 Innere Sphäre
 Springen: 7 Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	LSR-5	RT	2	1/Rak.	6	7	14	21
1	KSR-2	LT	2	2/Rak.	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	-	3	6	9

KW: 749 Gesamtpanzerung: 72 Waffenhitze: 7
 Ableitung: 10

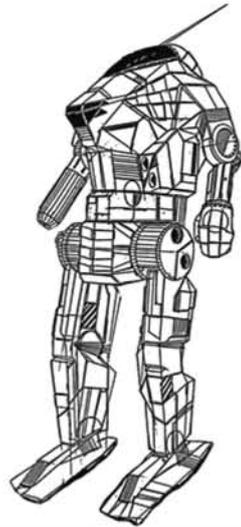
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

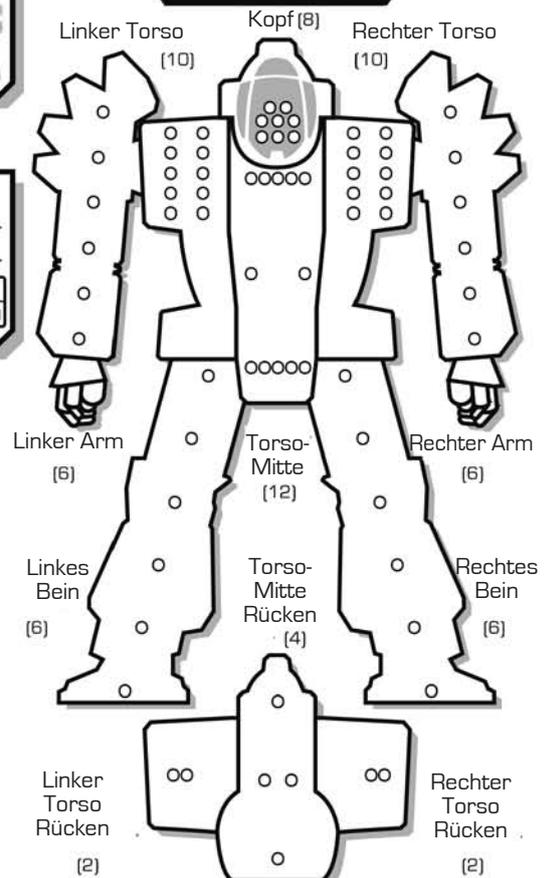
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Handaktivator
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linker Torso

- Sprungdüse
 - Sprungdüse
 - Sprungdüse
 - KSR-2
 - Munition (KSR-2) 50
 - neu würfeln
- 1-3
- 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
 - Sprungdüse
 - neu würfeln
- 4-6

Rechter Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Mittelschwerer Laser
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechter Torso

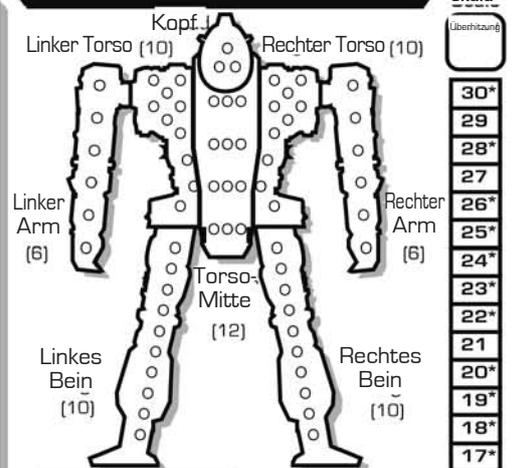
- Sprungdüse
 - Sprungdüse
 - Sprungdüse
 - LSR-5
 - Munition (LSR-5) 24
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- neu würfeln
- neu würfeln



INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	10 (10)
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	0
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	0
25	-5 Bewegungspunkte	0
24	Waffen +4	0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	0
20	-4 Bewegungspunkte	0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	0
17	Waffen +3	0
15	-3 Bewegungspunkte	0
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	0
13	Waffen +2	0
10	-2 Bewegungspunkte	0
8	Waffen +1	0
5	-1 Bewegungspunkt	0

Wärmeskala

Überhang	Wärmeskala
30*	
29	
28*	
27	
26*	
25*	
24*	
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: ASN-101 Asassin

Bewegungspunkte: **Tonnage: 40**
 Gehen: 7 **Technologie:**
 Rennen: 11 **Innere Sphäre**
 Springen: 5 **Epoche: Nachfolgekriege**

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Leichter Laser	K	1	3 (DE)	-	1	2	3
1	LSR-5	RT	2	1/Rak.	6	7	14	21
				(M,C,S)				
1	KSR-2	LT	2	2/Rak.	-	3	6	9
				(M,C,S)				
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Leichter Laser	RB	1	3 (DE)	-	1	2	3
1	Leichter Laser	LB	1	3 (DE)	-	1	2	3

KW: 757 **Gesamtpanzerung: 64** **Waffenhitze: 10**
Ableitung: 10

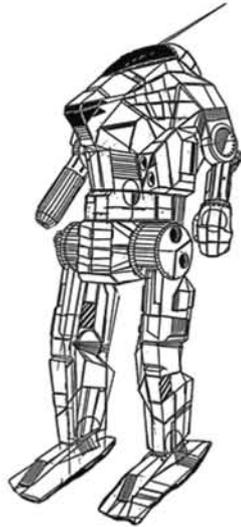
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

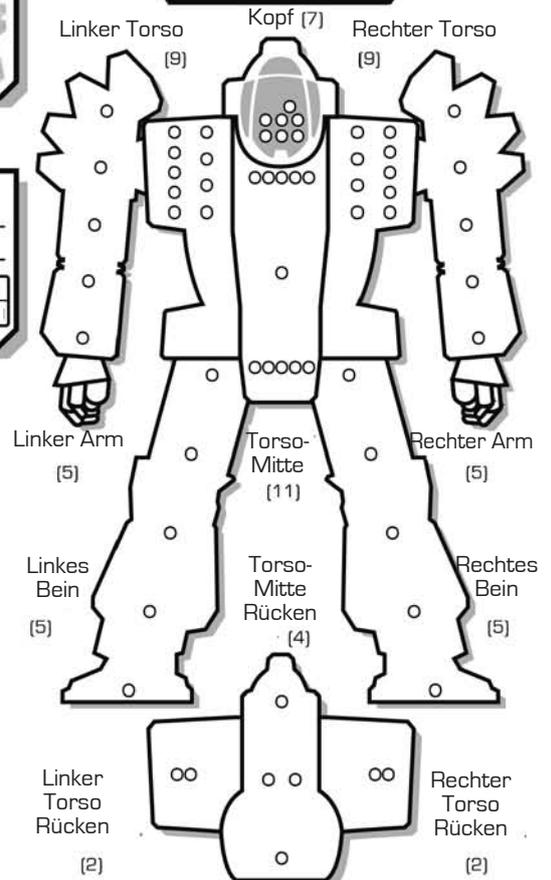
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Handaktivator
- 1-3 neu würfeln
5. neu würfeln
1. neu würfeln
2. neu würfeln
3. neu würfeln
- 4-6 4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

Linker Torso

- Sprungdüse
- Sprungdüse
- KSR-2
- 1-3 Munition (KSR-2) 50
5. neu würfeln
6. neu würfeln
1. neu würfeln
2. neu würfeln
3. neu würfeln
- 4-6 4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Leichter Laser
- 4-6 6. neu würfeln

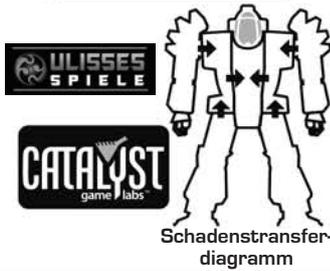
Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- Leichter Laser
5. Sensoren
6. Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
- Reaktor
3. Reaktor
- 1-3 4. Gyroskop
5. Gyroskop
6. Gyroskop

- Gyroskop
- Reaktor
- Reaktor
- 4-6 4. Reaktor
5. Sprungdüse
6. neu würfeln



Schadenstransferdiagramm

Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- 1-3 4. Mittelschwerer Laser
5. neu würfeln
6. neu würfeln
1. neu würfeln
2. neu würfeln
3. neu würfeln
- 4-6 4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

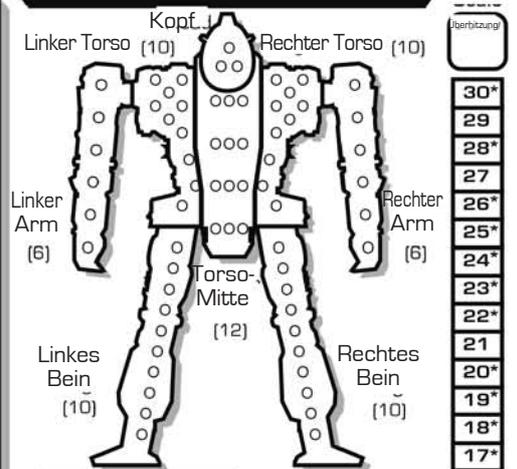
Rechter Torso

- Sprungdüse
- Sprungdüse
- 1-3 3. LSR-5
4. Munition (LSR-5) 24
5. neu würfeln
6. neu würfeln
1. neu würfeln
2. neu würfeln
3. neu würfeln
- 4-6 4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Leichter Laser
- 4-6 6. neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	10 (10)
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	0
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	0
25	-5 Bewegungspunkte	0
24	Waffen +4	0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	0
20	-4 Bewegungspunkte	0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	0
17	Waffen +3	0
15	-3 Bewegungspunkte	0
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	0
13	Waffen +2	0
10	-2 Bewegungspunkte	0
8	Waffen +1	0
5	-1 Bewegungspunkt	0

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: CDA-2A Cicada

Bewegungspunkte:

Tonnage: 40

Gehen: 8

Technologie:

Rennen: 12

Innere Sphäre

Springen: 0

Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

(Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Leichter Laser	TM	1	3 (DE)	-	1	2	3
1	Mittelschwerer Laser	RT	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LT	3	5 (DE)	-	3	6	9

KW: 659 Gesamtpanzerung: 64 Waffenhitze: 7
Ableitung: 10

KRIEGERDATEN

Name: _____

Schützenwert: _____

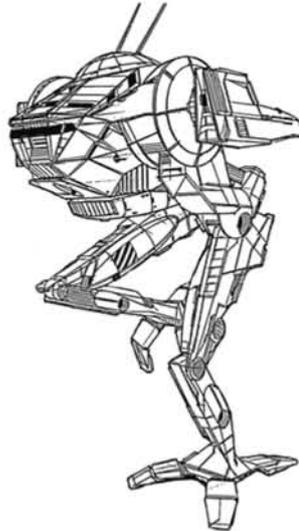
Pilotenwert: _____

Treffer:

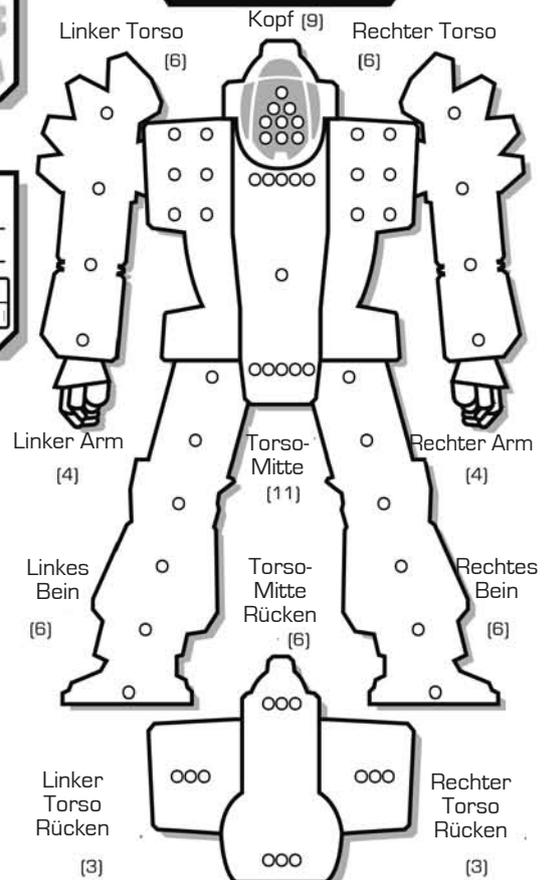
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

1-3

- neu würfeln

4-6

Linker Torso

- Mittelschwerer Laser
- neu würfeln

1-3

- 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

Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

1-3

- neu würfeln

4-6

Rechter Torso

- Mittelschwerer Laser
- neu würfeln

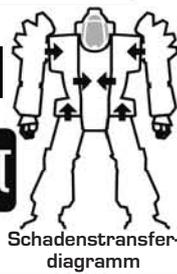
1-3

- neu würfeln

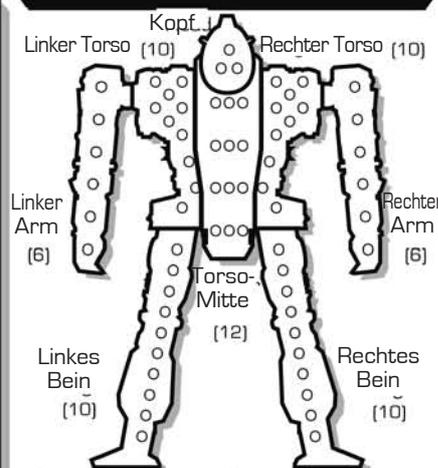
4-6

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- neu würfeln
- neu würfeln



INTERNE STRUKTUR



Wärme-
skala

Überhitzung

30*
29
28*
27
26*
25*
24*
23*
22*
21
20*
19*
18*
17*
16
15*
14*
13*
12
11
10*
9
8*
7
6
5*
4
3
2
1
0

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	10 (10)
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	○

BATTLETECH

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: CDA-2B 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	Flammer	TM	3	2	-	1	2	3
(DE,H,AI)								
1	Mittelschwerer Laser	RT	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LT	3	5 (DE)	-	3	6	9

KW: 626 Gesamtpanzerung: 56 Waffenhitze: 9
Ableitung: 10

KRIEGERDATEN

Name: _____

Schützenwert: _____

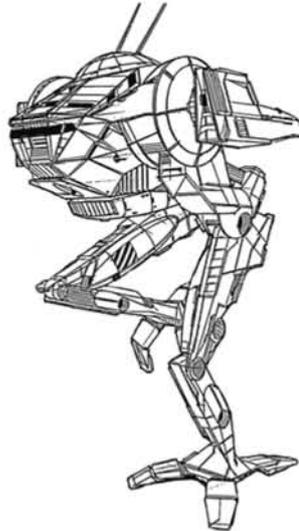
Pilotenwert: _____

Treffer:

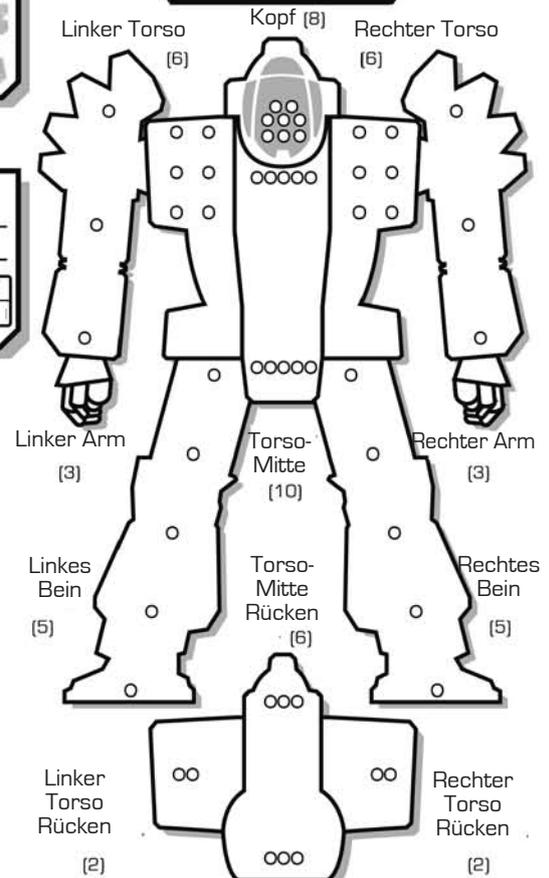
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

1-3

- neu würfeln

4-6

Linker Torso

- Mittelschwerer Laser
- neu würfeln

1-3

- 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
- Flammer
- neu würfeln

4-6

Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

1-3

- neu würfeln

4-6

Rechter Torso

- Mittelschwerer Laser
- neu würfeln

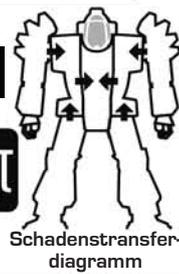
1-3

- neu würfeln

4-6

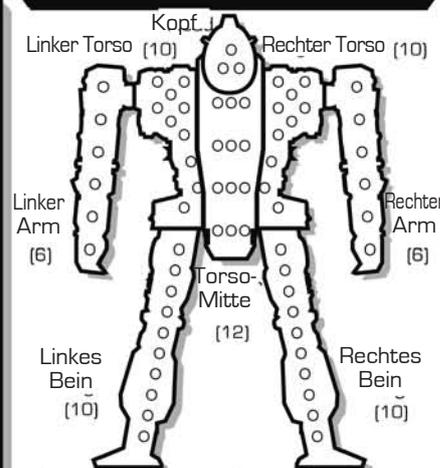
Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- neu würfeln
- neu würfeln



Schadenstransferdiagramm

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

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
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	

BATTLETECH

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: CDA-3C Cicada

Bewegungspunkte: Tonnage: 40
 Gehen: 7 Technologie:
 Rennen: 11 Innere Sphäre
 Springen: 0 Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	PPK	RT	10	10	-	6	12	18
				(DE,X)				
1	Maschinengewehr	RB	0	2	-	1	2	3
				(DB,AI)				
1	Maschinengewehr	LB	0	2	-	1	2	3
				(DB,AI)				

KW: 771 Gesamtpanzerung: 64 Waffenhitze: 10
 Ableitung: 11

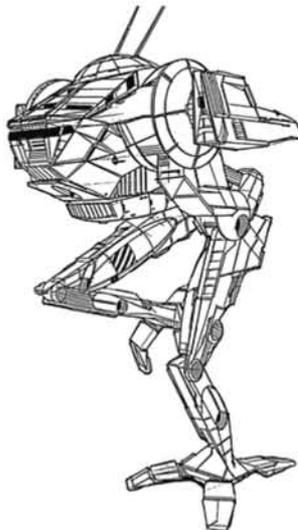
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

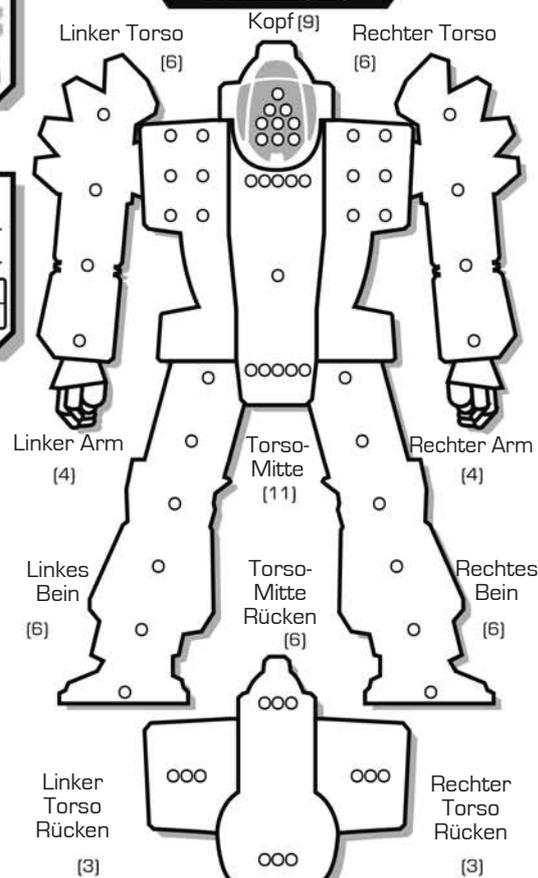
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Linker Torso

- neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Maschinengewehr
- neu würfeln

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- neu würfeln
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- Gyroskop
- Gyroskop
- Gyroskop

- Gyroskop
- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- Munition (MG) 200
- neu würfeln

Reaktortreffer ○○○○
 Gyroskoptreffer ○○
 Sensorentreffer ○○
 Lebenserhaltung ○

Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

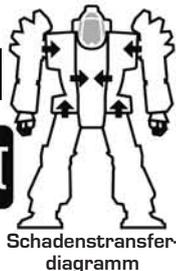
Rechter Torso

- PPK
- PPK
- PPK
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

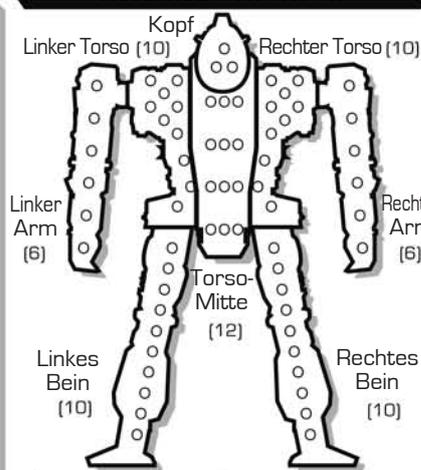
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Maschinengewehr
- neu würfeln



INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	
25	-5 Bewegungspunkte	
24	Waffen +4	
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	
20	-4 Bewegungspunkte	
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	-3 Bewegungspunkte	
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	-2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	-1 Bewegungspunkt	

Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27
26*
25*
24*
23*
22*
21
20*
19*
18*
17*
16
15*
14*
13*
12
11
10*
9
8*
7
6
5*
4
3
2
1
0

BATTLETECH

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: **CLNT-1-2R Clint**

Bewegungspunkte: **Tonnage: 40**
 Gehen: **6** **Technologie:**
 Rennen: **9** **Innere Sphäre**
 Springen: **0** **Epoche: Sternenbund**

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Mittelschwerer Laser	TM	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Autokanone/10	RA	3	10	-	5	10	15

(Hexe) (DB,S)

KW: 707 Gesamtpanzerung: 72 Waffenhitze: 6
 Ableitung: 10

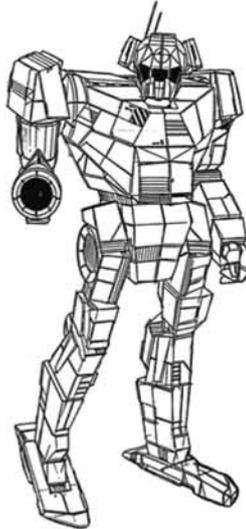
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

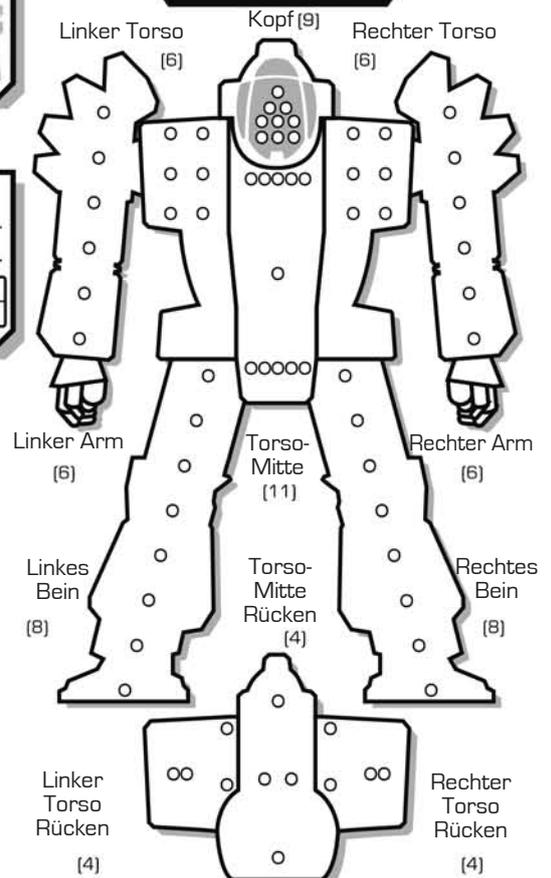
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Handaktivator
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linker Torso

- Wärmetauscher
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linkes Bein

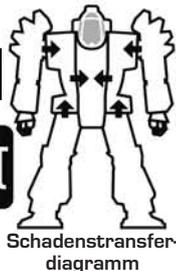
- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- neu würfeln
- neu würfeln

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- neu würfeln
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Gyroskop
 - Gyroskop
 - Gyroskop
- 1-3
- Gyroskop
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Mittelschwerer Laser
 - neu würfeln
- 4-6



Rechter Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Autokanone/10
 - Autokanone/10
 - Autokanone/10
- 1-3
- Autokanone/10
 - Autokanone/10
 - Autokanone/10
 - Autokanone/10
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

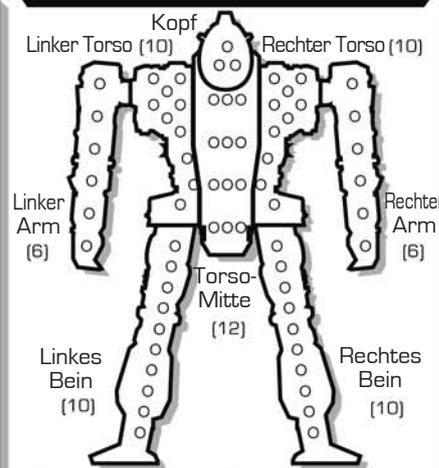
Rechter Torso

- Munition (AK/10)
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- neu würfeln
- neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 10 (10)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	-5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	-4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	-3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	○
10	-2 Bewegungspunkte	○
8	Waffen +1	○
5	-1 Bewegungspunkt	○

Wärmeskala

Überhang	Wärmeskala
	30*
	29
	28*
	27
	26*
	25*
	24*
	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: **CLNT-2-3T Clint**

Bewegungspunkte: **Tonnage: 40**
 Gehen: 6 **Technologie:**
 Rennen: 9 **Innere Sphäre**
 Springen: 6 **Epoche: Sternenbund**

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Mittelschwerer Laser	TM	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LT	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Autokanone/5	RA	1	5	3	6	12	18

(Hexe)
(DB,S)

KW: 770 **Gesamtpanzerung: 72** **Waffenhitze: 7**
Ableitung: 10

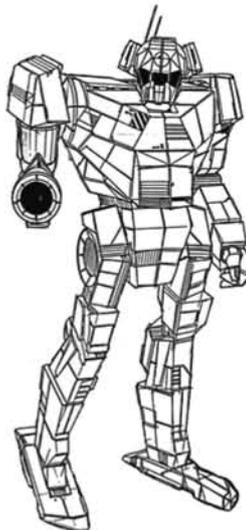
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

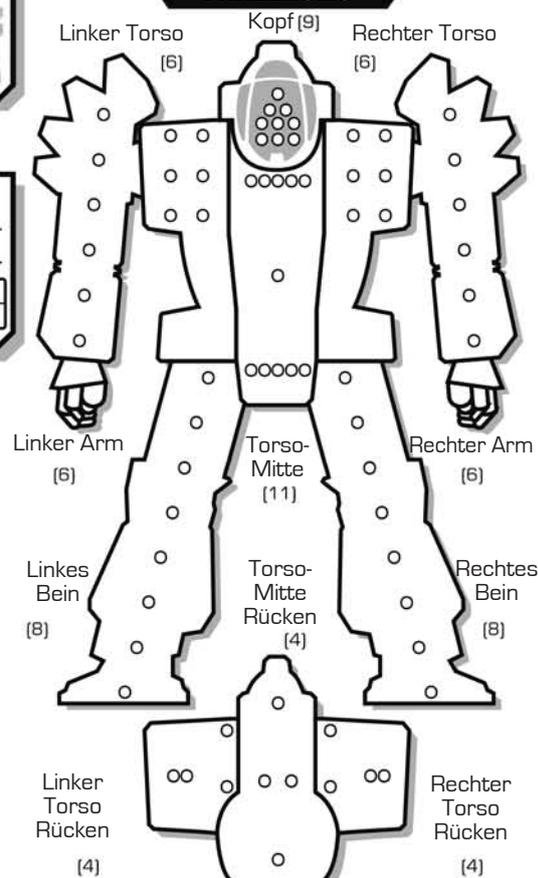
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Handaktivator
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linker Torso

- Sprungdüse
 - Mittelschwerer Laser
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Sprungdüse
- Sprungdüse

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- neu würfeln
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Gyroskop
 - Gyroskop
 - Gyroskop
- 1-3

- Gyroskop
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Mittelschwerer Laser
 - neu würfeln
- 4-6



Rechter Arm

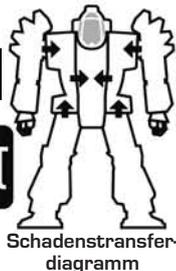
- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Autokanone/5
 - Autokanone/5
 - Autokanone/5
- 1-3
- Autokanone/5
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechter Torso

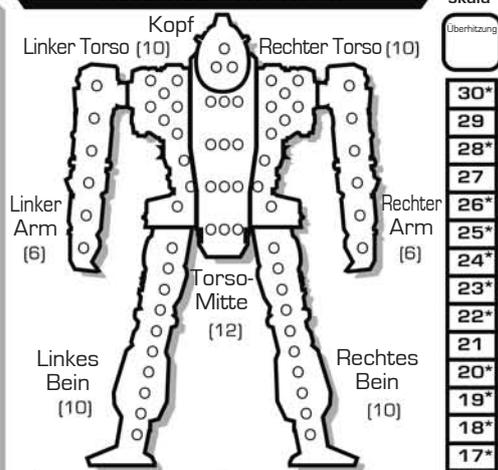
- Wärmetauscher
 - Sprungdüse
 - Munition (AK/5) 20
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Sprungdüse
- Sprungdüse



INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 10 (10)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	-5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	-4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	-3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	○
10	-2 Bewegungspunkte	○
8	Waffen +1	○
5	-1 Bewegungspunkt	○

Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27
26*
25*
24*
23*
22*
21
20*
19*
18*
17*
16
15*
14*
13*
12
11
10*
9
8*
7
6
5*
4
3
2
1
0

BATTLETECH

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: **CLNT-2-3T Clint "Denton"**
 Bewegungspunkte: **Tonnage: 40**
 Gehen: 6 **Technologie:**
 Rennen: 9 **Innere Sphäre**
 Springen: 6 **Epoche: Nachfolgekriege**

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Mittelschwerer Laser	TM	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LT	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Schwerer Laser	RA	8	8 (DE)	-	5	10	15

KW: 873 **Gesamtpanzerung: 72** **Waffenhitze: 14**
Ableitung: 14

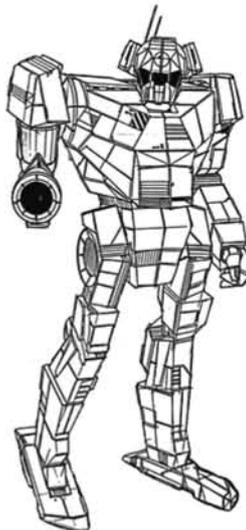
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

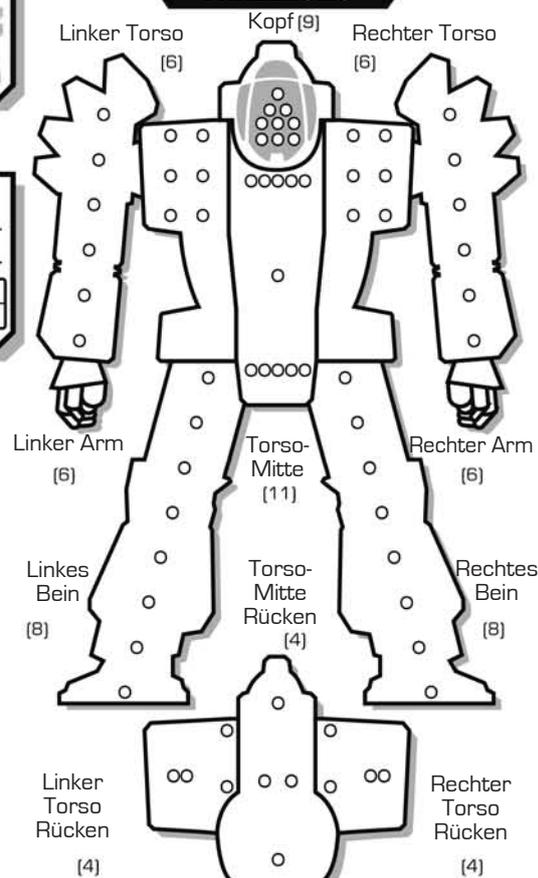
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Handaktivator
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linker Torso

- Wärmetauscher
 - Sprungdüse
 - Mittelschwerer Laser
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Sprungdüse
- Sprungdüse

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- neu würfeln
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Gyroskop
 - Gyroskop
 - Gyroskop
- 1-3
- Gyroskop
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Wärmetauscher
 - Mittelschwerer Laser
- 4-6

Reaktortreffer ○○○○
 Gyroskoptreffer ○○
 Sensorentreffer ○○
 Lebenserhaltung ○

Rechter Arm

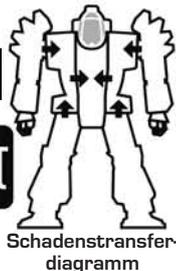
- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Schwerer Laser
- 1-3
- Schwerer Laser
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechter Torso

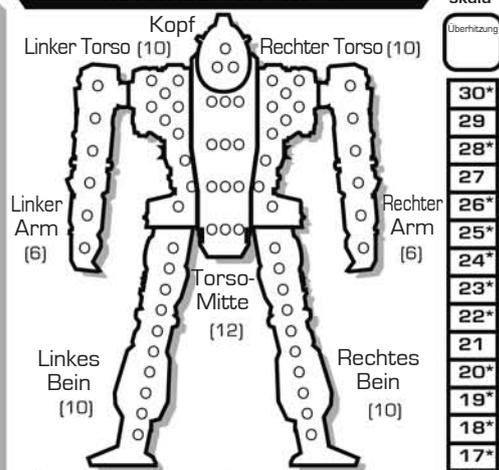
- Wärmetauscher
 - Sprungdüse
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Sprungdüse
- Sprungdüse



INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	
25	-5 Bewegungspunkte	○ ○ ○
24	Waffen +4	○ ○ ○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○ ○ ○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○ ○
20	-4 Bewegungspunkte	○ ○ ○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○ ○ ○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○ ○ ○
17	Waffen +3	○ ○ ○
15	-3 Bewegungspunkte	○ ○ ○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○ ○
13	Waffen +2	○ ○ ○
10	-2 Bewegungspunkte	○ ○ ○
8	Waffen +1	○ ○ ○
5	-1 Bewegungspunkt	○ ○ ○

Wärmeskala

Überhang	Wärmeskala
30*	
29	
28*	
27	
26*	
25*	
24*	
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: **CLNT-2-4T Clint**

Bewegungspunkte: **Tonnage: 40**
 Gehen: **6** **Technologie:**
 Rennen: **9** **Innere Sphäre**
 Springen: **0** **Epoche: Sternbund**

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Mittelschwerer Laser	TM	3	5 (DE)	-	3	6	9
2	Autokanonen/2	RA	1	2	4	8	16	24

(Hexe) (DB,S)

KW: 619 Gesamtpanzerung: 72 Waffenhitze: 5
 Ableitung: 10

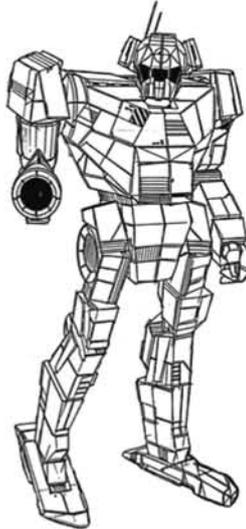
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

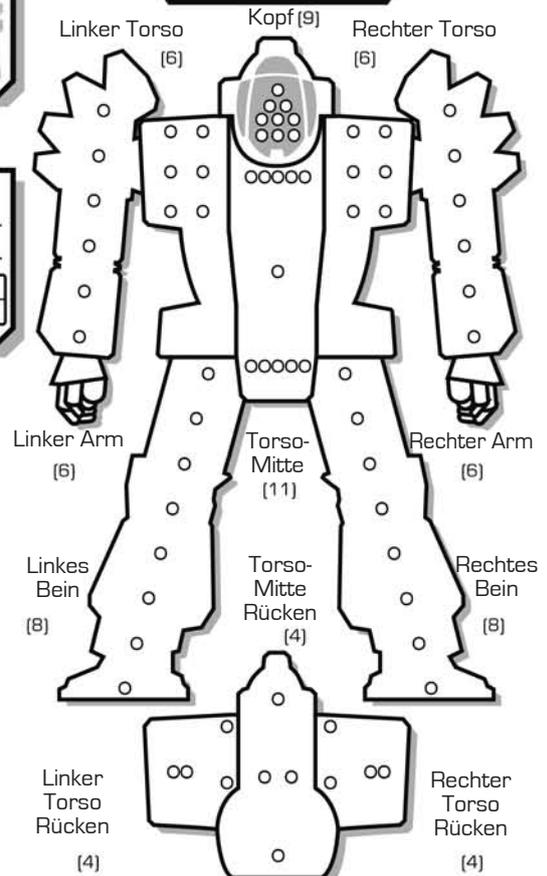
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Handaktivator
- 1-3 neu würfeln
 5. neu würfeln
 6. neu würfeln

- neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linker Torso

- Wärmetauscher
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3

- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linkes Bein

- Hüftgelenk
 - Oberschenkelaktivator
 - Unterschenkelaktivator
 - Fußaktivator
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- neu würfeln
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Gyroskop
 - Gyroskop
 - Gyroskop
- 1-3

- Gyroskop
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Mittelschwerer Laser
 - neu würfeln
- 4-6



Rechter Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Autokanone/2
 - Autokanone/2
 - neu würfeln
- 1-3

- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechter Torso

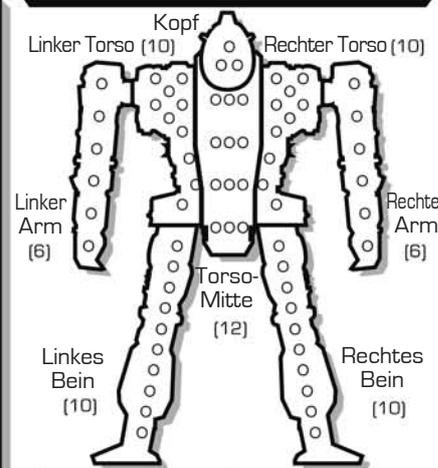
- Munition (AK/2) 45
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3

- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
 - Oberschenkelaktivator
 - Unterschenkelaktivator
 - Fußaktivator
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 10 (10)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	-5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	-4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	-3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	○
10	-2 Bewegungspunkte	○
8	Waffen +1	○
5	-1 Bewegungspunkt	○

Wärmeskala

Überhang	Wärmeskala
	30*
	29
	28*
	27
	26*
	25*
	24*
	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: HER-2M Hermes II "Mercury"
 Bewegungspunkte: Tonnage: 40
 Gehen: 7 Technologie:
 Rennen: 11 Innere Sphäre
 Springen: 0 Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
2	Maschinengewehre	RT	0	2	-	1	2	3
(DB,AI)								
2	Mittelschwere Laser	RT	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Flammer	LA	3	2	-	1	2	3
(DE,H,AI)								

KW: 910 Gesamtpanzerung: 120 Waffenhitze: 12
 Ableitung: 11

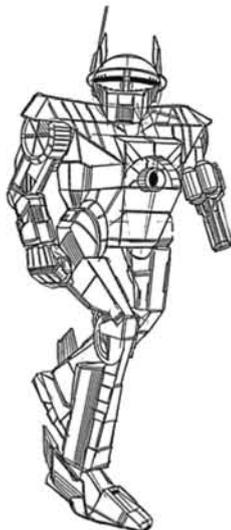
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

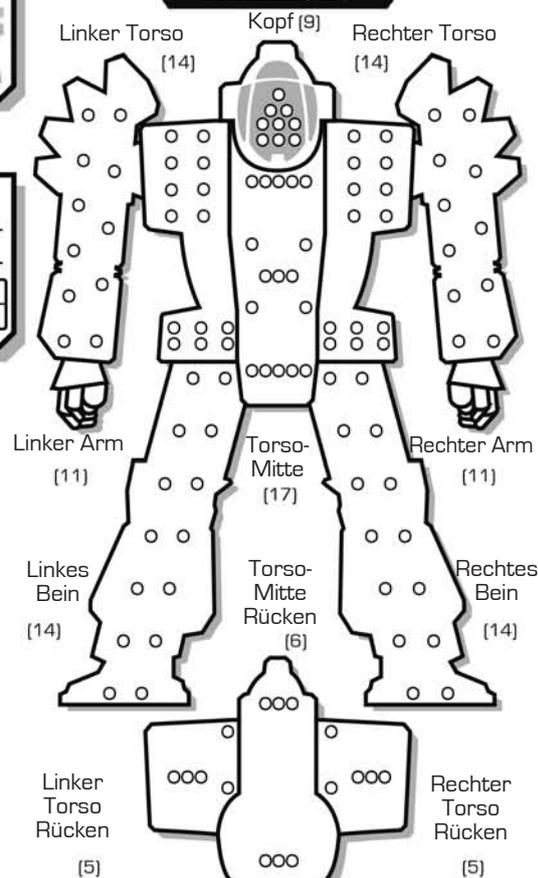
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Flammer
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linker Torso

- Munition (MG) 100
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- 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
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechter Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Handaktivator
 - Mittelschwerer Laser
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechter Torso

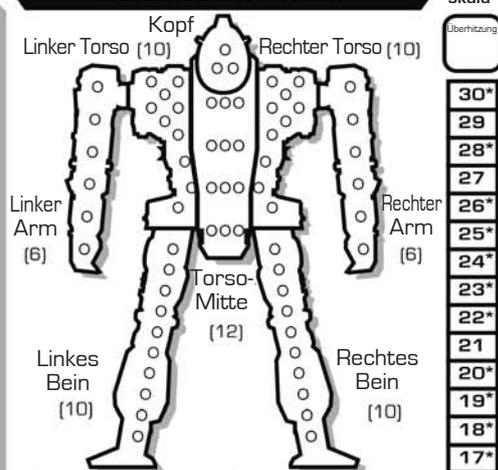
- Mittelschwerer Laser
 - Mittelschwerer Laser
 - Maschinengewehr
 - Maschinengewehr
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- neu würfeln
- neu würfeln



INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	11 [11]
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

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: HER-2S Hermes II

Bewegungspunkte: Tonnage: 40
 Gehen: 6 Technologie:
 Rennen: 9 Innere Sphäre
 Springen: 0 Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

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	Flammer	LA	3	2	-	1	2	3
				(DE,H,AI)				

KW: 784 Gesamtpanzerung: 120 Waffenhitze: 7
 Ableitung: 10

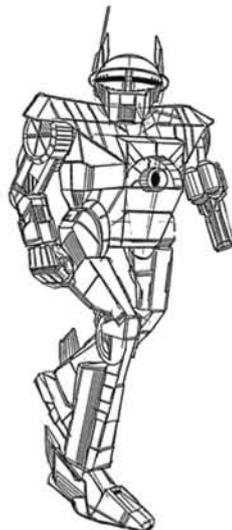
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

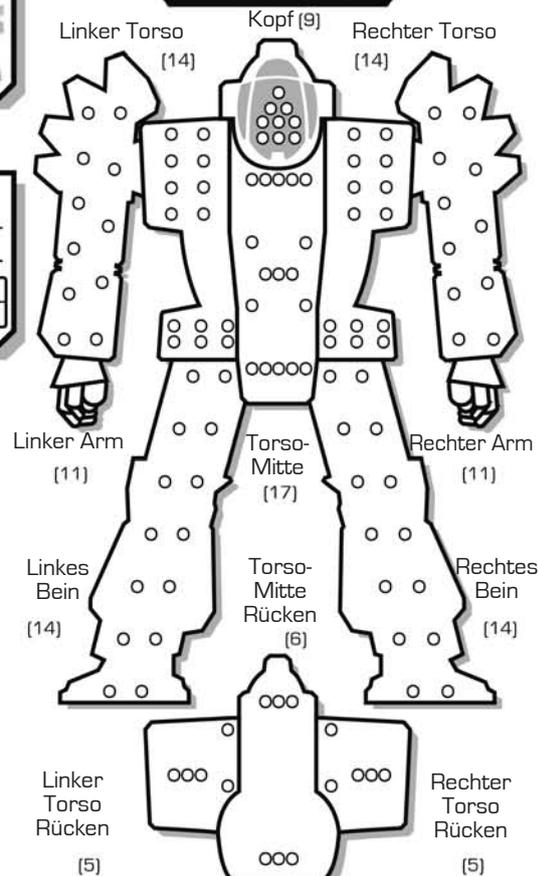
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Flammer
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linker Torso

- Wärmetauscher
 - Munition (AK/5) 20
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- 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
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechter Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Handaktivator
 - Mittelschwerer Laser
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechter Torso

- Autokanone/5
 - Autokanone/5
 - Autokanone/5
 - Autokanone/5
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

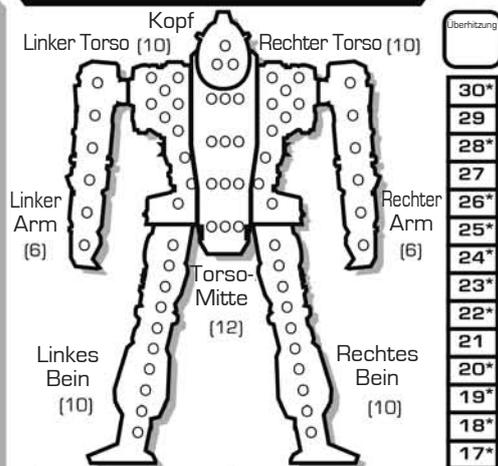
Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- neu würfeln
- neu würfeln



Schadenstransferdiagramm

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	10 (10)
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	0
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	0
25	-5 Bewegungspunkte	0
24	Waffen +4	0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	0
20	-4 Bewegungspunkte	0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	0
17	Waffen +3	0
15	-3 Bewegungspunkte	0
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	0
13	Waffen +2	0
10	-2 Bewegungspunkte	0
8	Waffen +1	0
5	-1 Bewegungspunkt	0

Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27
26*
25*
24*
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: HER-4K Hermes III

Bewegungspunkte: Tonnage: 40
 Gehen: 6 Technologie:
 Rennen: 9 Innere Sphäre
 Springen: 0 Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Schwerer Laser	RT	8	8 (DE)	-	5	10	15
1	Schwerer Laser	LT	8	8 (DE)	-	5	10	15

KW: 976 Gesamtpanzerung: 120 Waffenhitze: 16
 Ableitung: 11

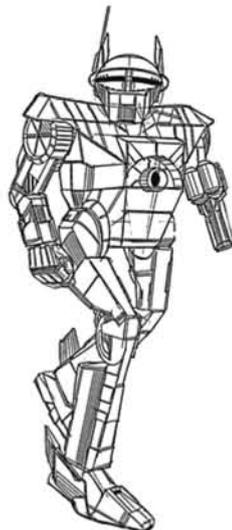
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

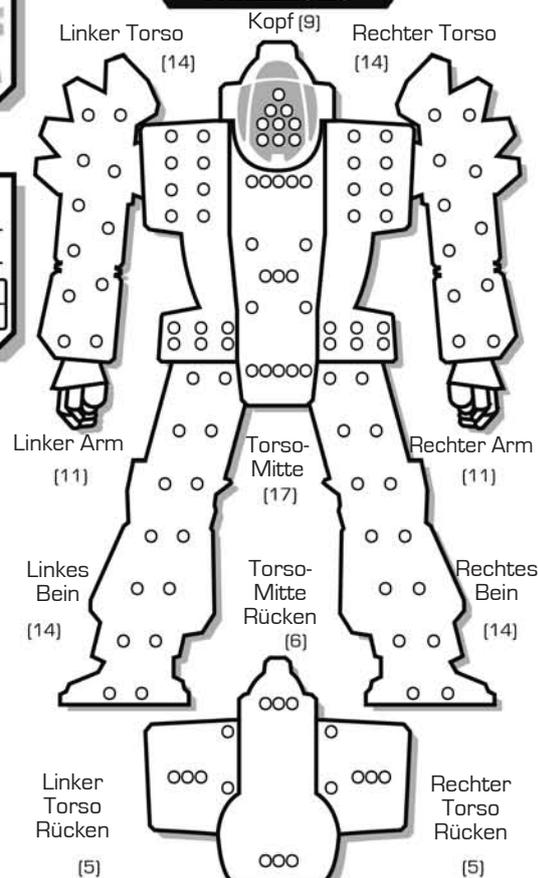
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
- 1-3 neu würfeln
 4 neu würfeln
 5 neu würfeln
 6 neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Linker Torso

- Schwerer Laser
- Schwerer Laser
- 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

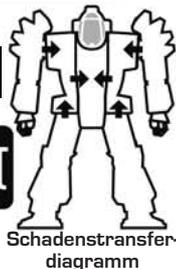
Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- neu würfeln
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Gyroskop
 - Gyroskop
 - Gyroskop
- 1-3 neu würfeln

- Gyroskop
- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher



Rechter Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Handaktivator
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3 neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Rechter Torso

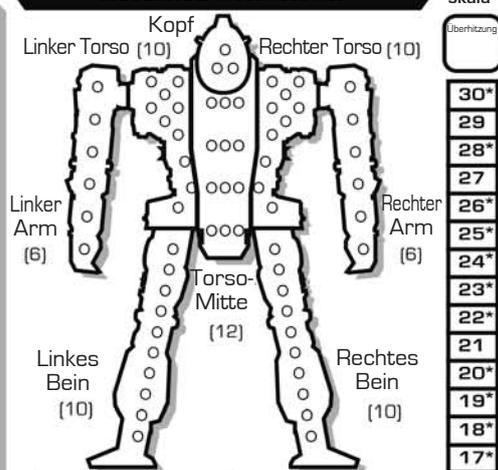
- Schwerer Laser
- Schwerer Laser
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

- 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	Stilllegung	11 [11]
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

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: VL-2T Vulcan

Bewegungspunkte:

Gehen: 6
 Rennen: 9
 Springen: 6

Tonnage: 40

Technologie:

Innere Sphäre

Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

(Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Autokanone/2	RT	1	2	4	8	16	24
				(DB,S)				
1	Mittelschwerer Laser	LT	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Flammer	RA	3	2	-	1	2	3
				(DE,H,AI)				
1	Maschinengewehr	LA	0	2	-	1	2	3
				(DB,AI)				

KW: 642 Gesamtpanzerung: 80 Waffenhitze: 7
 Ableitung: 10

KRIEGERDATEN

Name: _____

Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____

Treffer:

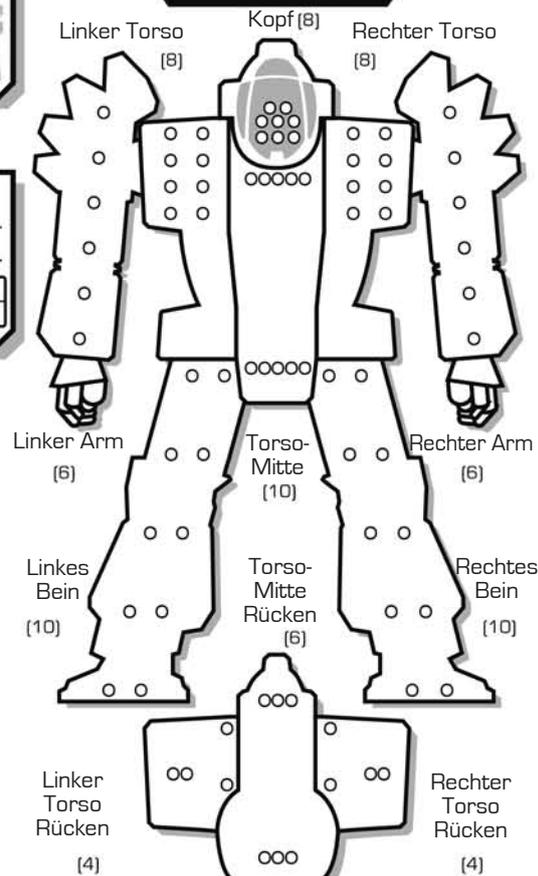
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Maschinengewehr
- neu würfeln
- neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Linker Torso

- Sprungdüse
- Sprungdüse
- Mittelschwerer Laser
- Munition (MG) 200
- 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
- Sprungdüse
- Sprungdüse

Reaktortreffer ○○○○
 Gyroskoptreffer ○○
 Sensorentreffer ○○
 Lebenserhaltung ○

Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Flammer
- neu würfeln
- neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

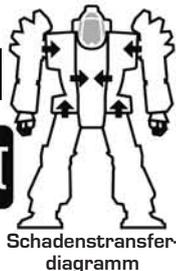
Rechter Torso

- Wärmetauscher
- Sprungdüse
- Sprungdüse
- Autokanone/2
- Munition (AK/2) 45
- neu würfeln

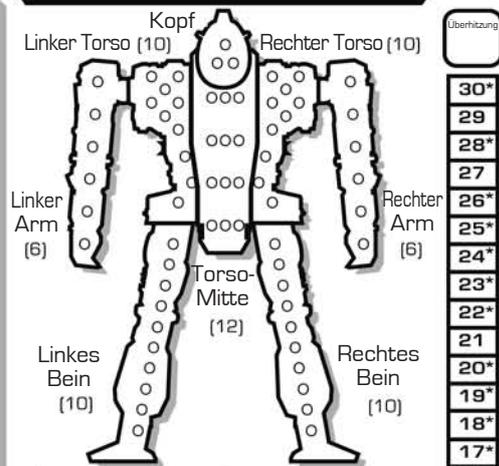
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- neu würfeln
- neu würfeln



INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 10 (10)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	-5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	-4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	-3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	○
10	-2 Bewegungspunkte	○
8	Waffen +1	○
5	-1 Bewegungspunkt	○

Wärmeskala

Überhang	Wärmeskala
30*	
29	
28*	
27	
26*	
25*	
24*	
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: VL-5T Vulcan

Bewegungspunkte:

Gehen: 6
 Rennen: 9
 Springen: 6

Tonnage: 40

Technologie:

Innere Sphäre
 Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

(Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
3	Mittelschwere Laser	RT	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LT	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Flammer	RA	3	2	-	1	2	3
				(DE,H,AI)				
1	Maschinengewehr	LA	0	2	-	1	2	3
				(DB,AI)				

KW: 942 Gesamtpanzerung: 112 Waffenhitze: 15
 Ableitung: 12

KRIEGERDATEN

Name: _____

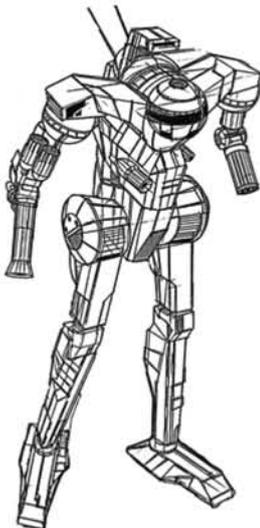
Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____

Treffer:

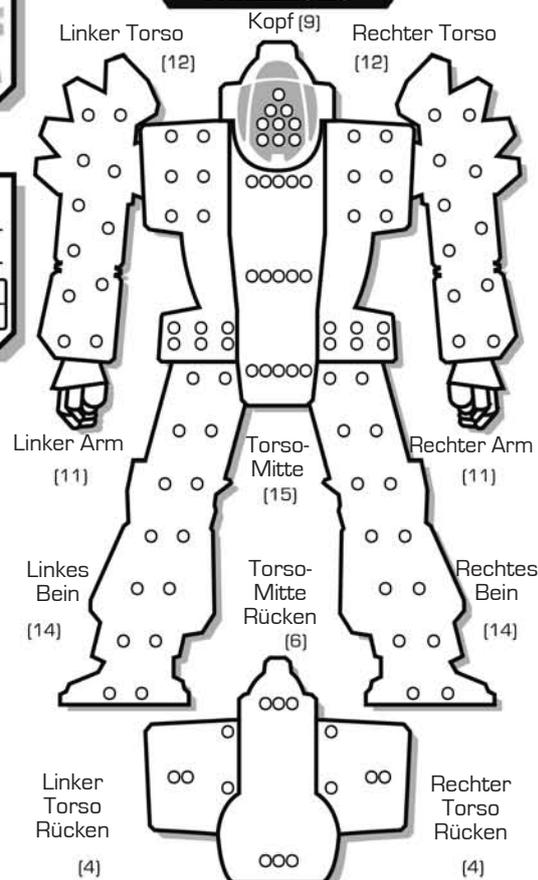
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Maschinengewehr
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linker Torso

- Wärmetauscher
 - Sprungdüse
 - Sprungdüse
 - Mittelschwerer Laser
 - Munition (MG) 200
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- neu würfeln

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- neu würfeln
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Gyroskop
 - Gyroskop
 - Gyroskop
- 1-3
- Gyroskop
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Sprungdüse
 - Sprungdüse
- 4-6

Rechter Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Flammer
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechter Torso

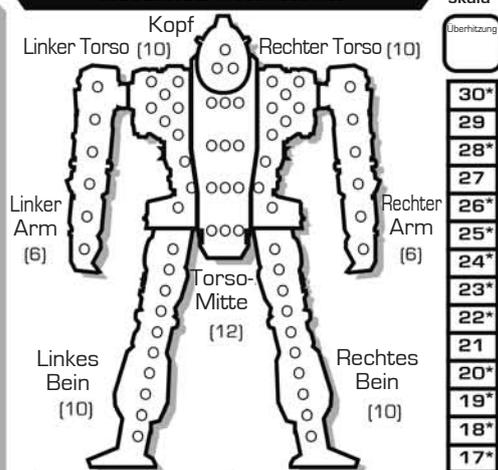
- Sprungdüse
 - Sprungdüse
 - Mittelschwerer Laser
 - Mittelschwerer Laser
 - Mittelschwerer Laser
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- neu würfeln



INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	12 (12)
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

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: **WTH-0 Whitworth**

Bewegungspunkte: **Tonnage: 40**
 Gehen: 4 **Technologie:**
 Rennen: 6 **Innere Sphäre**
 Springen: 4 **Epoche: Sternenbund**

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Mittelschwerer Laser	K	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	KSR-6	RT	4	2/Rak.	-	3	6	9
				(M,C,S)				
1	KSR-6	LT	4	2/Rak.	-	3	6	9
				(M,C,S)				
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Flammer	LA	3	2	-	1	2	3
				(DE,H,AI)				

KW: 863 **Gesamtpanzerung: 128** **Waffenhitze: 17**
Ableitung: 14

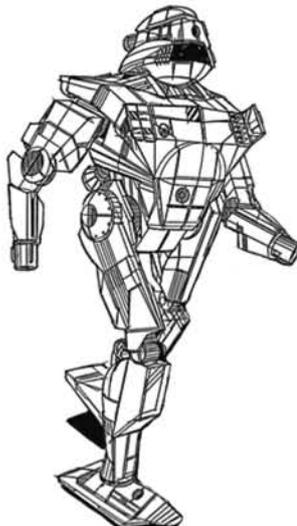
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

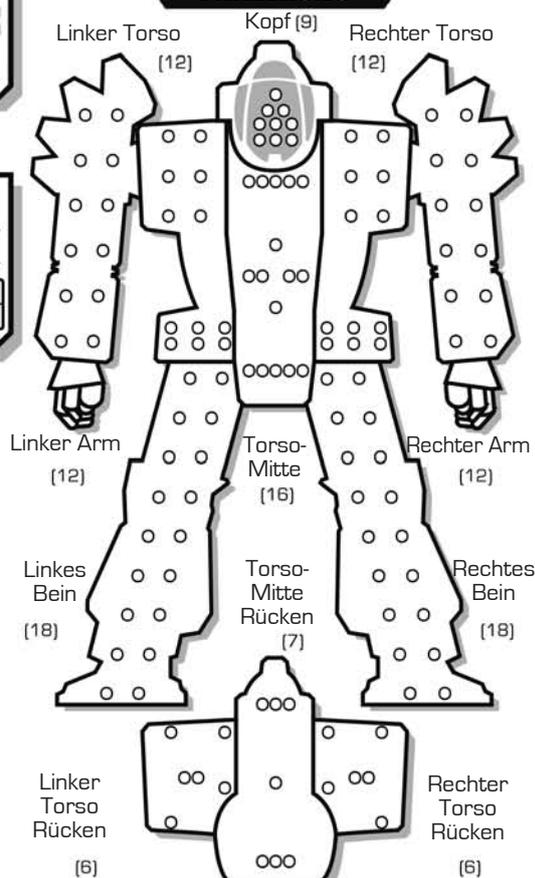
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Flammer
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linker Torso

- Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - KSR-6
 - KSR-6
 - Munition (KSR-6) 15
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linkes Bein

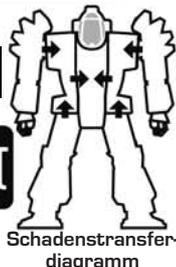
- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Sprungdüse
- Sprungdüse

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- Mittelschwerer Laser
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Gyroskop
 - Gyroskop
 - Gyroskop
- 1-3
- Gyroskop
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
- 4-6



Rechter Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Mittelschwerer Laser
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

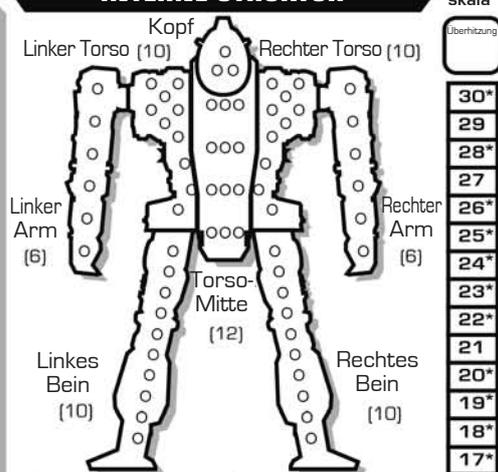
Rechter Torso

- Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - KSR-6
 - KSR-6
 - Munition (KSR-6) 15
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Sprungdüse
- Sprungdüse

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	0 0
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	
25	-5 Bewegungspunkte	0 0 0
24	Waffen +4	0 0 0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0 0 0
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	0 0 0
20	-4 Bewegungspunkte	0 0 0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0 0 0 0
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	0 0 0 0
17	Waffen +3	0 0 0 0
15	-3 Bewegungspunkte	0 0 0 0
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	0 0 0 0
13	Waffen +2	0 0 0 0
10	-2 Bewegungspunkte	0 0 0 0
8	Waffen +1	0 0 0 0
5	-1 Bewegungspunkt	0 0 0 0

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: **WTH-1 Whitworth**

Bewegungspunkte: **Tonnage: 40**
 Gehen: 4 **Technologie:**
 Rennen: 6 **Innere Sphäre**
 Springen: 4 **Epoche: Sternbund**

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Mittelschwerer Laser	K	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	LSR-10	RT	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	RA	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	-	3	6	9

KW: 982 **Gesamtpanzerung: 128** **Waffenhitze: 17**
Ableitung: 10

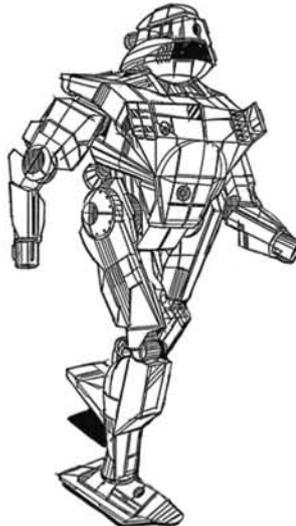
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

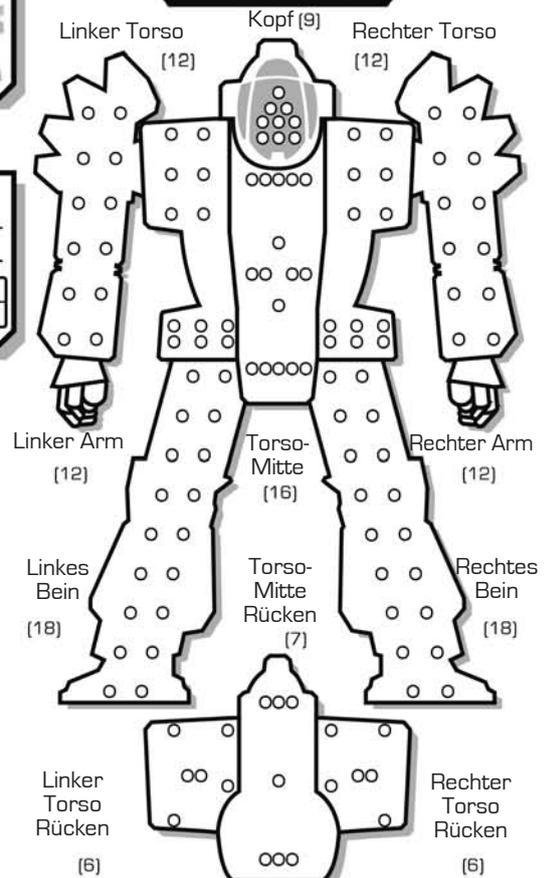
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Mittelschwerer Laser
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linker Torso

- Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - LSR-10
 - LSR-10
 - Munition (LSR-10) 12
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Sprungdüse
- Sprungdüse

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- Mittelschwerer Laser
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Gyroskop
 - Gyroskop
 - Gyroskop
- 1-3
- Gyroskop
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechter Arm

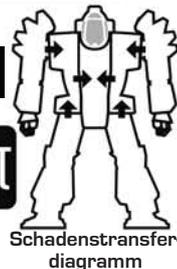
- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Mittelschwerer Laser
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechter Torso

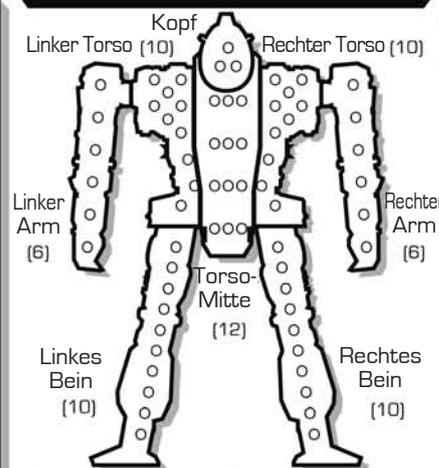
- Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - LSR-10
 - LSR-10
 - Munition (LSR-10) 12
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Sprungdüse
- Sprungdüse



INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	10 (10)
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	-5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	-4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	-3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	○
10	-2 Bewegungspunkte	○
8	Waffen +1	○
5	-1 Bewegungspunkt	○

Wärme-skala

Überhitzung
30*
29
28*
27
26*
25*
24*
23*
22*
21
20*
19*
18*
17*
16
15*
14*
13*
12
11
10*
9
8*
7
6
5*
4
3
2
1
0

BATTLETECH

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: WTH-1S Whitworth

Bewegungspunkte: **Tonnage:** 40
Gehen: 4 **Technologie:**
Rennen: 6 **Innere Sphäre**
Springen: 4 **Epoche:** Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Mittelschwerer Laser	K	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	KSR-6	RT	4	2/Rak.	-	3	6	9
				(M,C,S)				
1	KSR-6	LT	4	2/Rak.	-	3	6	9
				(M,C,S)				
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	-	3	6	9

KW: 917 Gesamtpanzerung: 136 Waffenhitze: 17
 Ableitung: 14

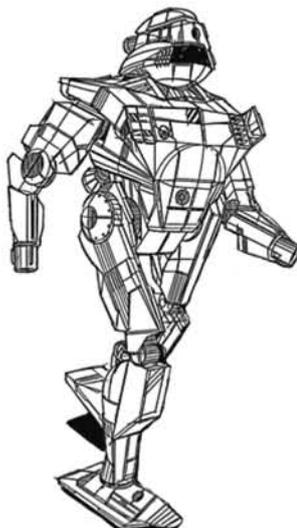
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

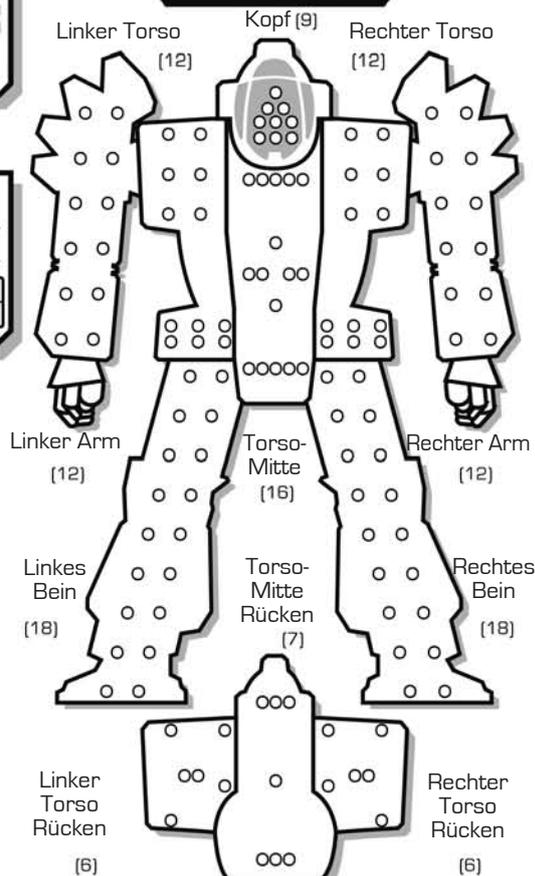
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Mittelschwerer Laser
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linker Torso

- Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - KSR-6
 - KSR-6
 - Munition (KSR-6) 15
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linkes Bein

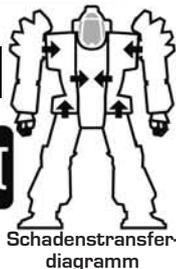
- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Sprungdüse
- Sprungdüse

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- Mittelschwerer Laser
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Gyroskop
 - Gyroskop
 - Gyroskop
- 1-3
- Gyroskop
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
- 4-6



Rechter Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Mittelschwerer Laser
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

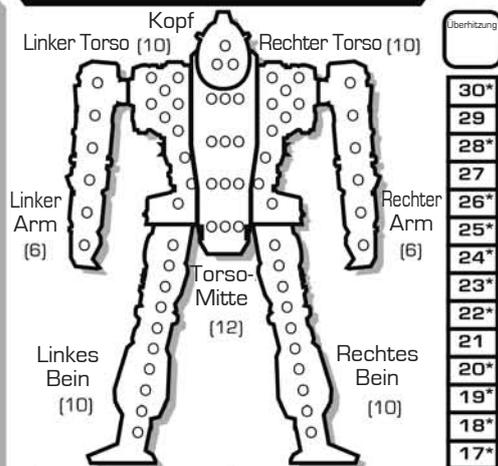
Rechter Torso

- Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - KSR-6
 - KSR-6
 - Munition (KSR-6) 15
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Sprungdüse
- Sprungdüse

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	
25	-5 Bewegungspunkte	○ ○ ○
24	Waffen +4	○ ○ ○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○ ○ ○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○ ○ ○
20	-4 Bewegungspunkte	○ ○ ○ ○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○ ○ ○ ○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○ ○ ○ ○
17	Waffen +3	○ ○ ○ ○
15	-3 Bewegungspunkte	○ ○ ○ ○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○ ○ ○ ○
13	Waffen +2	○ ○ ○ ○
10	-2 Bewegungspunkte	○ ○ ○ ○
8	Waffen +1	○ ○ ○ ○
5	-1 Bewegungspunkt	○ ○ ○ ○

Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27
26*
25*
24*
23*
22*
21
20*
19*
18*
17*
16
15*
14*
13*
12
11
10*
9
8*
7
6
5*
4
3
2
1
0

BATTLETECH

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: **BJ-1 Blackjack**

Bewegungspunkte: **Tonnage: 45**
 Gehen: 4 **Technologie:**
 Rennen: 6 **Innere Sphäre**
 Springen: 4 **Epoche: Sternenbund**

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Mittelschwerer Laser	RT	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LT	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Autokanone/2	RA	1	2	-	8	16	24
				(DB,S)				
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Autokanone/2	LA	1	2	-	8	16	24
				(DB,S)				
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	-	3	6	9

KW: 949 **Gesamtpanzerung: 136** **Waffenhitze: 14**
Ableitung: 11

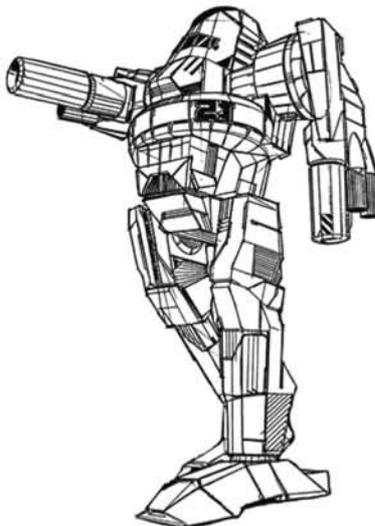
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

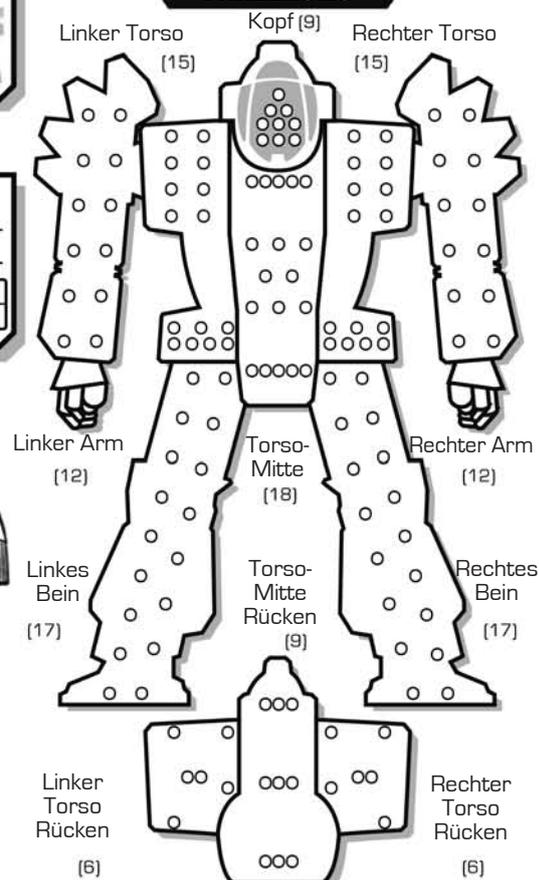
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Mittelschwerer Laser
 - Autokanone/2
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linker Torso

- Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Mittelschwerer Laser
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linkes Bein

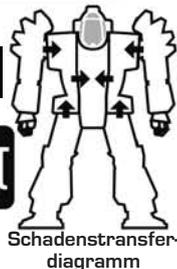
- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Sprungdüse
- Sprungdüse

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- neu würfeln
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Gyroskop
 - Gyroskop
 - Gyroskop
- 1-3
- Gyroskop
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Munition (AK/2) 45
 - neu würfeln
- 4-6



Rechter Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Mittelschwerer Laser
 - Autokanone/2
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

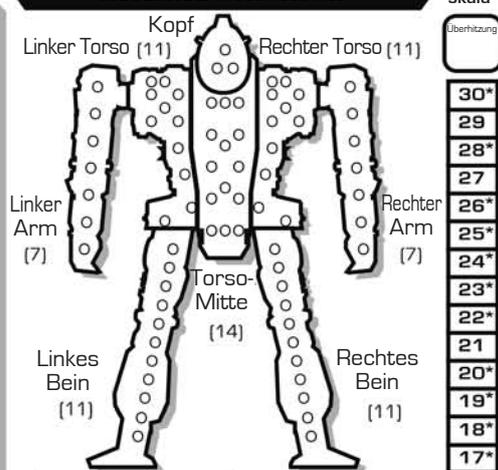
Rechter Torso

- Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Mittelschwerer Laser
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Sprungdüse
- Sprungdüse

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	11 (11)
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	0 0
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	0 0
25	-5 Bewegungspunkte	0 0
24	Waffen +4	0 0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0 0
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	0 0
20	-4 Bewegungspunkte	0 0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0 0
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	0 0
17	Waffen +3	0 0
15	-3 Bewegungspunkte	0 0
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	0 0
13	Waffen +2	0 0
10	-2 Bewegungspunkte	0 0
8	Waffen +1	0 0
5	-1 Bewegungspunkt	0 0

Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27
26*
25*
24*
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: **BJ-1DB Blackjack**

Bewegungspunkte: **Tonnage: 45**
 Gehen: 4 **Technologie:**
 Rennen: 6 **Innere Sphäre**
 Springen: 4 **Epoche: Nachfolgekriege**

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Schwerer Laser	RA	8	8 (DE)	-	5	10	15
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Schwerer Laser	LA	8	8 (DE)	-	5	10	15
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	-	3	6	9

KW: 1.015 Gesamtpanzerung: 120 Waffenhitze: 22
 Ableitung: 17

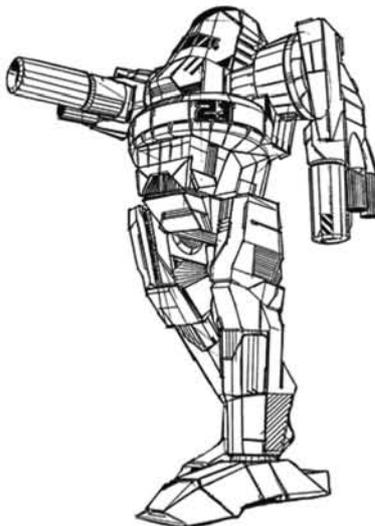
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

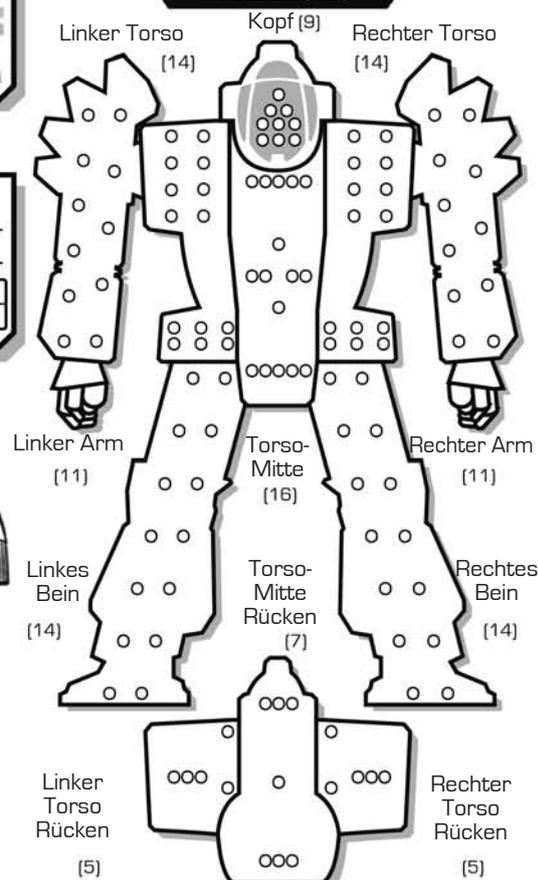
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Schwerer Laser
 - Schwerer Laser
 - Mittelschwerer Laser
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linker Torso

- Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Sprungdüse
- Sprungdüse

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- neu würfeln
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Gyroskop
 - Gyroskop
 - Gyroskop
- 1-3
- Gyroskop
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechter Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Schwerer Laser
 - Schwerer Laser
 - Mittelschwerer Laser
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechter Torso

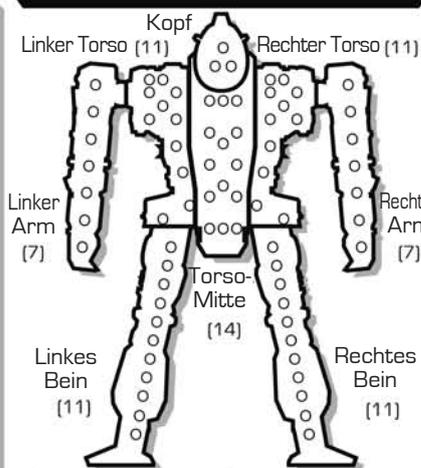
- Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Sprungdüse
- Sprungdüse



INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○ ○
25	-5 Bewegungspunkte	○ ○ ○ ○
24	Waffen +4	○ ○ ○ ○ ○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○ ○ ○ ○ ○ ○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○ ○ ○ ○ ○ ○
20	-4 Bewegungspunkte	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
17	Waffen +3	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
15	-3 Bewegungspunkte	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
13	Waffen +2	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
10	-2 Bewegungspunkte	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
8	Waffen +1	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
5	-1 Bewegungspunkt	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27
26*
25*
24*
23*
22*
21
20*
19*
18*
17*
16
15*
14*
13*
12
11
10*
9
8*
7
6
5*
4
3
2
1
0

BATTLETECH

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: **BJ-1DC Blackjack**

Bewegungspunkte: **Tonnage: 45**
 Gehen: 4 **Technologie:**
 Rennen: 6 **Innere Sphäre**
 Springen: 0 **Epoche: Nachfolgekriege**

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Mittelschwerer Laser	RT	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Leichter Laser	RT	1	3 (DE)	-	1	2	3
1	Mittelschwerer Laser	LT	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Leichter Laser	LT	1	3 (DE)	-	1	2	3
1	Autokanone/2	RA	1	2	-	8	16	24
				(DB,S)				
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Autokanone/2	LA	1	2	-	8	16	24
				(DB,S)				
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	-	3	6	9

KW: 917 **Gesamtpanzerung: 136** **Waffenhitze: 16**
Ableitung: 12

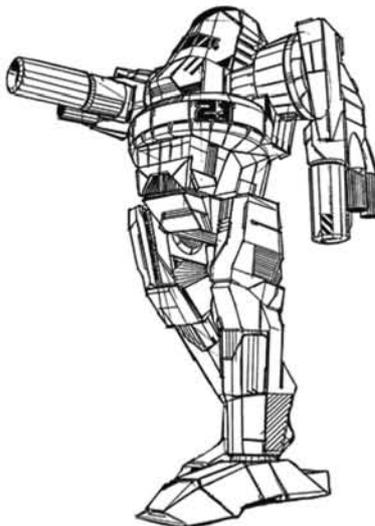
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

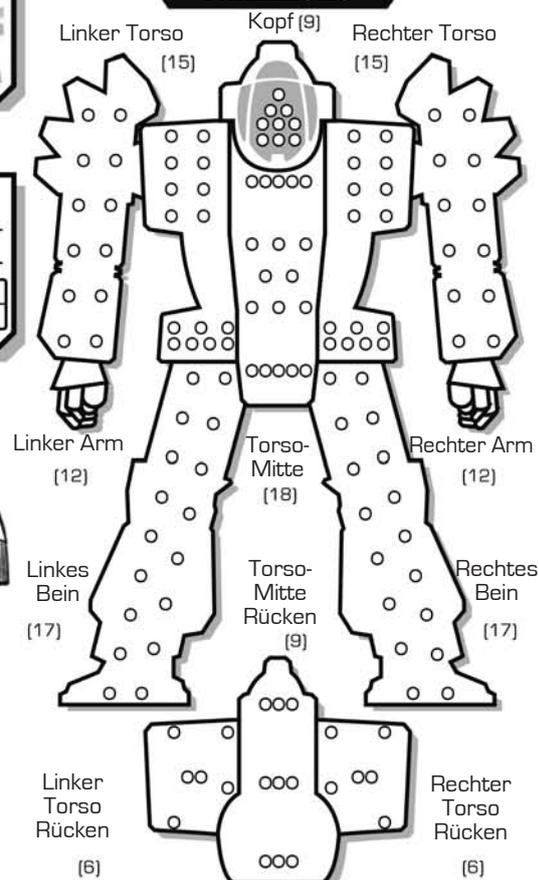
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Mittelschwerer Laser
 - Autokanone/2
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linker Torso

- Mittelschwerer Laser
 - Leichter Laser
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linkes Bein

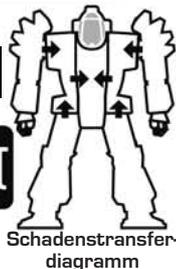
- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- neu würfeln
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Gyroskop
 - Gyroskop
 - Gyroskop
- 1-3
- Gyroskop
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Wärmetauscher
 - Munition (AK/2) 45
- 4-6



Rechter Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Mittelschwerer Laser
 - Autokanone/2
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

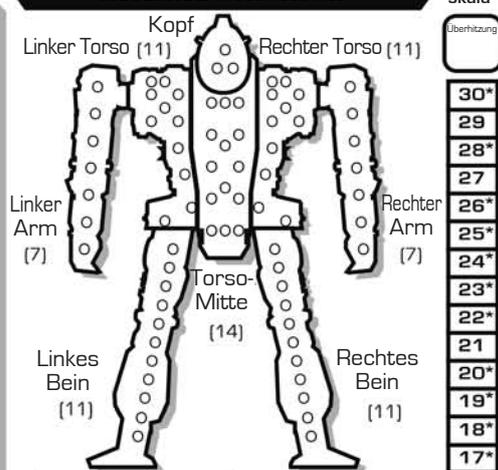
Rechter Torso

- Mittelschwerer Laser
 - Leichter Laser
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○ ○
25	-5 Bewegungspunkte	○ ○ ○
24	Waffen +4	○ ○ ○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○ ○ ○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○ ○ ○
20	-4 Bewegungspunkte	○ ○ ○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○ ○ ○ ○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○ ○ ○ ○
17	Waffen +3	○ ○ ○ ○
15	-3 Bewegungspunkte	○ ○ ○ ○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○ ○ ○ ○
13	Waffen +2	○ ○ ○ ○
10	-2 Bewegungspunkte	○ ○ ○ ○
8	Waffen +1	○ ○ ○ ○
5	-1 Bewegungspunkt	○ ○ ○ ○

Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27
26*
25*
24*
23*
22*
21
20*
19*
18*
17*
16
15*
14*
13*
12
11
10*
9
8*
7
6
5*
4
3
2
1
0

BATTLETECH

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: **BJ-1X Blackjack**

Bewegungspunkte: **Tonnage: 45**
 Gehen: **5** **Technologie:**
 Rennen: **8** **Innere Sphäre**
 Springen: **0** **Epoche: Sternenbund**

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Mittelschwerer Laser	RT	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LT	3	5 (DE)	-	3	6	9
2	Flammer	RA	3	2	-	1	2	3
(DE,H,AI)								
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	-	3	6	9
2	Flammer	LA	3	2	-	1	2	3
(DE,H,AI)								
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	-	3	6	9

KW: 964 Gesamtpanzerung: 136 Waffenhitze: 24
 Ableitung: 18

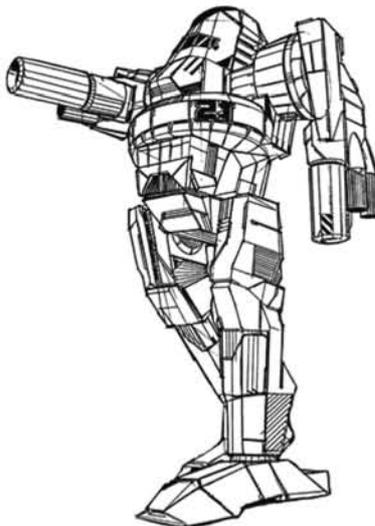
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

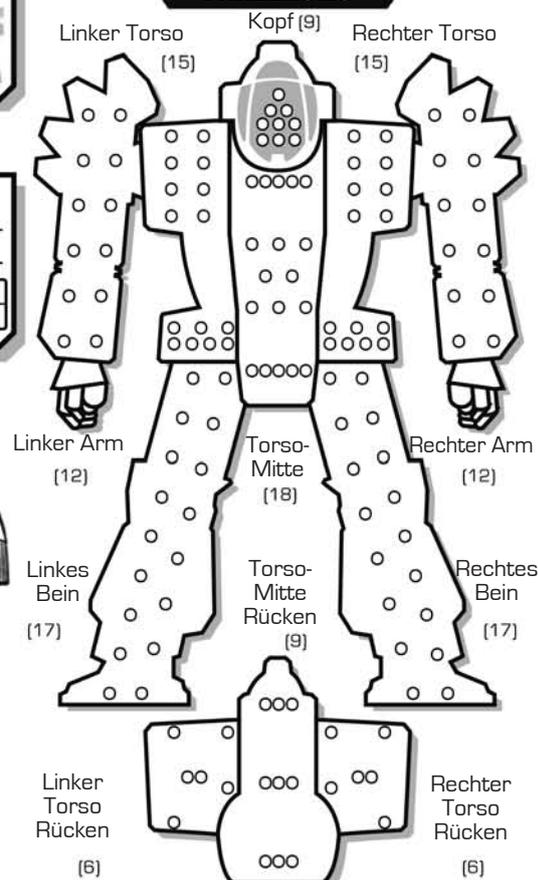
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Mittelschwerer Laser
 - Flammer
 - Flammer
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linker Torso

- Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Mittelschwerer Laser
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- neu würfeln

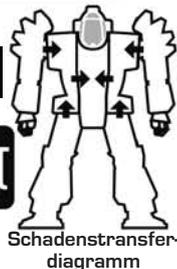
Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- neu würfeln
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Gyroskop
 - Gyroskop
 - Gyroskop
- 1-3

- Gyroskop
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Wärmetauscher
 - neu würfeln
- 4-6



Rechter Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Mittelschwerer Laser
 - Flammer
 - Flammer
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

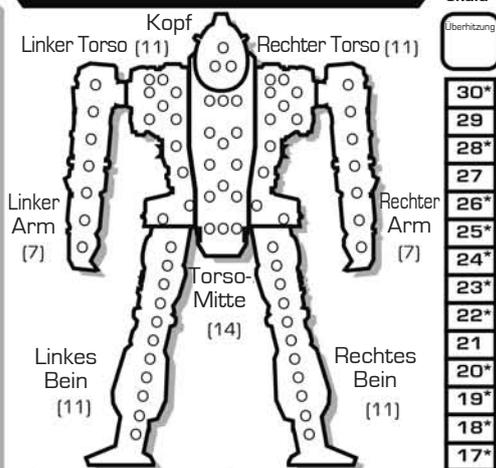
Rechter Torso

- Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Mittelschwerer Laser
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○ ○ ○
25	-5 Bewegungspunkte	○ ○ ○ ○
24	Waffen +4	○ ○ ○ ○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○ ○ ○ ○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○ ○ ○ ○
20	-4 Bewegungspunkte	○ ○ ○ ○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○ ○ ○ ○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○ ○ ○ ○
17	Waffen +3	○ ○ ○ ○
15	-3 Bewegungspunkte	○ ○ ○ ○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○ ○ ○ ○
13	Waffen +2	○ ○ ○ ○
10	-2 Bewegungspunkte	○ ○ ○ ○
8	Waffen +1	○ ○ ○ ○
5	-1 Bewegungspunkt	○ ○ ○ ○

Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27
26*
25*
24*
23*
22*
21
20*
19*
18*
17*
16
15*
14*
13*
12
11
10*
9
8*
7
6
5*
4
3
2
1
0

BATTLETECH

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: VND-1AA Vindicator "Avenging Angel"
Bewegungspunkte: Tonnage: 45
Gehen: 5 **Technologie:**
Rennen: 8 **Innere Sphäre**
Springen: 5 **Epoche:** Nachfolgekriege

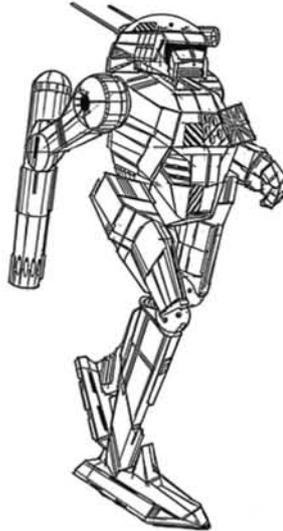
Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

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	3	6	12	18
				(DE,X)				
1	Leichter Laser	LA	1	3 (DE)	-	1	2	3

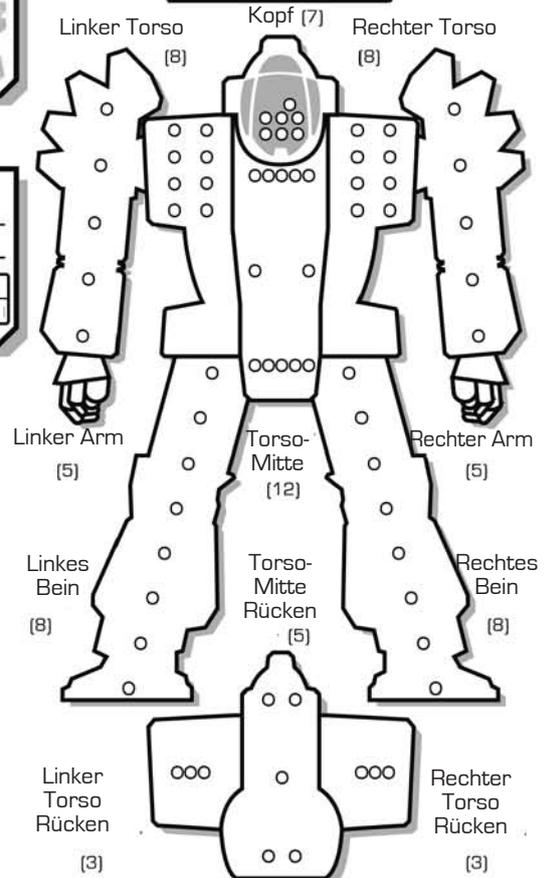
KW: 885 **Gesamtpanzerung:** 72 **Waffenhitze:** 13
Ableitung: 16

KRIEGERDATEN

Name: _____
Schützenwert: _____ **Pilotenwert:** _____
Treffer: 1 2 3 4 5 6
Bewusstseinswurf: 3 5 7 10 11 Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Handaktivator
 - Leichter Laser
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linker Torso

- Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - LSR-5
 - Munition (LSR-5) 24
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Sprungdüse
- Sprungdüse

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- neu würfeln
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Gyroskop
 - Gyroskop
 - Gyroskop
- 1-3

Rechter Arm

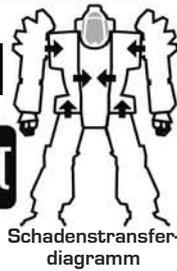
- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - PPK
 - PPK
 - PPK
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechter Torso

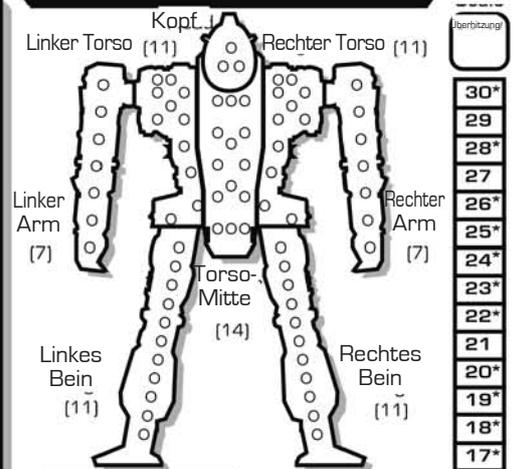
- Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Sprungdüse
- Sprungdüse



INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	16 (16)
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○
25	-5 Bewegungspunkte	○ ○
24	Waffen +4	○ ○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○ ○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○ ○
20	-4 Bewegungspunkte	○ ○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○ ○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○ ○
17	Waffen +3	○ ○
15	-3 Bewegungspunkte	○ ○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○ ○
13	Waffen +2	○ ○
10	-2 Bewegungspunkte	○ ○
8	Waffen +1	○ ○
5	-1 Bewegungspunkt	○ ○

Wärme- skala

Überhitzung
30*
29
28*
27
26*
25*
24*
23*
22*
21
20*
19*
18*
17*
16
15*
14*
13*
12
11
10*
9
8*
7
6
5*
4
3
2
1
0

BATTLETECH

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: VND-1R Vindicator "Vong"
 Bewegungspunkte: Tonnage: 45
 Gehen: 4 Technologie:
 Rennen: 6 Innere Sphäre
 Springen: 4 Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	LSR-5	LT	2	1/Rak	6	7	14	21
(M,C,S)								
1	PPK	RA	10	10	3	6	12	18
(DE,X)								
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Leichter Laser	LA	1	3 (DE)	-	1	2	3

KW: 1.024 Gesamtpanzerung: 144 Waffenhitz: 16
 Ableitung: 16

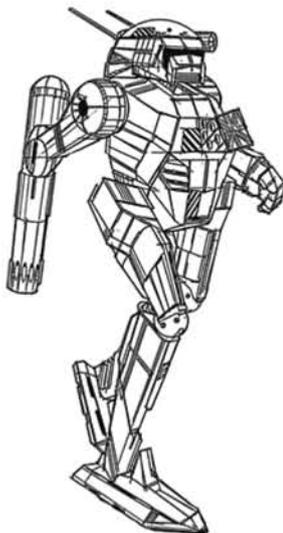
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

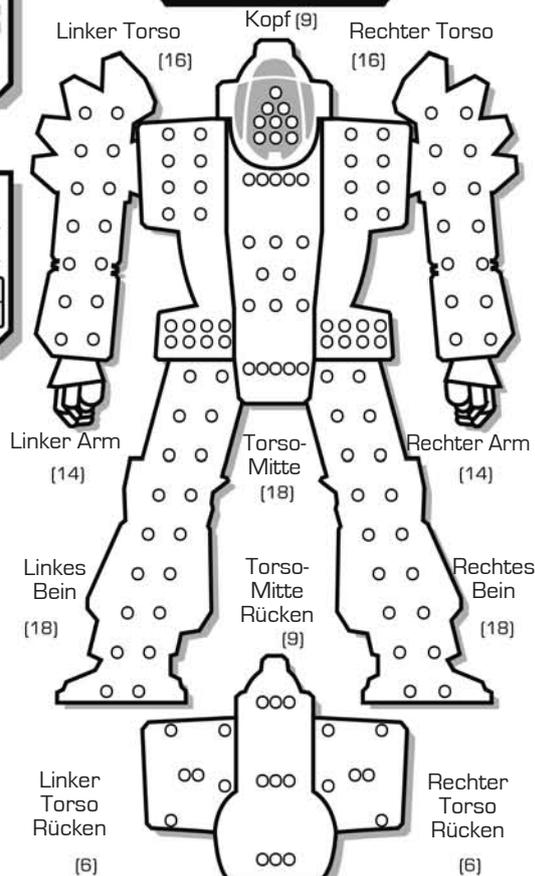
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Handaktivator
- Mittelschwerer Laser
- Leichter Laser

- 1-3
 4-6
- neu würfeln
 - neu würfeln

Linker Torso

- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- LSR-5
- Munition (LSR-5) 24

- 1-3
 4-6
- neu würfeln
 - neu würfeln

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Sprungdüse
- neu würfeln

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- neu würfeln
- Sensoren
- Lebenserhaltung

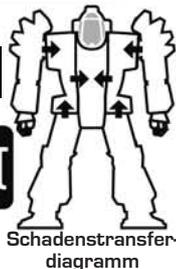
Torso Mitte

- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- Gyroskop
- Gyroskop
- Gyroskop

1-3

- Gyroskop
- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- Sprungdüse
- Sprungdüse

4-6



Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- PPK
- PPK
- PPK

- 1-3
 4-6
- neu würfeln
 - neu würfeln

Rechter Torso

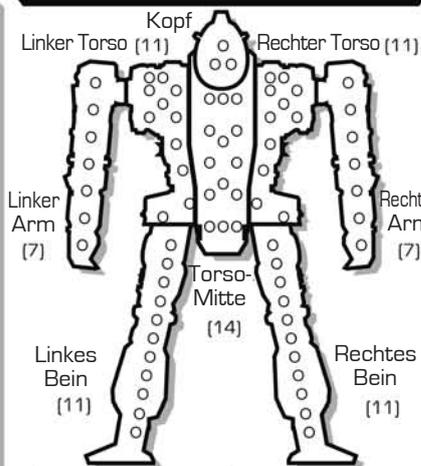
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- neu würfeln

- 1-3
 4-6
- neu würfeln
 - neu würfeln

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Sprungdüse
- neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	0 0
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	0 0
25	-5 Bewegungspunkte	0 0
24	Waffen +4	0 0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0 0
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	0 0
20	-4 Bewegungspunkte	0 0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0 0
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	0 0
17	Waffen +3	0 0
15	-3 Bewegungspunkte	0 0
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	0
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

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: VND-1R Vindicator

Bewegungspunkte: **Tonnage:** 45
Gehen: 4 **Technologie:**
Rennen: 6 **Innere Sphäre**
Springen: 4 **Epoche:** Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	LSR-5	LT	2	1/Rak	6	7	14	21
1	PPK	RA	10	10	3	6	12	18
1	Mittelschwerer Laser	K	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Leichter Laser	LA	1	3 (DE)	-	1	2	3

KW: 1.024 Gesamtpanzerung: 144 Waffenhitz: 16
 Ableitung: 16

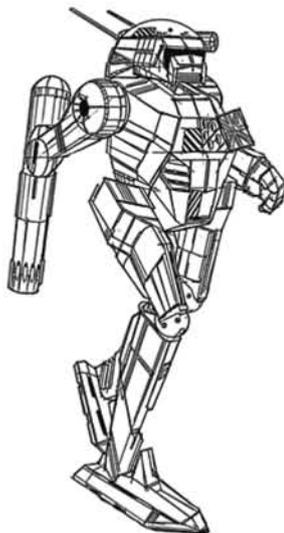
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

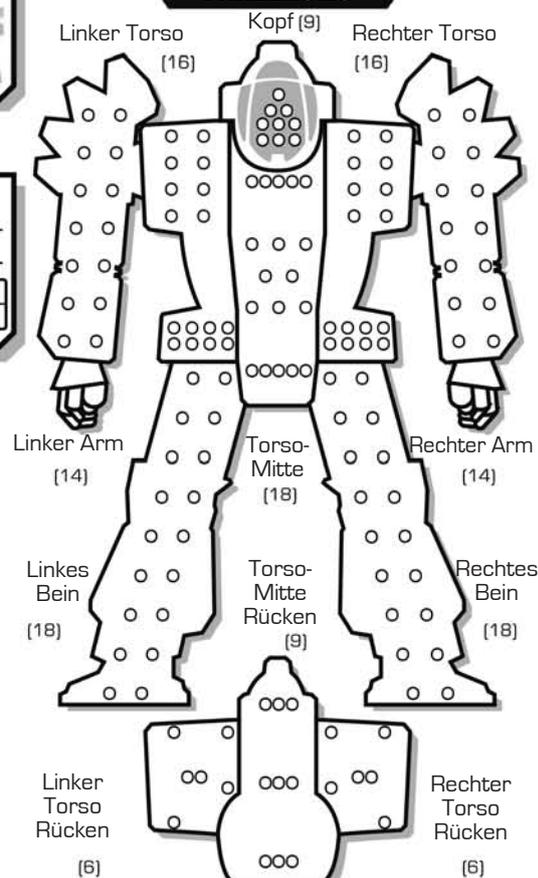
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Handaktivator
 - Leichter Laser
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linker Torso

- Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - LSR-5
 - Munition (LSR-5) 24
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linkes Bein

- Hüftgelenk
 - Oberschenkelaktivator
 - Unterschenkelaktivator
 - Fußaktivator
 - Sprungdüse
 - neu würfeln
- 4-6

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- Mittelschwerer Laser
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Gyroskop
 - Gyroskop
 - Gyroskop
- 1-3
- Gyroskop
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Sprungdüse
 - Sprungdüse
- 4-6

Rechter Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - PPK
 - PPK
 - PPK
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechter Torso

- Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

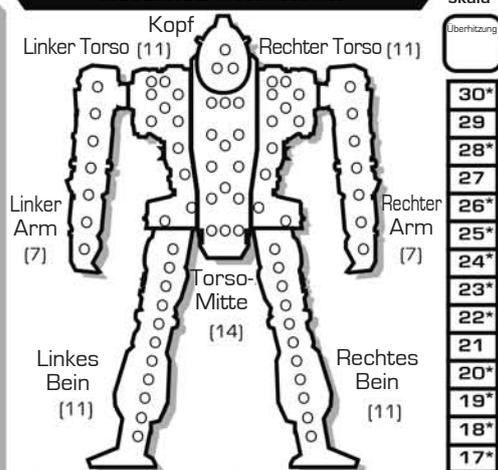
Rechtes Bein

- Hüftgelenk
 - Oberschenkelaktivator
 - Unterschenkelaktivator
 - Fußaktivator
 - Sprungdüse
 - neu würfeln
- 4-6



Schadenstransferdiagramm

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	0 0
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	0 0
25	-5 Bewegungspunkte	0 0
24	Waffen +4	0 0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0 0
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	0 0
20	-4 Bewegungspunkte	0 0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0 0
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	0 0
17	Waffen +3	0 0
15	-3 Bewegungspunkte	0 0
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	0 0
13	Waffen +2	0 0
10	-2 Bewegungspunkte	0 0
8	Waffen +1	0 0
5	-1 Bewegungspunkt	0 0

Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27
26*
25*
24*
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-1SIC Vindicator

Bewegungspunkte: **Tonnage:** 45
Gehen: 4 **Technologie:**
Rennen: 6 **Innere Sphäre**
Springen: 4 **Epoche:** Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	LSR-10	LT	4	1/Rak.	6	7	14	21
(M,C,S)								
1	Mittelschwerer Laser	K	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Leichter Laser	LA	1	3 (DE)	-	1	2	3
1	Schwerer Laser	RA	8	8 (DE)	-	5	10	15

KW: 1.020 Gesamtpanzerung: 144 Waffenhitz: 16
 Ableitung: 15

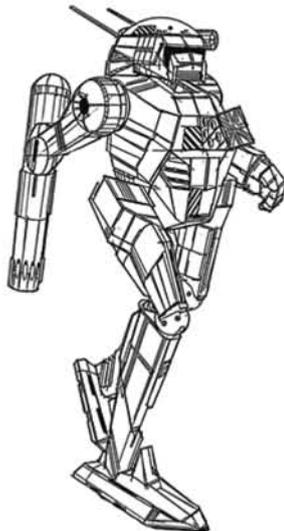
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

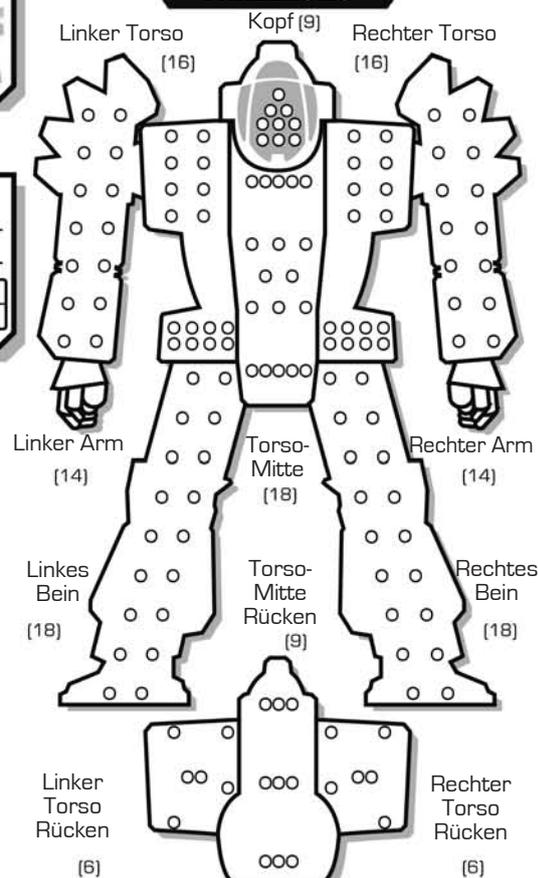
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Handaktivator
 - Leichter Laser
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linker Torso

- Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - LSR-10
 - LSR-10
- 1-3
- Munition (LSR-10) 12
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

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
- 1-3
- Gyroskop
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Sprungdüse
 - Sprungdüse
- 4-6

Rechter Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Schwerer Laser
 - Schwerer Laser
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechter Torso

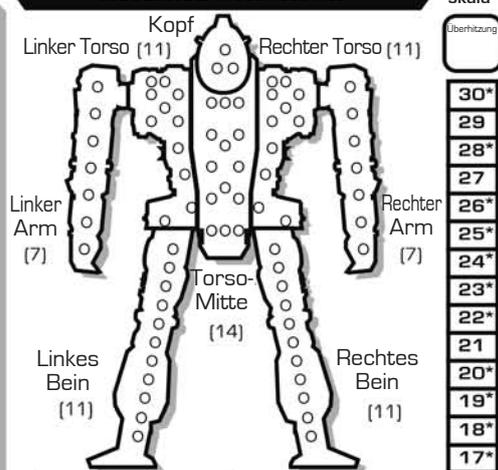
- Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Sprungdüse
- neu würfeln



INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	0 0
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	0 0
25	-5 Bewegungspunkte	0 0
24	Waffen +4	0 0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0 0
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	0 0
20	-4 Bewegungspunkte	0 0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0 0
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	0 0
17	Waffen +3	0 0
15	-3 Bewegungspunkte	0 0
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	0 0
13	Waffen +2	0 0
10	-2 Bewegungspunkte	0 0
8	Waffen +1	0 0
5	-1 Bewegungspunkt	0 0

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: VND-1X Vindicator

Bewegungspunkte: **Tonnage:** 45
Gehen: 4 **Technologie:**
Rennen: 6 **Innere Sphäre**
Springen: 4 **Epoche:** Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Mittelschwerer Laser	K	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	LSR-5	LT	2	1/Rak.	6	7	14	21
				(M,C,S)				
2	Maschinengewehre	LA	0	2	-	1	2	3
				(DB,AI)				
1	PPK	RA	10	10 (DE)	3	6	12	18

KW: 1.008 Gesamtpanzerung: 144 Waffenhitz: 15
 Ableitung: 15

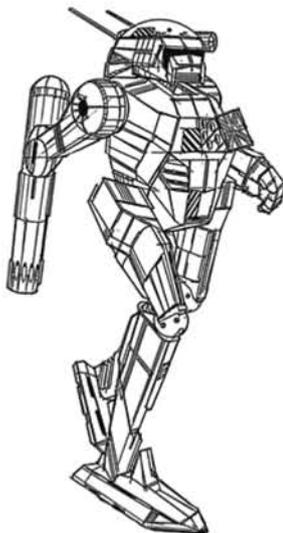
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

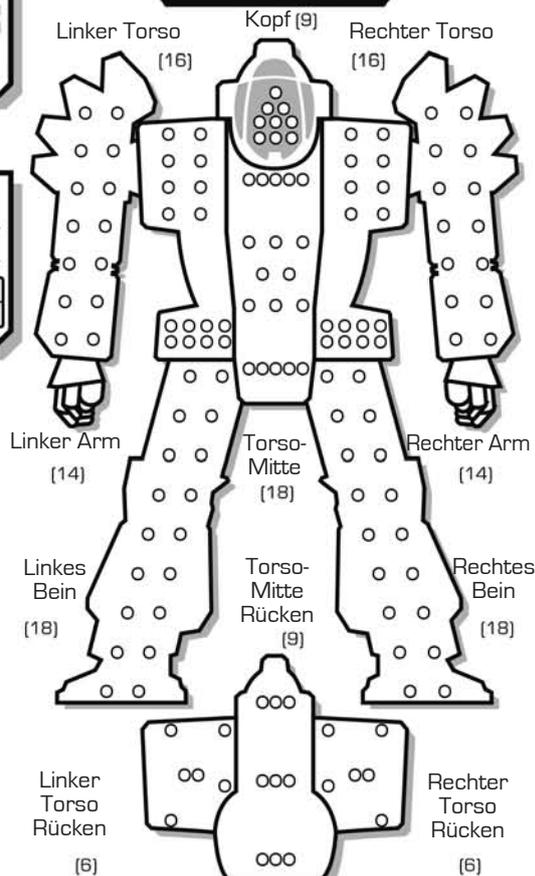
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Handaktivator
- Maschinengewehr
- Maschinengewehr

- 1-3
- Munition (MG) 100
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln

Linker Torso

- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- Wärmdüse
- LSR-5
- Munition (LSR-5) 24

- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Sprungdüse
- neu würfeln

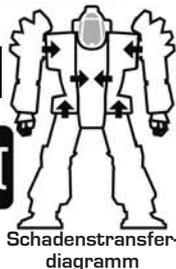
Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- Mittelschwerer Laser
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- Gyroskop
- Gyroskop
- Gyroskop

- 1-3
- Gyroskop
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Sprungdüse
 - Sprungdüse



Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- PPK
- PPK
- PPK

- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln

Rechter Torso

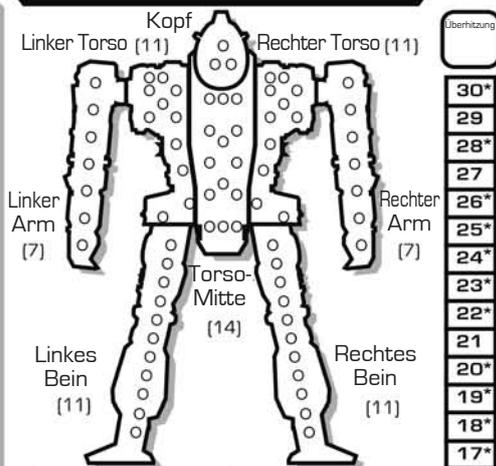
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- neu würfeln
- neu würfeln

- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Sprungdüse
- neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	0 0
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	0 0
25	-5 Bewegungspunkte	0 0
24	Waffen +4	0 0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0 0
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	0 0
20	-4 Bewegungspunkte	0 0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0 0
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	0 0
17	Waffen +3	0 0
15	-3 Bewegungspunkte	0 0
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	0 0
13	Waffen +2	0 0
10	-2 Bewegungspunkte	0 0
8	Waffen +1	0 0
5	-1 Bewegungspunkt	0 0

Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27
26*
25*
24*
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: **CN9-A Centurion**

Bewegungspunkte: **Tonnage: 50**
 Gehen: 4 **Technologie:**
 Rennen: 6 **Innere Sphäre**
 Springen: 0 **Epoche: Nachfolgekriege**

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Mittelschwerer Laser	TM	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser TM (R)		3	5 (DE)	-	3	6	9
1	LSR-10	LT	4	1/Rak.	6	7	14	21
				(M,C,S)				
1	Autokanone/10	RA	3	10	-	5	10	15
				(DB,S)				

KW: 945 **Gesamtpanzerung: 136** **Waffenhitze: 13**
Ableitung: 10

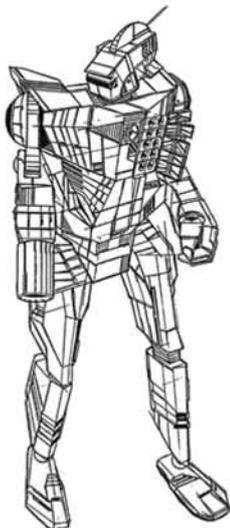
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

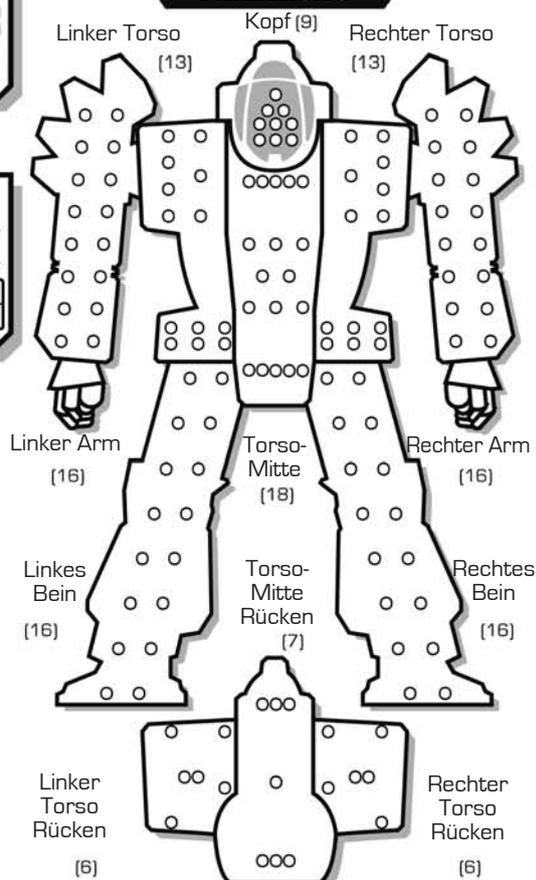
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Handaktivator
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linker Torso

- Wärmetauscher
 - LSR-10
 - LSR-10
 - Munition (LSR-10) 12
 - Munition (LSR-10) 12
 - neu würfeln
- 1-3
- 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
 - Mittelschwerer Laser
 - Mittelschwerer Laser (R)
- 4-6

Rechter Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Autokanone/10
 - Autokanone/10
 - Autokanone/10
- 1-3
- Autokanone/10
 - Autokanone/10
 - Autokanone/10
 - Autokanone/10
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechter Torso

- Wärmetauscher
 - Munition (AK/10) 10
 - Munition (AK/10) 10
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

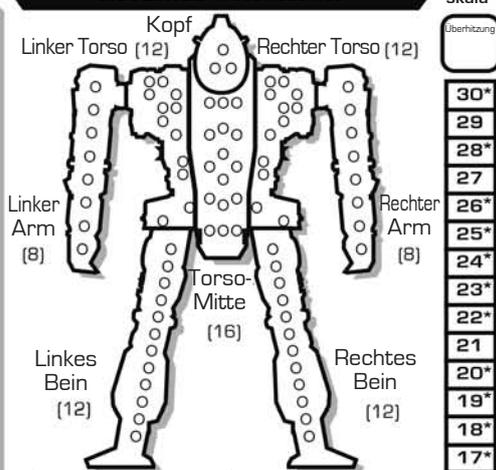
Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- neu würfeln
- neu würfeln



Schadenstransferdiagramm

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	10 (10)
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	0
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	0
25	-5 Bewegungspunkte	0
24	Waffen +4	0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	0
20	-4 Bewegungspunkte	0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	0
17	Waffen +3	0
15	-3 Bewegungspunkte	0
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	0
13	Waffen +2	0
10	-2 Bewegungspunkte	0
8	Waffen +1	0
5	-1 Bewegungspunkt	0

Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27
26*
25*
24*
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: CN9-AH Centurion

Bewegungspunkte: Tonnage: 50
 Gehen: 4 Technologie:
 Rennen: 6 Innere Sphäre
 Springen: 0 Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	LSR-10	LT	4	1/Rak	6	7	14	21
								(M,C,S)
1	Autokanone/20	RA	7	20	-	3	6	9
								(DB,S)

KW: 945 Gesamtpanzerung: 136 Waffenhitze: 11
 Ableitung: 10

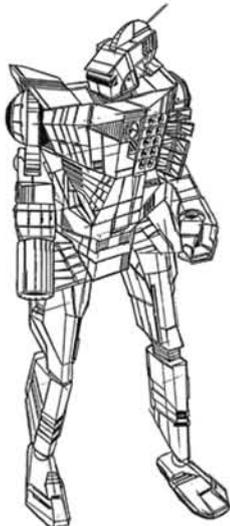
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

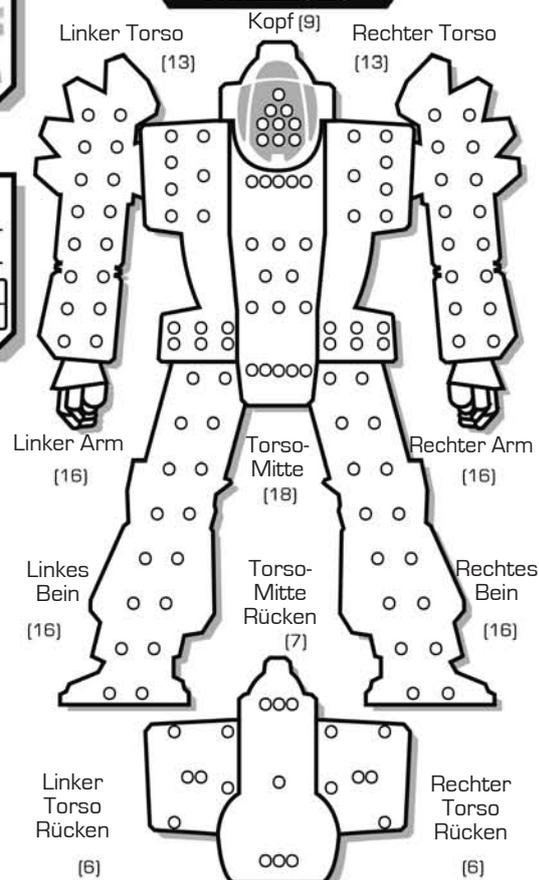
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Handaktivator
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linker Torso

- LSR-10
 - LSR-10
 - Munition (LSR-10) 12
 - Munition (LSR-10) 12
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- neu würfeln

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- neu würfeln
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Gyroskop
 - Gyroskop
 - Gyroskop
- 1-3
- Gyroskop
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechter Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Autokanone/20
 - Autokanone/20
 - Autokanone/20
 - Autokanone/20
- 1-3
- Autokanone/20
 - Autokanone/20
 - Autokanone/20
 - Autokanone/20
 - Autokanone/20
 - Autokanone/20
- 4-6

Rechter Torso

- Munition (AK/20) 5
 - Munition (AK/20) 5
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

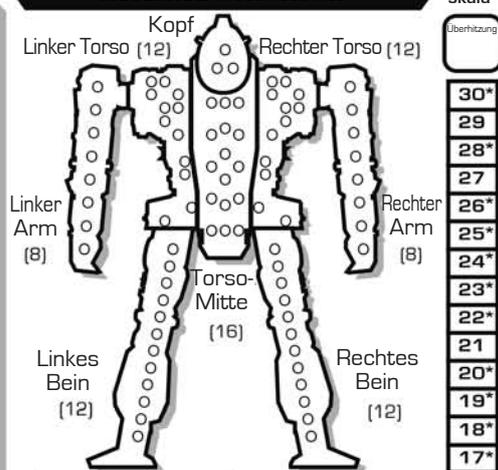
Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- neu würfeln



Schadenstransferdiagramm

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	10 (10)
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	0
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	0
25	-5 Bewegungspunkte	0
24	Waffen +4	0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	0
20	-4 Bewegungspunkte	0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	0
17	Waffen +3	0
15	-3 Bewegungspunkte	0
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	0
13	Waffen +2	0
10	-2 Bewegungspunkte	0
8	Waffen +1	0
5	-1 Bewegungspunkt	0

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: CN9-AL Centurion

Bewegungspunkte: **Tonnage: 50**
 Gehen: 4 **Technologie:**
 Rennen: 6 **Innere Sphäre**
 Springen: 0 **Epoche: Nachfolgekriege**

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Mittelschwerer Laser	TM	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser TM (R)		3	5 (DE)	-	3	6	9
1	LSR-10	LT	4	1/Rak.	6	7	14	21
				(M,C,S)				
1	Schwerer Laser	RA	8	8 (DE)	-	5	10	15
1	Leichter Laser	RA	1	3 (DE)	-	1	2	3

KW: 1.067 **Gesamtpanzerung: 169** **Waffenhitze: 19**
Ableitung: 16

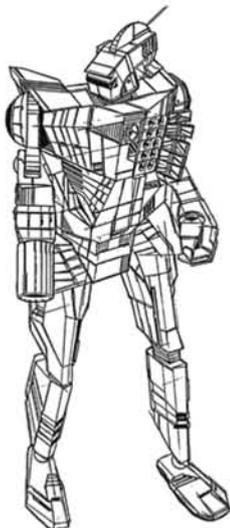
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

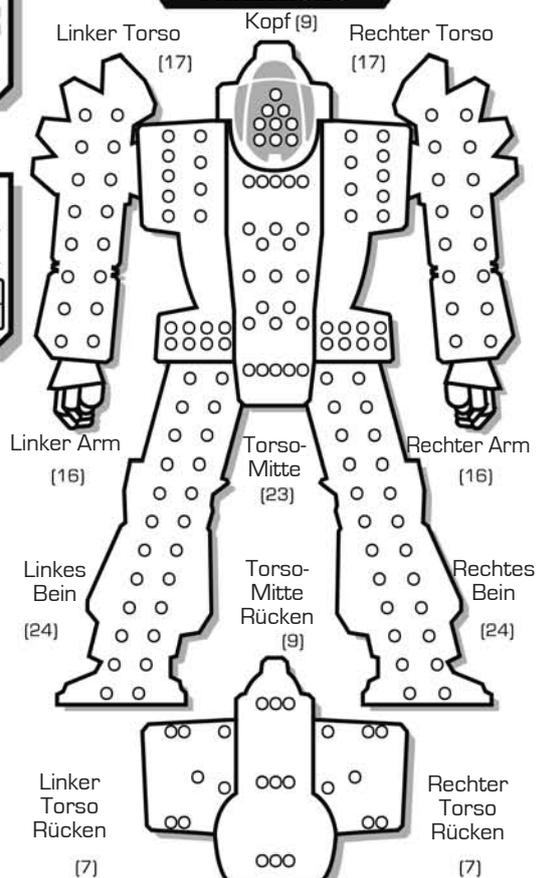
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Handaktivator
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linker Torso

- LSR-10
 - LSR-10
 - Munition (LSR-10) 12
 - Munition (LSR-10) 12
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- neu würfeln
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Gyroskop
 - Gyroskop
 - Gyroskop
- 1-3
- Gyroskop
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Mittelschwerer Laser
 - Mittelschwerer Laser (R)
- 4-6

Rechter Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Schwerer Laser
 - Schwerer Laser
 - Leichter Laser
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechter Torso

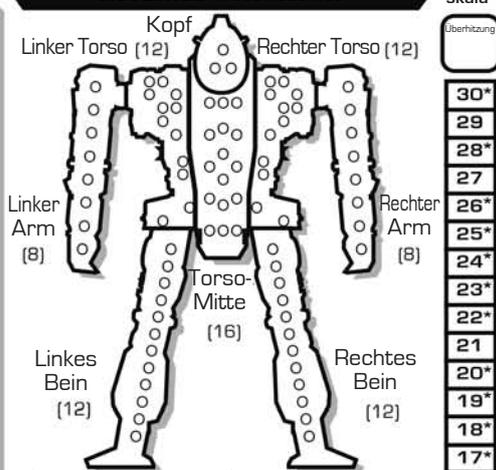
- Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher



INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	
25	-5 Bewegungspunkte	○ ○ ○
24	Waffen +4	○ ○ ○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○ ○ ○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○ ○ ○
20	-4 Bewegungspunkte	○ ○ ○ ○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○ ○ ○ ○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○ ○ ○ ○
17	Waffen +3	○ ○ ○ ○
15	-3 Bewegungspunkte	○ ○ ○ ○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○ ○ ○ ○
13	Waffen +2	○ ○ ○ ○
10	-2 Bewegungspunkte	○ ○ ○ ○
8	Waffen +1	○ ○ ○ ○
5	-1 Bewegungspunkt	○ ○ ○ ○

Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27
26*
25*
24*
23*
22*
21
20*
19*
18*
17*
16
15*
14*
13*
12
11
10*
9
8*
7
6
5*
4
3
2
1
0

BATTLETECH

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: CN9-YLW Centurion "Yen Lo Wang"
 Bewegungspunkte: Tonnage: 50
 Gehen: 4 Technologie:
 Rennen: 6 Innere Sphäre
 Springen: 0 Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Mittelschwerer Laser	TM	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser TM (R)		3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Autokanone/20	RA	7	20 (DB,S)	-	3	6	9
1	Beil	LA	-	10	-	-	-	-

KW: 957 Gesamtpanzerung: 134 Waffenhitze: 13
 Ableitung: 10

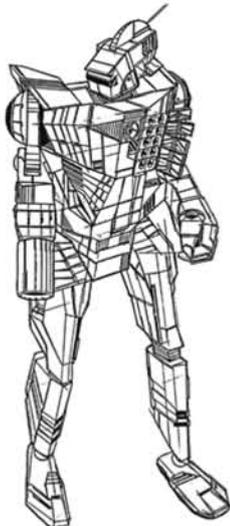
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

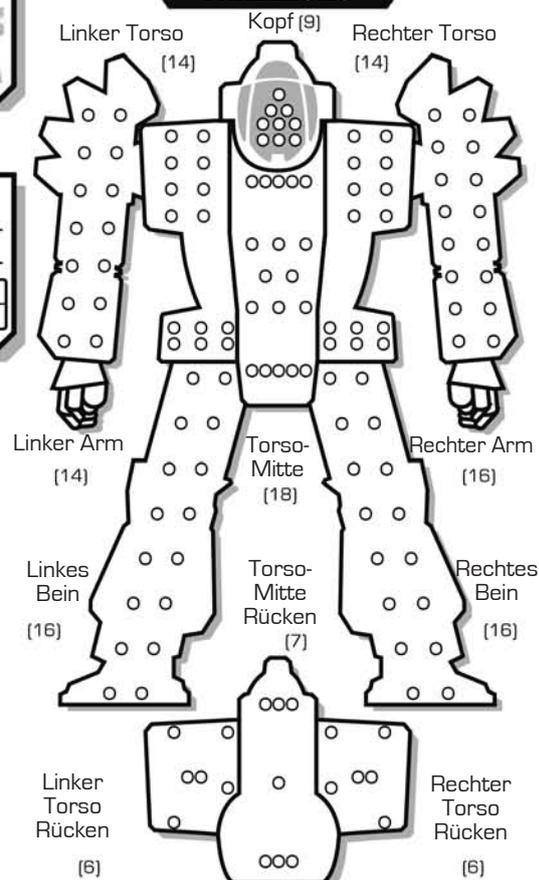
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Handaktivator
 - Beil
 - Beil
- 1-3
- Beil
 - Beil
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linker Torso

- Wärmetauscher
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- 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
 - Mittelschwerer Laser
 - Mittelschwerer Laser (R)
- 4-6



Rechter Arm

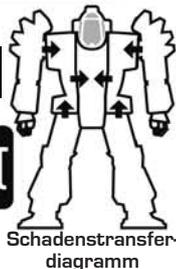
- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Autokanone/20
 - Autokanone/20
 - Autokanone/20
 - Autokanone/20
- 1-3
- Autokanone/20
 - Autokanone/20
 - Autokanone/20
 - Autokanone/20
 - Autokanone/20
 - Autokanone/20
- 4-6

Rechter Torso

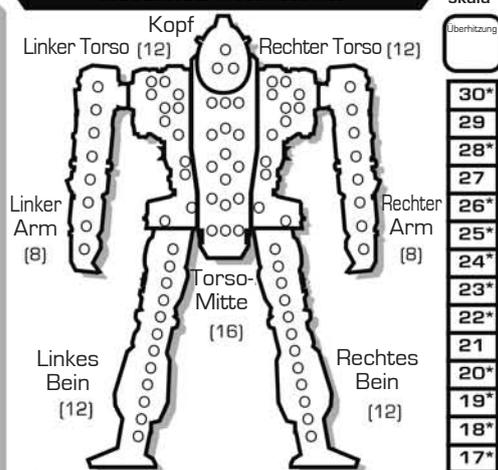
- Wärmetauscher
 - Munition (AK/20) 5
 - Munition (AK/20) 5
 - Munition (AK/20) 5
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- neu würfeln
- neu würfeln



INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	○
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	-5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	-4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	-3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	○
10	-2 Bewegungspunkte	○
8	Waffen +1	○
5	-1 Bewegungspunkt	○

Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27
26*
25*
24*
23*
22*
21
20*
19*
18*
17*
16
15*
14*
13*
12
11
10*
9
8*
7
6
5*
4
3
2
1
0

BATTLETECH

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: ENF-4R Enforcer

Bewegungspunkte: **Tonnage: 50**
 Gehen: 4 **Technologie:**
 Rennen: 6 **Innere Sphäre**
 Springen: 4 **Epoche: Sternenbund**

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Leichter Laser	LT	1	3 (DE)	-	1	2	3
1	Autokanone/10	RA	3	10 (DB,S)	-	5	10	15
1	Schwerer Laser	LA	8	8 (DE)	-	5	10	15

KW: 1.032 Gesamtpanzerung: 144 Waffenhitz: 12
 Ableitung: 12

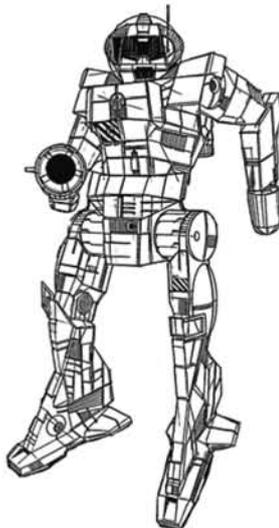
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

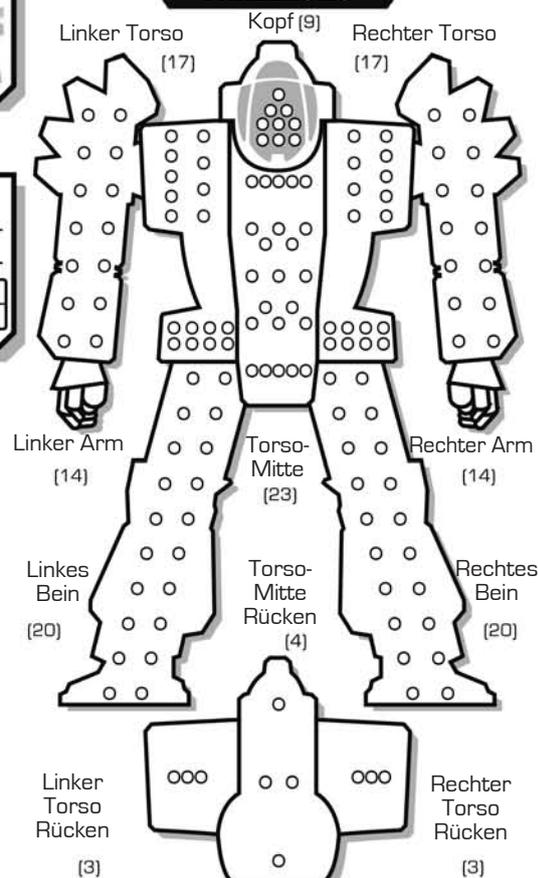
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- 1-3 Schwerer Laser
- 5 Schwerer Laser
- neu würfeln
- 1 neu würfeln
- 2 neu würfeln
- 3 neu würfeln
- 4-6 4 neu würfeln
- 5 neu würfeln
- 6 neu würfeln

Linker Torso

- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- 1-3 Leichter Laser
- 4 neu würfeln
- 5 neu würfeln
- 6 neu würfeln
- 1 neu würfeln
- 2 neu würfeln
- 3 neu würfeln
- 4-6 4 neu würfeln
- 5 neu würfeln
- 6 neu würfeln

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- 4 Sprungdüse
- 6 Sprungdüse

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- 4 neu würfeln
- 5 Sensoren
- 6 Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
- Reaktor
- 3 Reaktor
- 1-3 4 Gyroskop
- 5 Gyroskop
- 6 Gyroskop
- 1 Gyroskop
- 2 Reaktor
- 3 Reaktor
- 4-6 4 Reaktor
- 5 neu würfeln
- 6 neu würfeln



Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- 1-3 4 Autokanone/10
- 5 Autokanone/10
- 6 Autokanone/10
- 1 Autokanone/10
- 2 Autokanone/10
- 3 Autokanone/10
- 4-6 4 Autokanone/10
- 5 neu würfeln
- 6 neu würfeln

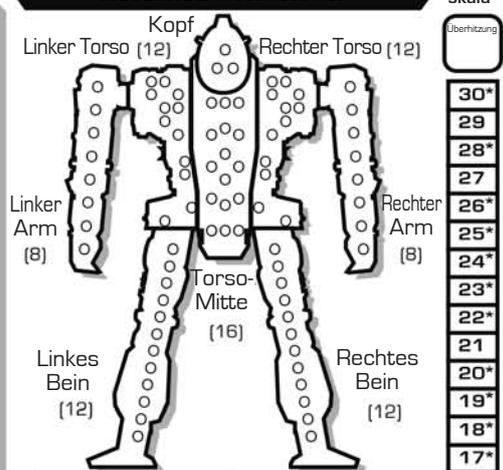
Rechter Torso

- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- 1-3 3 Munition (AK/10) 10
- 4 neu würfeln
- 5 neu würfeln
- 6 neu würfeln
- 1 neu würfeln
- 2 neu würfeln
- 3 neu würfeln
- 4-6 4 neu würfeln
- 5 neu würfeln
- 6 neu würfeln

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- 4 Sprungdüse
- 6 Sprungdüse

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	12 (12)
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

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	Leichter Laser	K	1	3 (DE)	-	1	2	3
1	Autokanone/20	RT	7	20	-	3	6	9
				(DB,S)				
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	-	3	6	9

KW: 1.041 Gesamtpanzerung: 136 Waffenhitz: 14
 Ableitung: 13

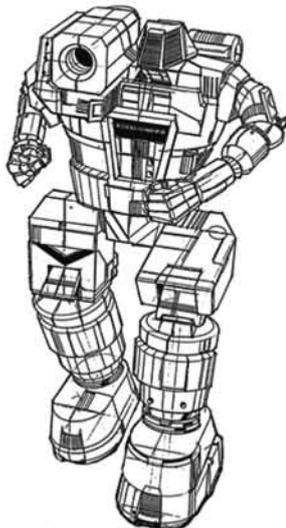
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

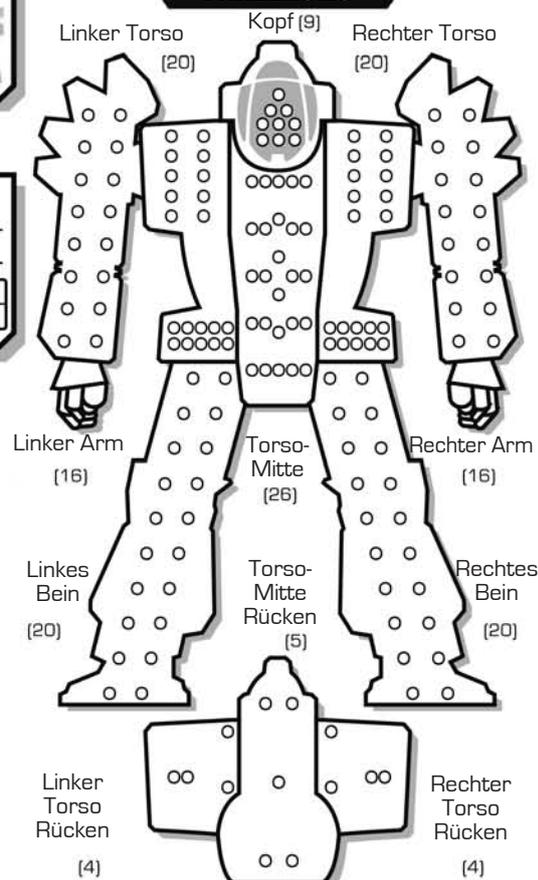
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Handaktivator
 - Mittelschwerer Laser
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linker Torso

- Munition (AK/20) 5
 - Munition (AK/20) 5
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linkes Bein

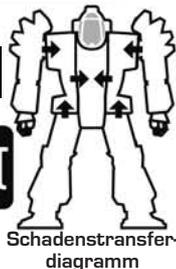
- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- Leichter Laser
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Gyroskop
 - Gyroskop
 - Gyroskop
- 1-3
- Gyroskop
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Wärmetauscher
 - neu würfeln
- 4-6



Rechter Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Handaktivator
 - Mittelschwerer Laser
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

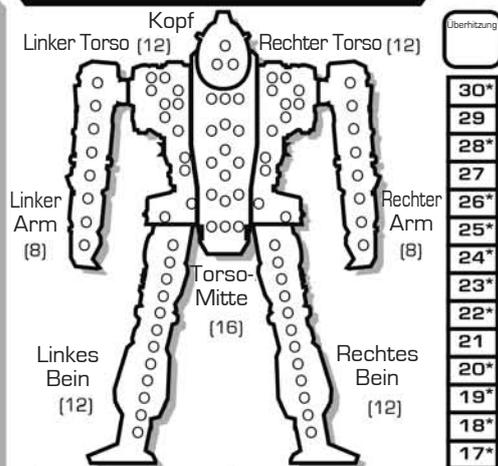
Rechter Torso

- Autokanone/20
 - Autokanone/20
 - Autokanone/20
 - Autokanone/20
 - Autokanone/20
 - Autokanone/20
- 1-3
- Autokanone/20
 - Autokanone/20
 - Autokanone/20
 - Autokanone/20
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○ ○
25	-5 Bewegungspunkte	○ ○ ○
24	Waffen +4	○ ○ ○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○ ○ ○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○ ○ ○
20	-4 Bewegungspunkte	○ ○ ○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○ ○ ○ ○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○ ○ ○ ○
17	Waffen +3	○ ○ ○ ○
15	-3 Bewegungspunkte	○ ○ ○ ○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○ ○ ○ ○
13	Waffen +2	○ ○ ○ ○
10	-2 Bewegungspunkte	○ ○ ○ ○
8	Waffen +1	○ ○ ○ ○
5	-1 Bewegungspunkt	○ ○ ○ ○

Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27
26*
25*
24*
23*
22*
21
20*
19*
18*
17*
16
15*
14*
13*
12
11
10*
9
8*
7
6
5*
4
3
2
1
0

BATTLETECH

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: HBK-4H Hunchback

Bewegungspunkte: Tonnage: 50
 Gehen: 4 Technologie:
 Rennen: 6 Innere Sphäre
 Springen: 0 Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Leichter Laser	K	1	3 (DE)	-	1	2	3
1	Autokanone/10	RT	3	10	-	5	10	15
				(DB,S)				
2	Mittelschwerer Laser	RT	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	-	3	6	9

KW: 1.067 Gesamtpanzerung: 160 Waffenhitze: 16
 Ableitung: 13

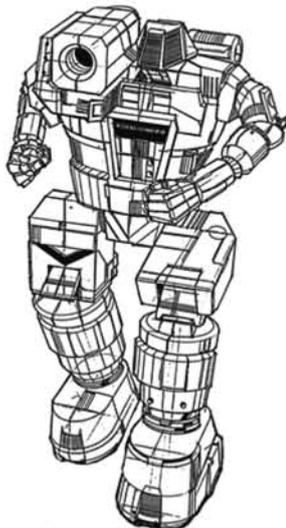
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

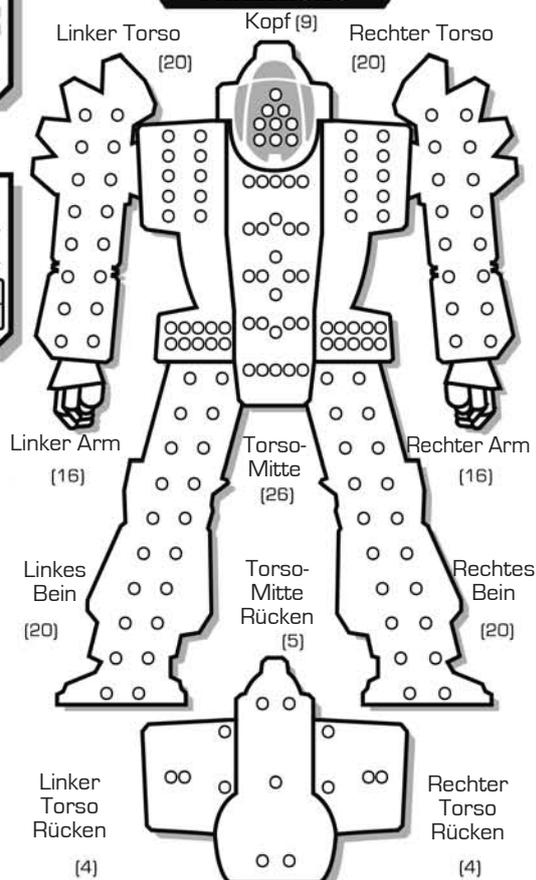
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Handaktivator
 - Mittelschwerer Laser
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linker Torso

- Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Munition (AK/10) 10
- 1-3
- Munition (AK/10) 10
 - 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
- Leichter Laser
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Gyroskop
 - Gyroskop
 - Gyroskop
- 1-3
- Gyroskop
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechter Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Handaktivator
 - Mittelschwerer Laser
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechter Torso

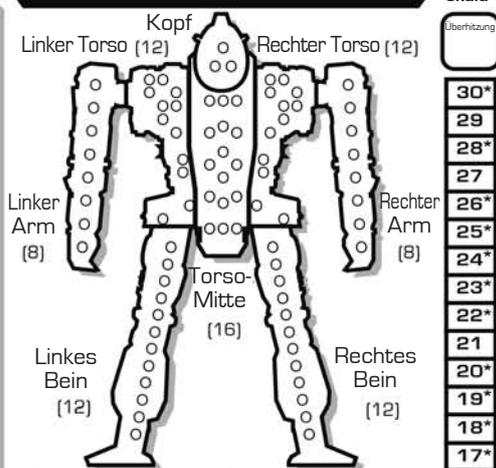
- Autokanone/10
 - Autokanone/10
 - Autokanone/10
 - Autokanone/10
 - Autokanone/10
 - Autokanone/10
- 1-3
- Autokanone/10
 - Mittelschwerer Laser
 - Mittelschwerer Laser
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- neu würfeln
- neu würfeln



INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○ ○
25	-5 Bewegungspunkte	○ ○ ○
24	Waffen +4	○ ○ ○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○ ○ ○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○ ○ ○
20	-4 Bewegungspunkte	○ ○ ○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○ ○ ○ ○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○ ○ ○ ○
17	Waffen +3	○ ○ ○ ○
15	-3 Bewegungspunkte	○ ○ ○ ○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○ ○ ○ ○
13	Waffen +2	○ ○ ○ ○
10	-2 Bewegungspunkte	○ ○ ○ ○
8	Waffen +1	○ ○ ○ ○
5	-1 Bewegungspunkt	○ ○ ○ ○

Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27
26*
25*
24*
23*
22*
21
20*
19*
18*
17*
16
15*
14*
13*
12
11
10*
9
8*
7
6
5*
4
3
2
1
0

BATTLETECH

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: HBK-4J Hunchback

Bewegungspunkte: **Tonnage: 50**
 Gehen: 4 **Technologie:**
 Rennen: 6 **Innere Sphäre**
 Springen: 0 **Epoche: Nachfolgekriege**

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Leichter Laser	K	1	3 (DE)	-	1	2	3
2	LSR-10	RT	4	1/Rak.	6	7	14	21
(M,C,S)								
3	Mittelschwerer Laser	RT	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	-	3	6	9

KW: 1.143 **Gesamtpanzerung: 160** **Waffenhitze: 24**
Ableitung: 14

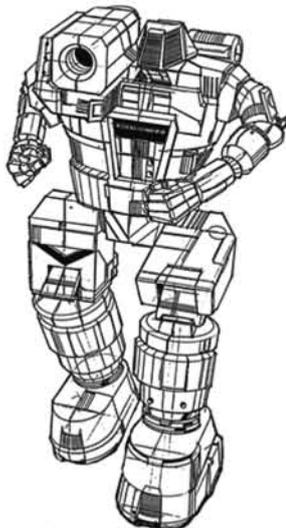
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

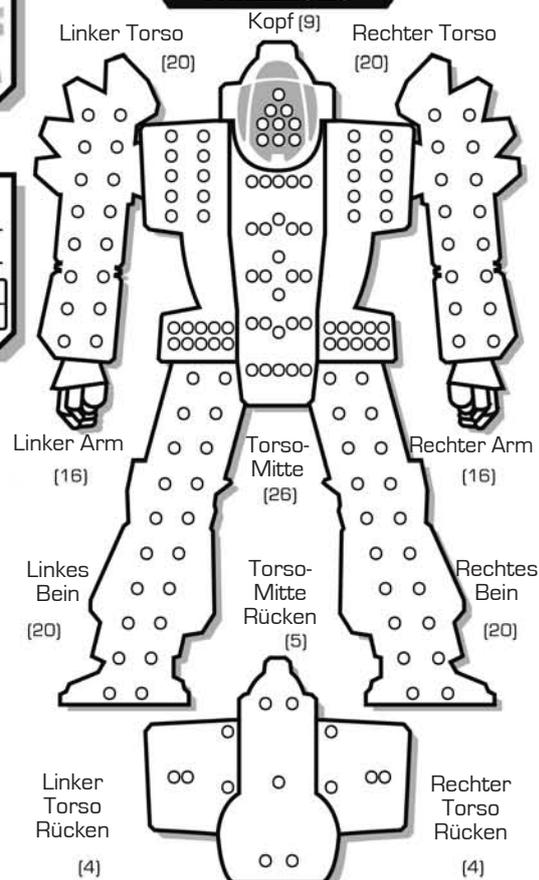
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Handaktivator
 - Mittelschwerer Laser
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linker Torso

- Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Munition (LSR-10) 10
 - Munition (LSR-10) 10
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- Leichter Laser
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Gyroskop
 - Gyroskop
 - Gyroskop
- 1-3
- Gyroskop
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechter Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Handaktivator
 - Mittelschwerer Laser
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechter Torso

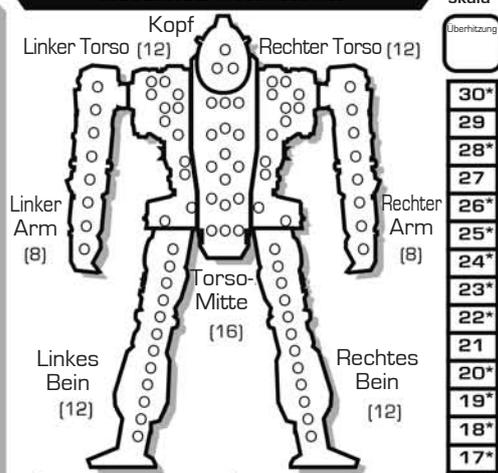
- LSR-10
 - LSR-10
 - LSR-10
 - LSR-10
 - Mittelschwerer Laser
 - Mittelschwerer Laser
- 1-3
- Mittelschwerer Laser
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher



INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	14 (14)
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

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: HBK-4N Hunchback

Bewegungspunkte: **Tonnage: 50**
 Gehen: 4 **Technologie:**
 Rennen: 6 **Innere Sphäre**
 Springen: 0 **Epoche: Nachfolgekriege**

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Leichter Laser	K	1	3 (DE)	-	1	2	3
1	Autokanone/5	RT	1	5	3	6	12	18
(DB,S)								
2	LSR-5	RT	2	1/Rak.	6	7	14	21
(M,C,S)								
2	Mittelschwerer Laser	RT	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	-	3	6	9

KW: 1.087 **Gesamtpanzerung: 160** **Waffenhitze: 18**
Ableitung: 13

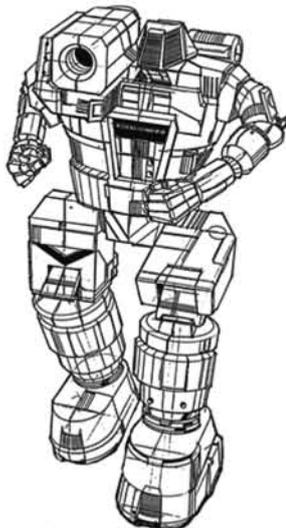
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

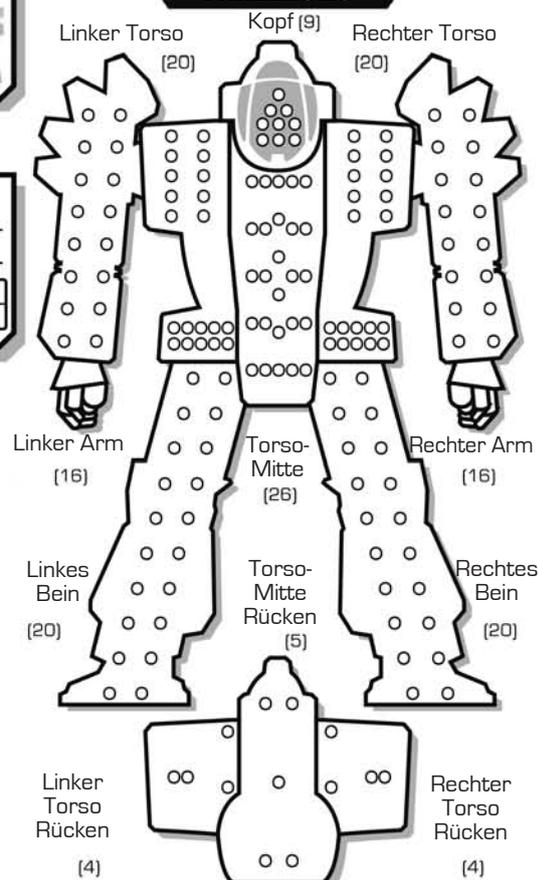
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Handaktivator
 - Mittelschwerer Laser
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linker Torso

- Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Munition (AK/5) 20
 - Munition (LSR-5) 24
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- 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
- Leichter Laser
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Gyroskop
 - Gyroskop
 - Gyroskop
- 1-3
- Gyroskop
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechter Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Handaktivator
 - Mittelschwerer Laser
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechter Torso

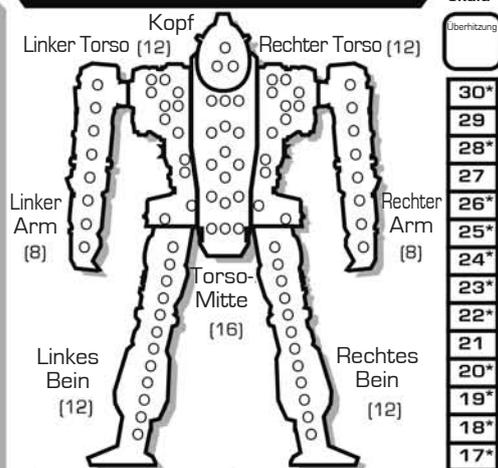
- Autokanone/5
 - Autokanone/5
 - Autokanone/5
 - Autokanone/5
 - Mittelschwerer Laser
 - Mittelschwerer Laser
- 1-3
- LSR-5
 - LSR-5
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- neu würfeln
- neu würfeln



INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○ ○
25	-5 Bewegungspunkte	○ ○ ○
24	Waffen +4	○ ○ ○ ○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○ ○ ○ ○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○ ○ ○ ○
20	-4 Bewegungspunkte	○ ○ ○ ○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○ ○ ○ ○ ○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○ ○ ○ ○ ○
17	Waffen +3	○ ○ ○ ○ ○
15	-3 Bewegungspunkte	○ ○ ○ ○ ○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○ ○ ○ ○ ○
13	Waffen +2	○ ○ ○ ○ ○
10	-2 Bewegungspunkte	○ ○ ○ ○ ○
8	Waffen +1	○ ○ ○ ○ ○
5	-1 Bewegungspunkt	○ ○ ○ ○ ○

Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27
26*
25*
24*
23*
22*
21
20*
19*
18*
17*
16
15*
14*
13*
12
11
10*
9
8*
7
6
5*
4
3
2
1
0

BATTLETECH

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: HBK-4P Hunchback

Bewegungspunkte: **Tonnage: 50**
 Gehen: 4 **Technologie:**
 Rennen: 6 **Innere Sphäre**
 Springen: 0 **Epoche: Nachfolgekriege**

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Leichter Laser	K	1	3 (DE)	-	1	2	3
6	Mittelschwerer Laser	RT	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	-	3	6	9

KW: 1.138 **Gesamtpanzerung: 160** **Waffenhitze: 25**
Ableitung: 23

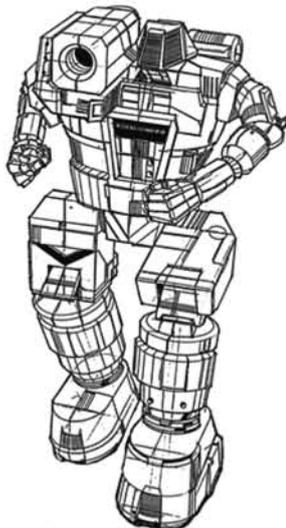
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

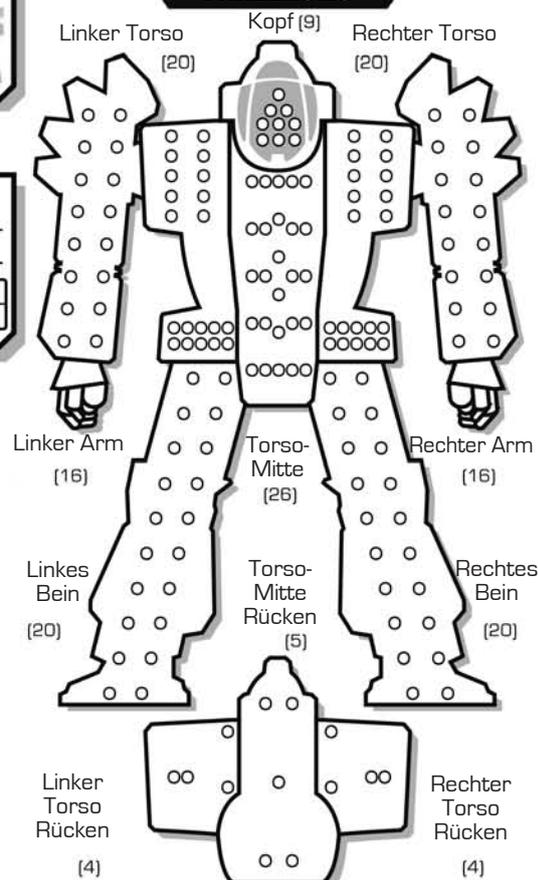
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Handaktivator
 - Mittelschwerer Laser
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linker Torso

- Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
- 1-3
- Wärmetauscher
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linkes Bein

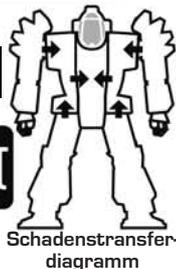
- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- Leichter Laser
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Gyroskop
 - Gyroskop
 - Gyroskop
- 1-3
- Gyroskop
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
- 4-6



Rechter Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Handaktivator
 - Mittelschwerer Laser
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

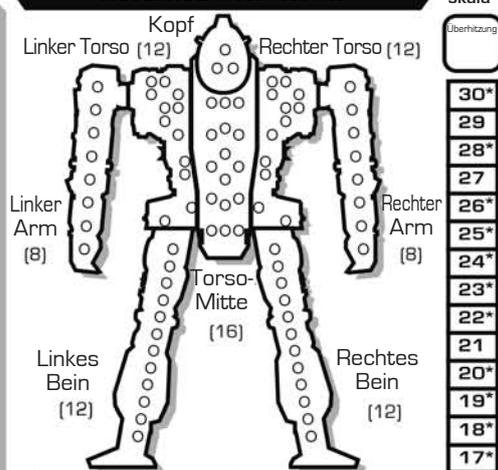
Rechter Torso

- Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Mittelschwerer Laser
 - Mittelschwerer Laser
 - Mittelschwerer Laser
 - Mittelschwerer Laser
- 1-3
- Mittelschwerer Laser
 - Mittelschwerer Laser
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	23 (23)
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	0 0 0
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	0 0 0
25	-5 Bewegungspunkte	0 0 0
24	Waffen +4	0 0 0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0 0 0
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	0 0 0
20	-4 Bewegungspunkte	0 0 0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0 0 0
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	0 0 0
17	Waffen +3	0 0 0
15	-3 Bewegungspunkte	0 0 0
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	0 0 0
13	Waffen +2	0 0 0
10	-2 Bewegungspunkte	0 0 0
8	Waffen +1	0 0 0
5	-1 Bewegungspunkt	0 0 0

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: HBK-4SP Hunchback

Bewegungspunkte: **Tonnage: 50**
 Gehen: 4 **Technologie:**
 Rennen: 6 **Innere Sphäre**
 Springen: 0 **Epoche: Nachfolgekriege**

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Leichter Laser	K	1	3 (DE)	-	1	2	3
1	KSR-6	RT	4	2/Rak.	-	3	6	9
				(M,C,S)				
1	KSR-6	LT	4	2/Rak.	-	3	6	9
				(M,C,S)				
2	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	-	3	6	9
2	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	-	3	6	9

KW: 1.043 **Gesamtpanzerung: 160** **Waffenhitze: 25**
Ableitung: 23

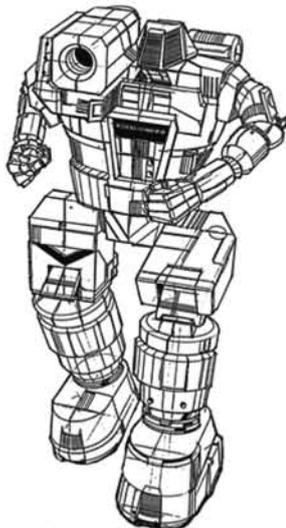
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

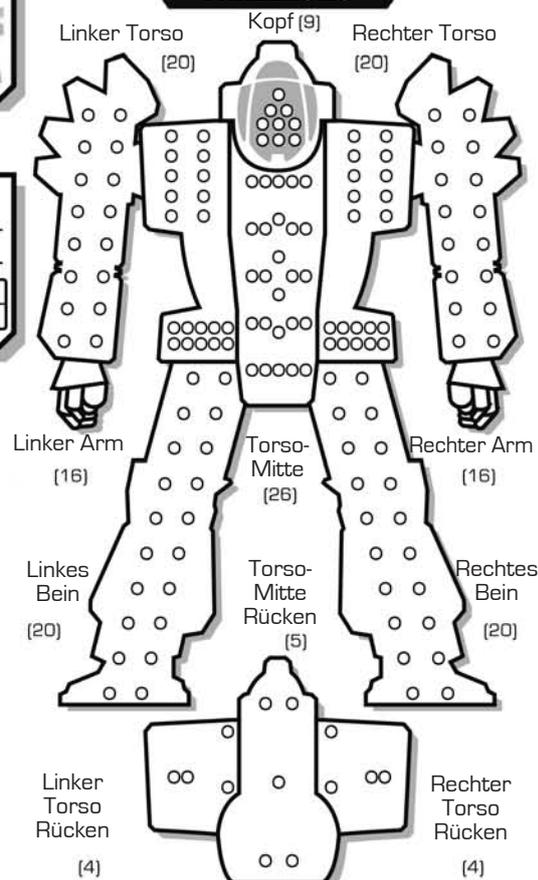
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Handaktivator
 - Mittelschwerer Laser
 - Mittelschwerer Laser
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linker Torso

- Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - KSR-6
 - KSR-6
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- Leichter Laser
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Gyroskop
 - Gyroskop
 - Gyroskop
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6



Rechter Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Handaktivator
 - Mittelschwerer Laser
 - Mittelschwerer Laser
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

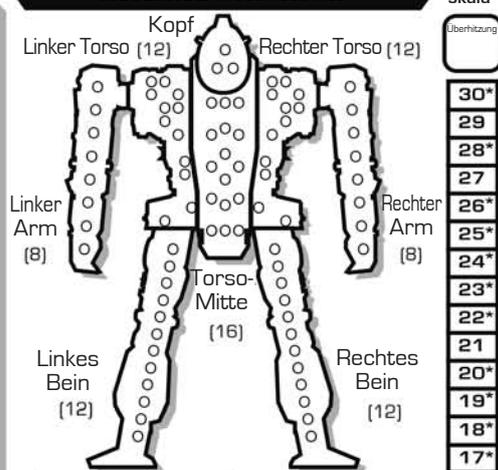
Rechter Torso

- Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - KSR-6
 - KSR-6
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○ ○
25	-5 Bewegungspunkte	○ ○ ○
24	Waffen +4	○ ○ ○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○ ○ ○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○ ○ ○
20	-4 Bewegungspunkte	○ ○ ○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○ ○ ○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○ ○ ○
17	Waffen +3	○ ○ ○
15	-3 Bewegungspunkte	○ ○ ○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○ ○ ○
13	Waffen +2	○ ○ ○
10	-2 Bewegungspunkte	○ ○ ○
8	Waffen +1	○ ○ ○
5	-1 Bewegungspunkt	○ ○ ○

Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27
26*
25*
24*
23*
22*
21
20*
19*
18*
17*
16
15*
14*
13*
12
11
10*
9
8*
7
6
5*
4
3
2
1
0

BATTLETECH

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: TBT-5J Trebuchet

Bewegungspunkte: **Tonnage: 50**
 Gehen: 5 **Technologie:**
 Rennen: 8 **Innere Sphäre**
 Springen: 5 **Epoche: Nachfolgekriege**

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	LSR-15	RT	5	1/Rak.	6	7	14	21
(M,C,S)								
2	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	-	3	6	9

KW: 1.191 **Gesamtpanzerung: 128** **Waffenhitze: 14**
Ableitung: 15

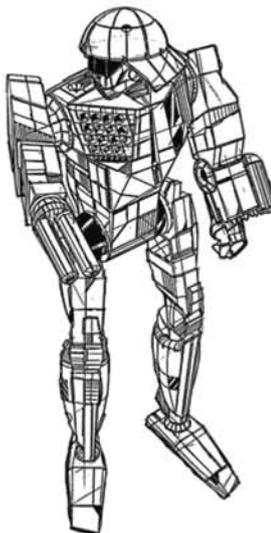
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

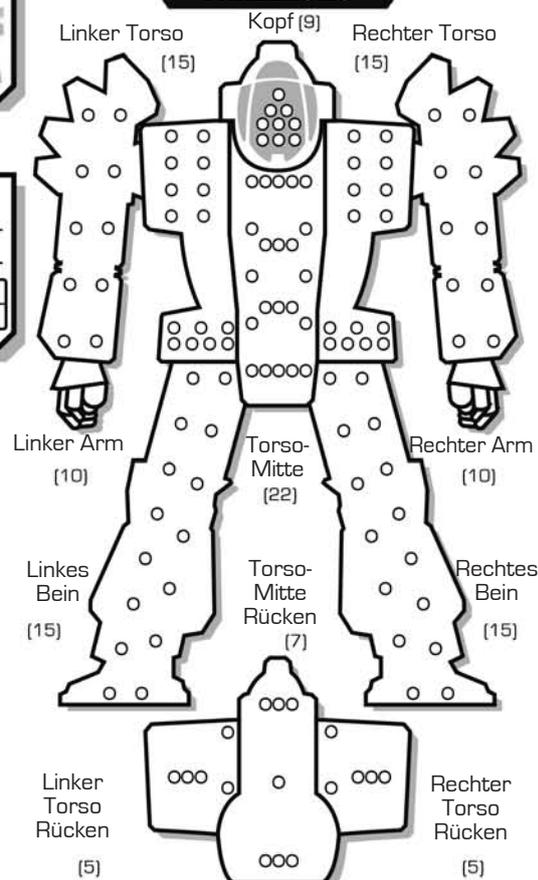
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Handaktivator
 - Mittelschwerer Laser
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linker Torso

- Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Sprungdüsen
- Sprungdüsen

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- neu würfeln
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Gyroskop
 - Gyroskop
 - Gyroskop
- 1-3
- Gyroskop
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Sprungdüsen
 - neu würfeln
- 4-6

Rechter Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Mittelschwerer Laser
 - Mittelschwerer Laser
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechter Torso

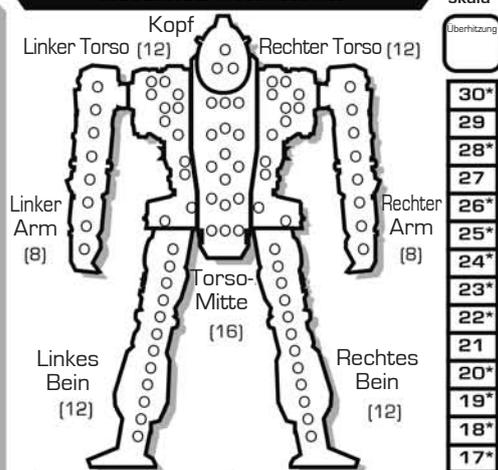
- LSR-15
 - LSR-15
 - LSR-15
 - Munition (LSR-15) 8
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Sprungdüsen
- Sprungdüsen



INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	15 (15)
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

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: TBT-5N Trebuchet

Bewegungspunkte: **Tonnage: 50**
 Gehen: 5 **Technologie:**
 Rennen: 8 **Innere Sphäre**
 Springen: 0 **Epoche: Nachfolgekriege**

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	LSR-15	RT	5	1/Rak.	6	7	14	21
(M,C,S)								
2	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	LSR-15	LA	5	1/Rak.	6	7	14	21
(M,C,S)								
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	-	3	6	9

KW: 1.191 **Gesamtpanzerung: 120** **Waffenhitze: 19**
Ableitung: 10

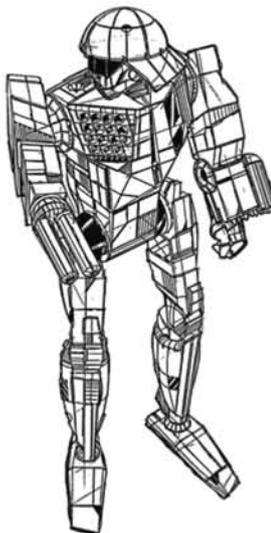
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

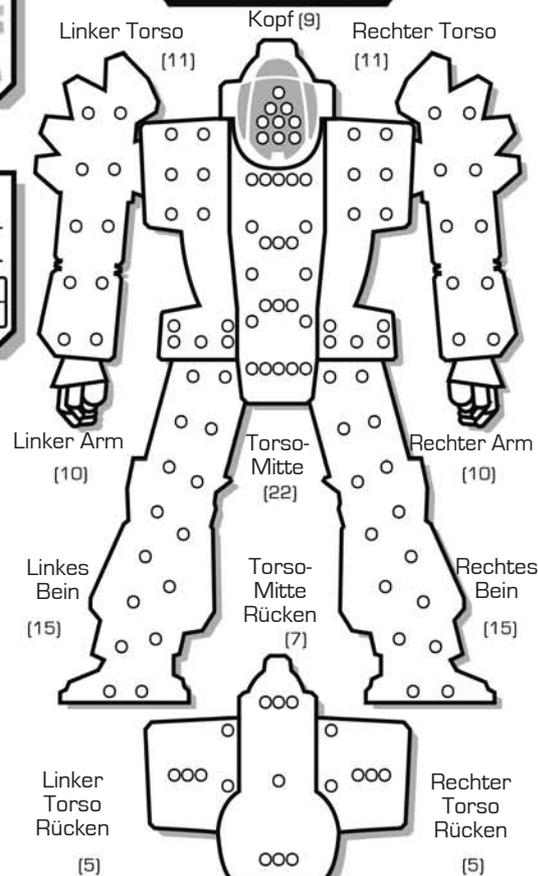
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- 1-3 Handaktivator
- LSR-15
- LSR-15
- 1-3 LSR-15
- 2-6 Mittelschwerer Laser
- 3-6 neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
- 5-6 neu würfeln

Linker Torso

- Munition (LSR-15) 8
- neu würfeln
- 1-3 neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
- 5-6 neu würfeln
- 1-3 neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
- 5-6 neu würfeln

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- neu würfeln
- 4-6 neu würfeln

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- 4-6 neu würfeln
- 5-6 Sensoren
- 6-6 Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
- Reaktor
- 1-3 Reaktor
- 4-6 Gyroskop
- 5-6 Gyroskop
- 6-6 Gyroskop
- 1-3 Gyroskop
- 2-6 Reaktor
- 3-6 Reaktor
- 4-6 Reaktor
- 5-6 neu würfeln
- 6-6 neu würfeln

Rechter Arm

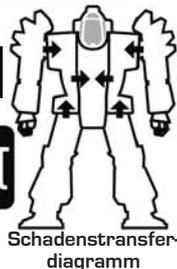
- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- 1-3 Mittelschwerer Laser
- 4-6 Mittelschwerer Laser
- 5-6 neu würfeln
- 1-3 neu würfeln
- 2-6 neu würfeln
- 3-6 neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
- 5-6 neu würfeln
- 6-6 neu würfeln

Rechter Torso

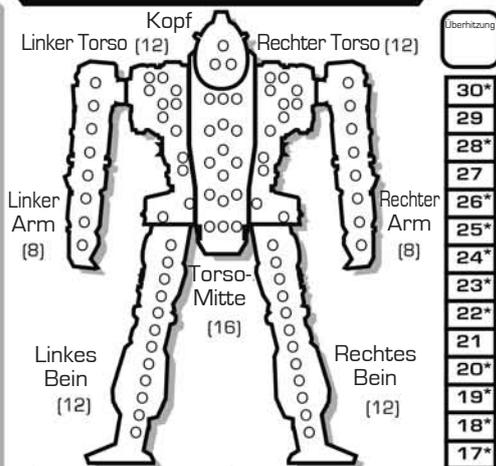
- LSR-15
- LSR-15
- 1-3 LSR-15
- 4-6 Munition (LSR-15) 8
- 5-6 neu würfeln
- 6-6 neu würfeln
- 1-3 neu würfeln
- 2-6 neu würfeln
- 3-6 neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
- 5-6 neu würfeln
- 6-6 neu würfeln

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- neu würfeln
- 4-6 neu würfeln



INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	10 (10)
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

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: TBT-5S Trebuchet

Bewegungspunkte: **Tonnage: 50**
 Gehen: 5 **Technologie:**
 Rennen: 8 **Innere Sphäre**
 Springen: 0 **Epoche: Nachfolgekriege**

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	KSR-6	RT	5	2/Rak.	-	3	6	9
				(M,C,S)				
2	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	KSR-6	LA	4	2/Rak.	-	3	6	9
				(M,C,S)				

KW: 984 **Gesamtpanzerung: 120** **Waffenhitze: 18**
Ableitung: 18

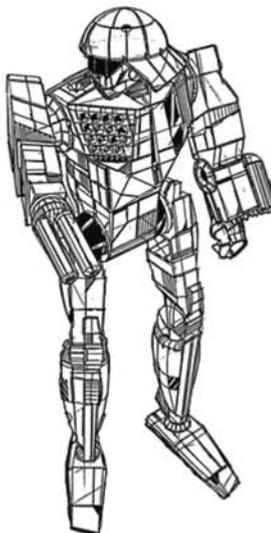
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

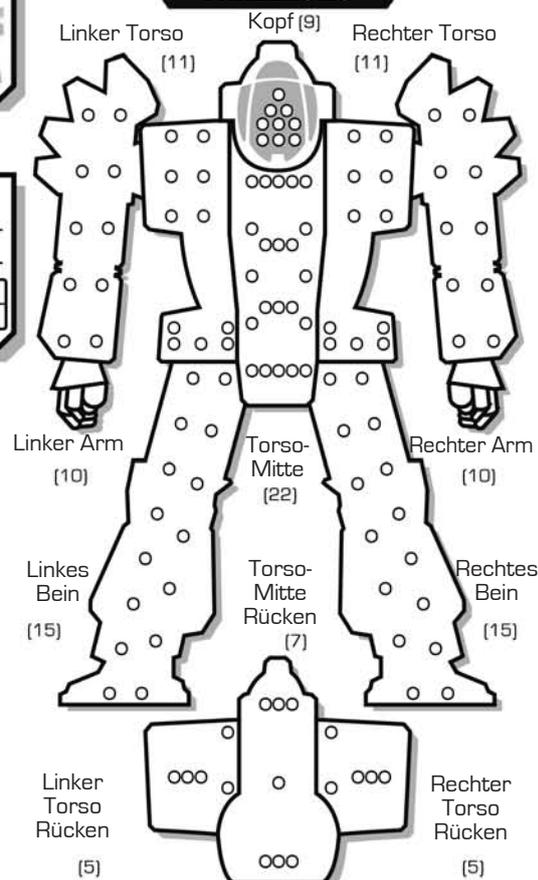
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- 1-3 Handaktivator
- KSR-6
- KSR-6

- Mittelschwerer Laser
- neu würfeln
- 3 neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Linker Torso

- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- 1-3 Munition (KSR-6) 15
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
- 3 neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher

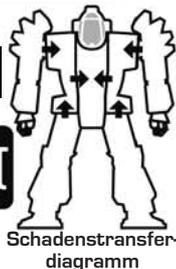
Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- neu würfeln
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
- Reaktor
- 1-3 Reaktor
- Gyroskop
- Gyroskop
- Gyroskop

- Gyroskop
- Reaktor
- 3 Reaktor
- 4-6 Reaktor
- neu würfeln
- neu würfeln



Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- 1-3 Mittelschwerer Laser
- Mittelschwerer Laser
- neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
- 3 neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Rechter Torso

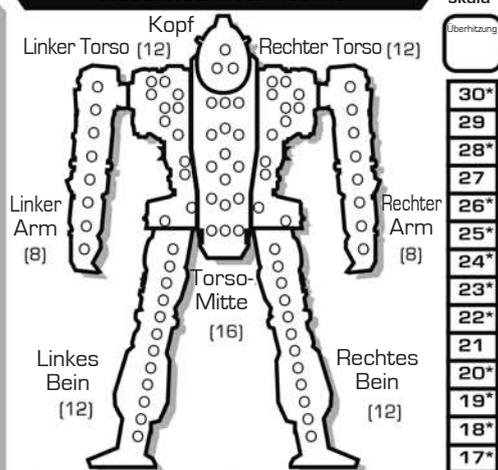
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- 1-3 KSR-6
- 4 KSR-6
- Munition (KSR-6) 15
- neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
- 3 neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- 3 Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	
25	-5 Bewegungspunkte	○ ○ ○
24	Waffen +4	○ ○ ○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○ ○ ○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○ ○ ○
20	-4 Bewegungspunkte	○ ○ ○ ○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○ ○ ○ ○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○ ○ ○ ○
17	Waffen +3	○ ○ ○ ○
15	-3 Bewegungspunkte	○ ○ ○ ○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○ ○ ○ ○
13	Waffen +2	○ ○ ○ ○
10	-2 Bewegungspunkte	○ ○ ○ ○
8	Waffen +1	○ ○ ○ ○
5	-1 Bewegungspunkt	○ ○ ○ ○

Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27
26*
25*
24*
23*
22*
21
20*
19*
18*
17*
16
15*
14*
13*
12
11
10*
9
8*
7
6
5*
4
3
2
1
0

BATTLETECH

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: TBT-7K Trebuchet

Bewegungspunkte: **Tonnage: 50**
 Gehen: 5 **Technologie:**
 Rennen: 8 **Innere Sphäre**
 Springen: 0 **Epoche: Nachfolgekriege**

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	PPK	RT	10	10	3	6	12	18
				(DEX)				
1	Autokanone/5	LT	1	5	3	6	12	18
				(DB,S)				
1	KSR-2	RA	2	2/Pak.	-	3	6	9
				(M,C,S)				

KW: 996 **Gesamtpanzerung: 120** **Waffenhitze: 13**
Ableitung: 18

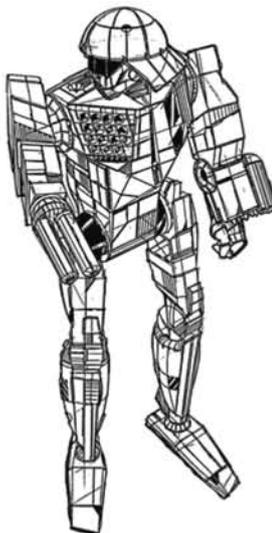
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

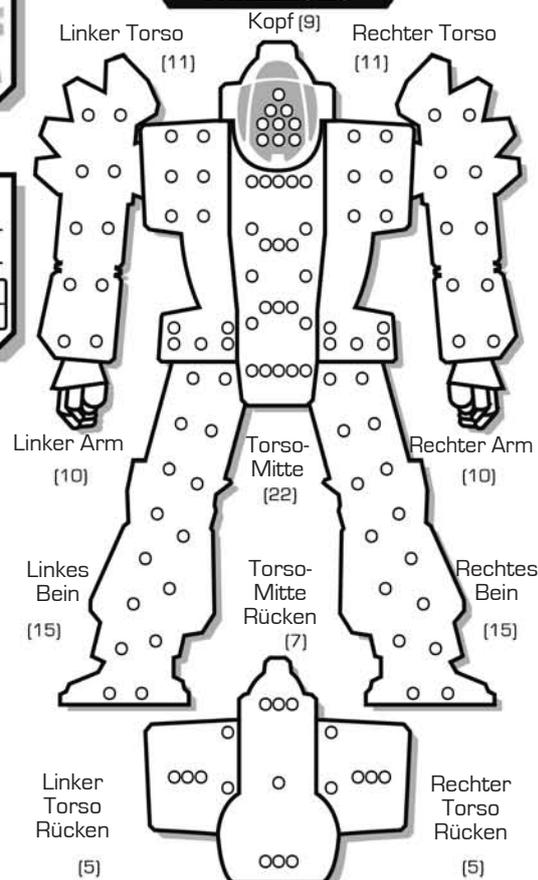
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Handaktivator
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linker Torso

- Autokanone/5
 - Autokanone/5
 - Autokanone/5
 - Autokanone/5
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- neu würfeln
- neu würfeln

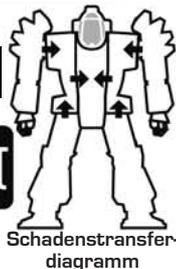
Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- neu würfeln
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Gyroskop
 - Gyroskop
 - Gyroskop
- 1-3

- Gyroskop
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Wärmetauscher
 - neu würfeln
- 4-6



Rechter Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - KSR-2
 - Munition (KSR-2) 50
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

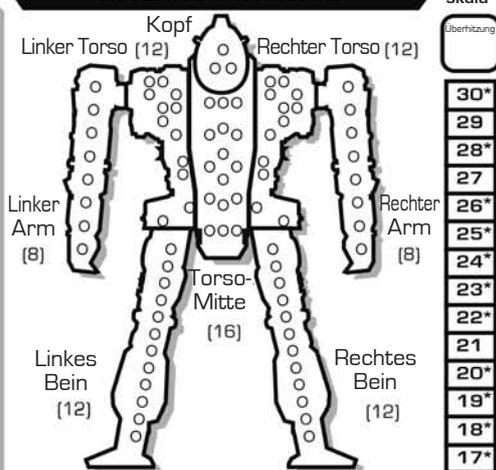
Rechter Torso

- PPK
 - PPK
 - PPK
 - Munition (AK/5) 20
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- neu würfeln
- neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	
25	-5 Bewegungspunkte	○ ○ ○
24	Waffen +4	○ ○ ○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○ ○ ○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○ ○ ○
20	-4 Bewegungspunkte	○ ○ ○ ○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○ ○ ○ ○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○ ○ ○ ○
17	Waffen +3	○ ○ ○ ○
15	-3 Bewegungspunkte	○ ○ ○ ○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○ ○ ○ ○
13	Waffen +2	○ ○ ○ ○
10	-2 Bewegungspunkte	○ ○ ○ ○
8	Waffen +1	○ ○ ○ ○
5	-1 Bewegungspunkt	○ ○ ○ ○

Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27
26*
25*
24*
23*
22*
21
20*
19*
18*
17*
16
15*
14*
13*
12
11
10*
9
8*
7
6
5*
4
3
2
1
0

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: DV-6M Dervish

Bewegungspunkte: **Tonnage: 55**
 Gehen: 5 **Technologie:**
 Rennen: 8 **Innere Sphäre**
 Springen: 5 **Epoche: Sternbund**

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	LSR-10	RT	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	RA	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	KSR-2	RA	2	2/Rak.	-	3	6	9
				(M,C,S)				
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	KSR-2	LA	2	2/Rak.	-	3	6	9
				(M,C,S)				

KW: 1.146 **Gesamtpanzerung: 120** **Waffenhitze: 18**
Ableitung: 10

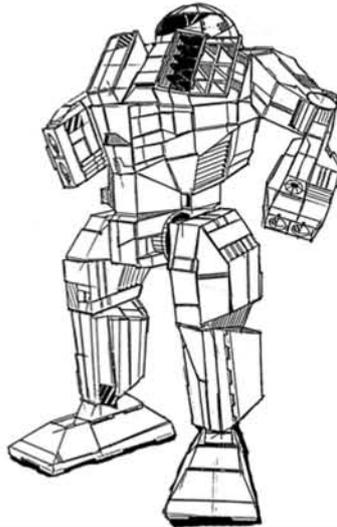
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

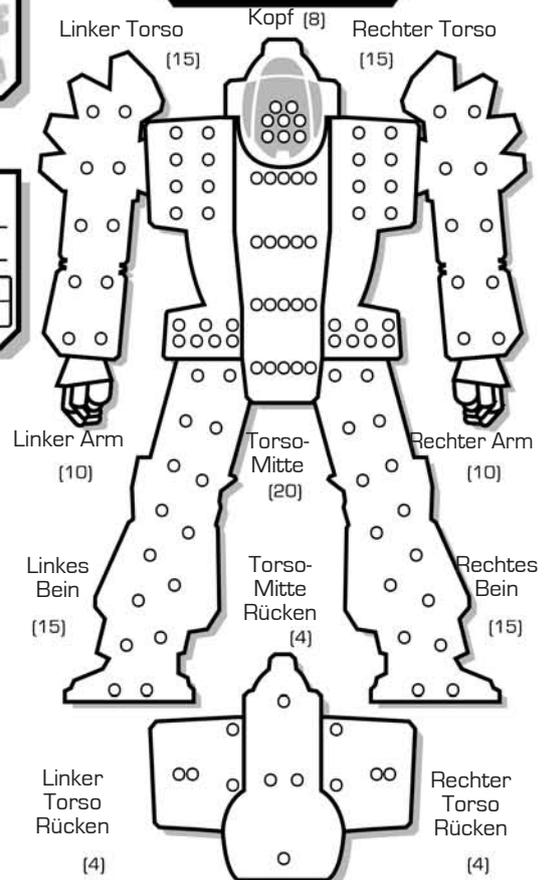
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- 1-3 Mittelschwerer Laser
- KSR-2
- Munition (KSR-2) 50

- neu würfeln
- neu würfeln
- 3 neu würfeln
- 4 neu würfeln
- 5 neu würfeln
- 6 neu würfeln

Linker Torso

- LSR-10
- LSR-10
- 1-3 Munition (LSR-10) 12
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
- 3 neu würfeln
- 4 neu würfeln
- 5 neu würfeln
- 6 neu würfeln

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Sprungdüse
- Sprungdüse

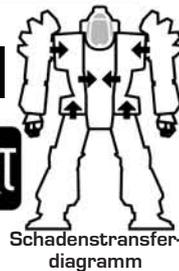
Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- neu würfeln
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
- Reaktor
- 1-3 Reaktor
- Gyroskop
- Gyroskop
- Gyroskop

- Gyroskop
- Reaktor
- Reaktor
- 4-6 Reaktor
- Sprungdüse
- neu würfeln



Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- 1-3 Mittelschwerer Laser
- KSR-2
- Munition (KSR-2) 50

- neu würfeln
- neu würfeln
- 3 neu würfeln
- 4 neu würfeln
- 5 neu würfeln
- 6 neu würfeln

Rechter Torso

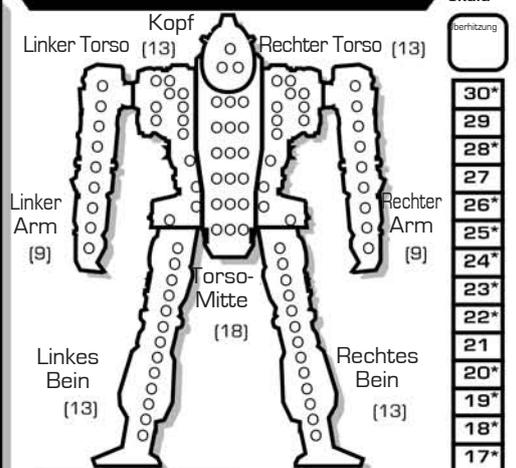
- LSR-10
- LSR-10
- 1-3 Munition (LSR-10) 12
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
- 3 neu würfeln
- 4 neu würfeln
- 5 neu würfeln
- 6 neu würfeln

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Sprungdüse
- Sprungdüse

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	10 (10)
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

Wärmeskala
30*
29
28*
27
26*
25*
24*
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: DRG-1C Dragon

Bewegungspunkte: **Tonnage: 60**
 Gehen: 5 **Technologie:**
 Rennen: 8 **Innere Sphäre**
 Springen: 0 **Epoche: Sternenbund**

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	LSR-10	TM	4	1/Rak.	6	7	14	21
(M,C,S)								
1	Mittelschwerer Laser	LT (R)	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Autokanone/2	RA	1	2	4	8	16	24
(DB,S)								
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	-	3	6	9

KW: 1.215 Gesamtpanzerung: 201 Waffenhitze: 10
 Ableitung: 10

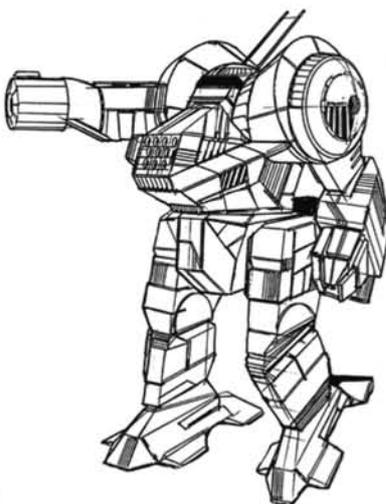
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

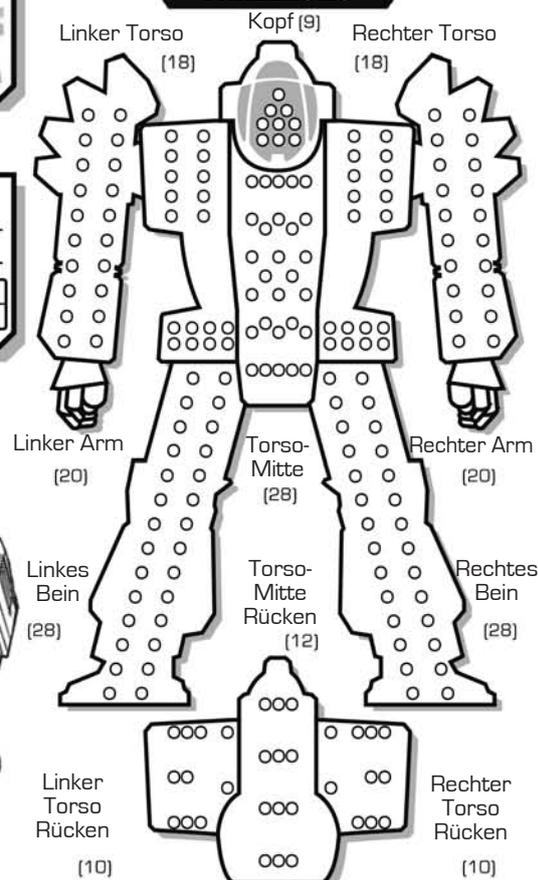
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Mittelschwerer Laser
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linker Torso

- Mittelschwerer Laser (R)
 - Munition (LSR-10) 12
 - Munition (LSR-10) 12
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- 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
 - LSR-10
 - LSR-10
- 4-6

Rechter Arm

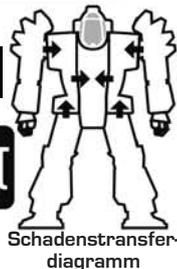
- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Autokanone/2
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechter Torso

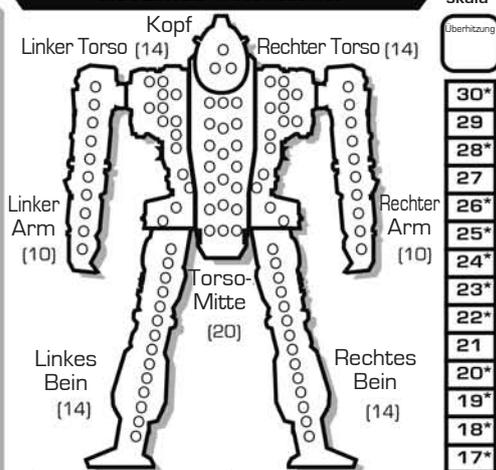
- Munition (AK/2) 45
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- neu würfeln
- neu würfeln



INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	10 (10)
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	-5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	-4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	-3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	○
10	-2 Bewegungspunkte	○
8	Waffen +1	○
5	-1 Bewegungspunkt	○

Wärme-skala

Überhitzung
30*
29
28*
27
26*
25*
24*
23*
22*
21
20*
19*
18*
17*
16
15*
14*
13*
12
11
10*
9
8*
7
6
5*
4
3
2
1
0

BATTLETECH

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: DRG-1N Dragon

Bewegungspunkte: **Tonnage: 60**
 Gehen: 5 **Technologie:**
 Rennen: 8 **Innere Sphäre**
 Springen: 0 **Epoche: Sternbund**

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	LSR-10	TM	4	1/Rak.	6	7	14	21
(M,C,S)								
1	Mittelschwerer Laser	LT (R)	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Autokanone/5	RA	1	5	3	6	12	18
(DB,S)								
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	-	3	6	9

KW: 1.125 Gesamtpanzerung: 160 Waffenhitze: 11
 Ableitung: 10

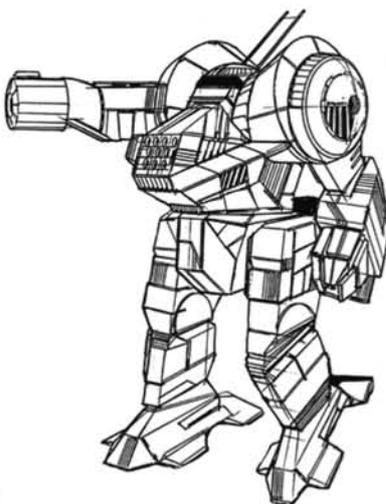
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

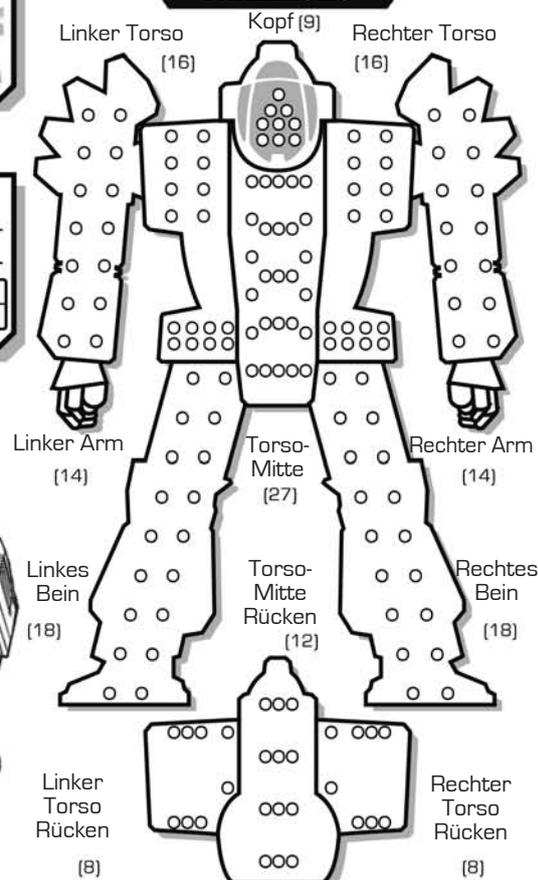
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- 1-3 Mittelschwerer Laser
- neu würfeln
- 4-6 neu würfeln

Linker Torso

- Mittelschwerer Laser (R)
- Munition (LSR-10) 12
- 1-3 Munition (LSR-10) 12
- neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
- 4-6 neu würfeln

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- neu würfeln
- neu würfeln

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- neu würfeln
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
- Reaktor
- 1-3 Reaktor
- Gyroskop
- Gyroskop
- Gyroskop
- Gyroskop
2. Reaktor
3. Reaktor
- 4-6 Reaktor
- LSR-10
- LSR-10

Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- 1-3 Autokanone/5
- Autokanone/5
- Autokanone/5
- Autokanone/5
- neu würfeln
- neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
- 4-6 neu würfeln

Rechter Torso

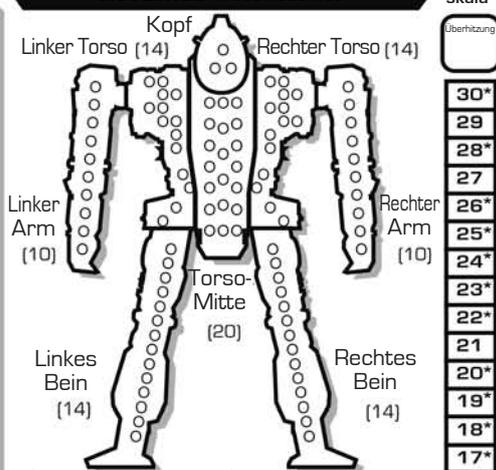
- Munition (AK/5) 20
- Munition (AK/5) 20
- 1-3 neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
- 4-6 neu würfeln

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- neu würfeln
- neu würfeln



INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	10 (10)
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	0
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	0
25	-5 Bewegungspunkte	0
24	Waffen +4	0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	0
20	-4 Bewegungspunkte	0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	0
17	Waffen +3	0
15	-3 Bewegungspunkte	0
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	0
13	Waffen +2	0
10	-2 Bewegungspunkte	0
8	Waffen +1	0
5	-1 Bewegungspunkt	0

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: DRG-1G Dragon

Bewegungspunkte: **Tonnage: 60**
 Gehen: 5 **Technologie:**
 Rennen: 8 **Innere Sphäre**
 Springen: 0 **Epoche: Nachfolgekriege**

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	LSR-10	TM	4	1/Rak.	6	7	14	21
(M,C,S)								
1	Mittelschwerer Laser	RT	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LT (R)	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	PPK	RA	10	10	3	6	12	18
(DE,X)								
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	-	3	6	9

KW: 1.300 Gesamtpanzerung: 160 Waffenhitze: 23
 Ableitung: 12

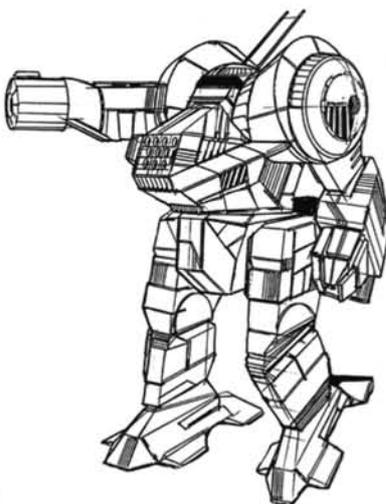
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

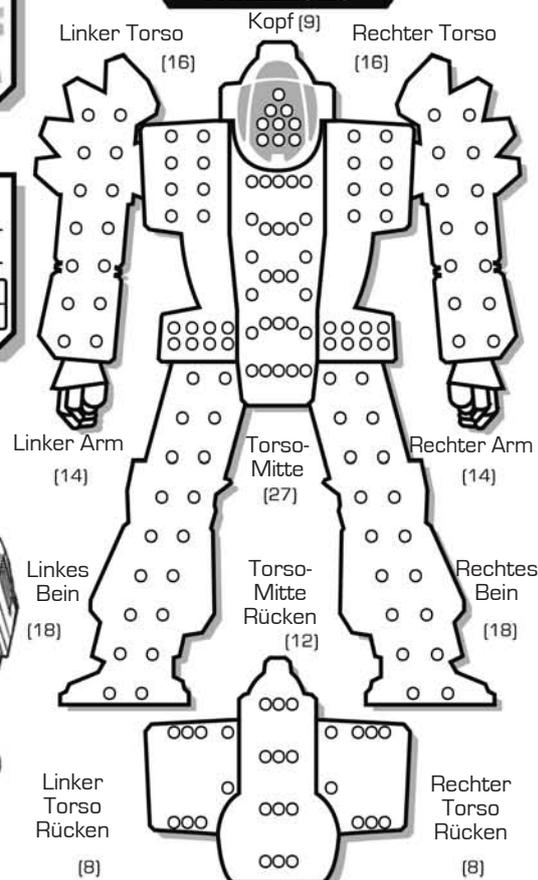
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - 1-3 Mittelschwerer Laser
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - 4-6 neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln

Linker Torso

- Mittelschwerer Laser (R)
 - Munition (LSR-10) 12
 - 1-3 Munition (LSR-10) 12
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - 4-6 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
 - 1-3 Reaktor
 - Gyroskop
 - Gyroskop
 - Gyroskop
- Gyroskop
 - Reaktor
 - Reaktor
 - 4-6 Reaktor
 - LSR-10
 - LSR-10

Rechter Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - 1-3 PPK
 - PPK
 - PPK
- neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - 4-6 neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln

Rechter Torso

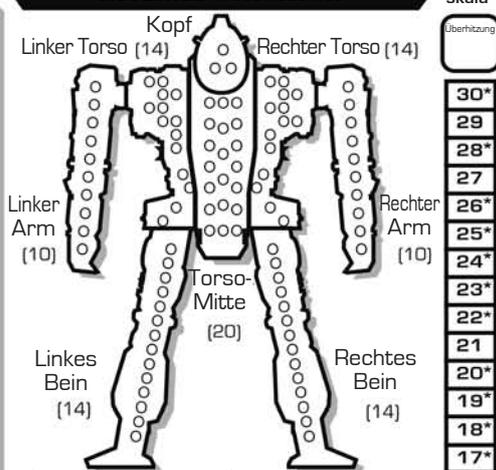
- Mittelschwerer Laser
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - 1-3 neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - 4-6 neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- neu würfeln
- neu würfeln



INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	12 (12)
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○ ○
25	-5 Bewegungspunkte	○ ○ ○
24	Waffen +4	○ ○ ○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○ ○ ○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○ ○ ○
20	-4 Bewegungspunkte	○ ○ ○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○ ○ ○ ○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○ ○ ○ ○
17	Waffen +3	○ ○ ○ ○
15	-3 Bewegungspunkte	○ ○ ○ ○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○ ○ ○ ○
13	Waffen +2	○ ○ ○ ○
10	-2 Bewegungspunkte	○ ○ ○ ○
8	Waffen +1	○ ○ ○ ○
5	-1 Bewegungspunkt	○ ○ ○ ○

Wärme-skala

Überhitzung
30*
29
28*
27
26*
25*
24*
23*
22*
21
20*
19*
18*
17*
16
15*
14*
13*
12
11
10*
9
8*
7
6
5*
4
3
2
1
0

BATTLETECH

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: QKD-4G Quickdraw

Bewegungspunkte: **Tonnage: 60**
 Gehen: 5 **Technologie:**
 Rennen: 8 **Innere Sphäre**
 Springen: 5 **Epoche: Sternbund**

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	KSR-4	TM	3	2/Rak.	-	3	6	9
(M,C,S)								
2	Mittelschwere Laser	RT (R)	3	5 (DE)	-	3	6	9
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

KW: 1.192 Gesamtpanzerung: 128 Waffenhitze: 19
 Ableitung: 13

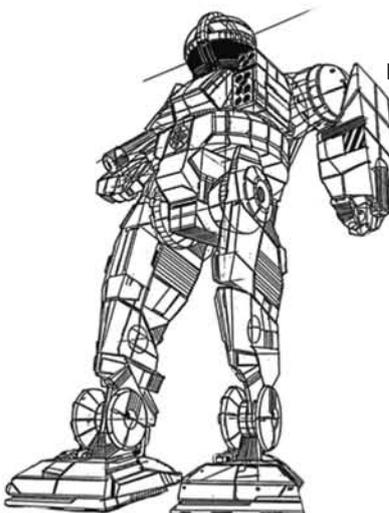
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

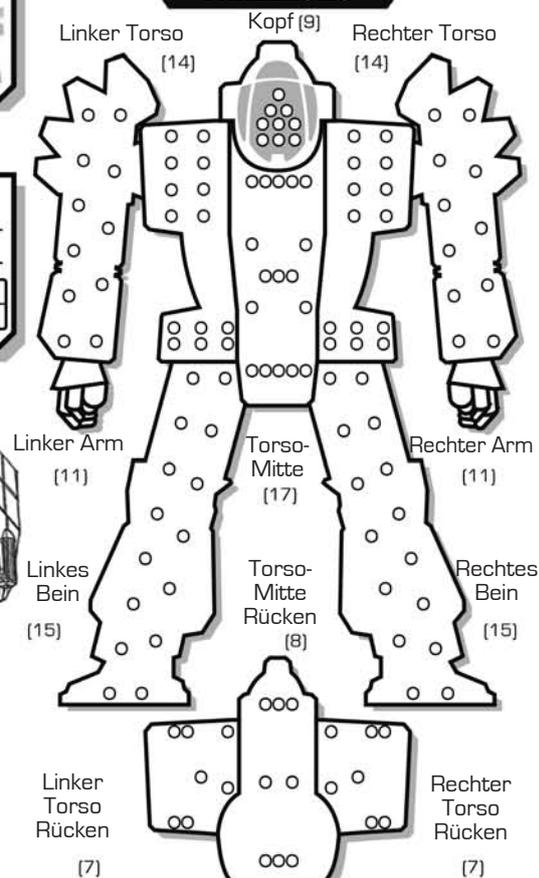
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Handaktivator
 - Mittelschwerer Laser
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linker Torso

- Sprungdüse
 - Sprungdüse
 - LSR-10
 - LSR-10
 - Munition (LSR-10) 12
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- neu würfeln
- neu würfeln

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- Wärmetauscher
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Gyroskop
 - Gyroskop
 - Gyroskop
- 1-3
- Gyroskop
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Sprungdüse
 - KSR-4
- 4-6

Rechter Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Handaktivator
 - Mittelschwerer Laser
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechter Torso

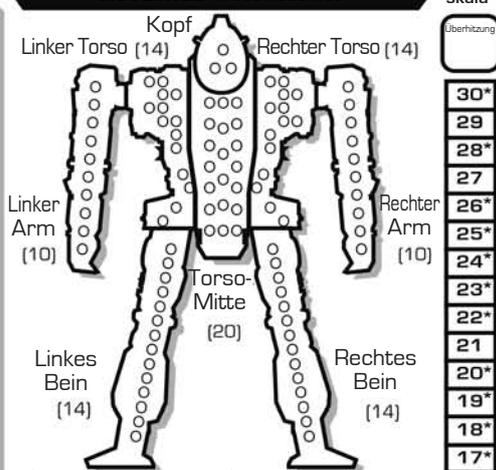
- Sprungdüse
 - Sprungdüse
 - Mittelschwerer Laser (R)
 - Mittelschwerer Laser (R)
 - Munition (KSR-4) 25
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- neu würfeln
- neu würfeln



INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	13 (13)
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

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: QKD-4H Quickdraw

Bewegungspunkte: **Tonnage: 60**
 Gehen: 5 **Technologie:**
 Rennen: 8 **Innere Sphäre**
 Springen: 5 **Epoche: Nachfolgekriege**

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	KSR-4	TM (R)	3	2/Rak.	-	3	6	9
				(M,C,S)				
2	Mittelschwere Laser	RT	3	5 (DE)	-	3	6	9
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

KW: 1.242 Gesamtpanzerung: 128 Waffenhitze: 19
 Ableitung: 13

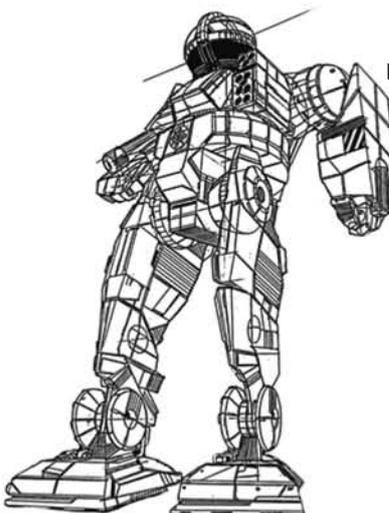
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

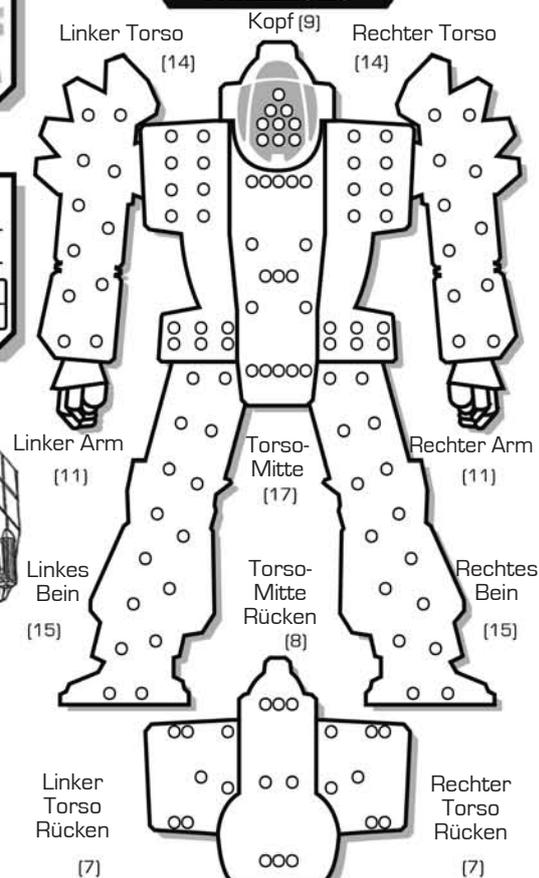
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Handaktivator
 - Mittelschwerer Laser
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linker Torso

- Sprungdüse
 - Sprungdüse
 - LSR-10
 - LSR-10
 - Munition (LSR-10) 12
 - neu würfeln
- 1-3
- 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
 - Sprungdüse
 - KSR-4 (R)
- 4-6

Rechter Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Handaktivator
 - Mittelschwerer Laser
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechter Torso

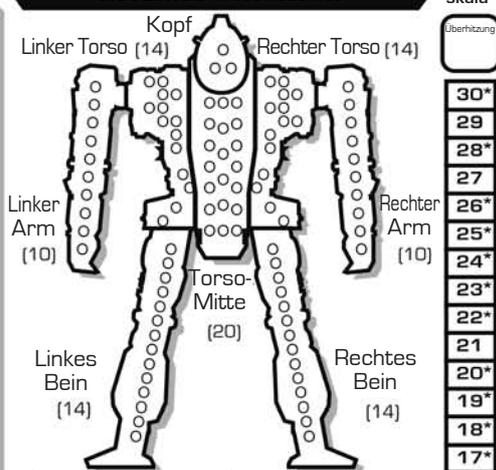
- Sprungdüse
 - Sprungdüse
 - Mittelschwerer Laser
 - Mittelschwerer Laser
 - Munition (KSR-4) 25
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- neu würfeln
- neu würfeln



INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
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	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

BATTLETECH

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: QKD-5A Quickdraw

Bewegungspunkte: **Tonnage: 60**
 Gehen: 5 **Technologie:**
 Rennen: 8 **Innere Sphäre**
 Springen: 5 **Epoche: Nachfolgekriege**

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	KSR-4	TM	3	2/Rak.	-	3	6	9
(M,C,S)								
2	Mittelschwere Laser	RT (R)	3	5 (DE)	-	3	6	9
2	Mittelschwere Laser	LT	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	-	3	6	9

KW: 1.196 Gesamtpanzerung: 128 Waffenhitze: 21
 Ableitung: 17

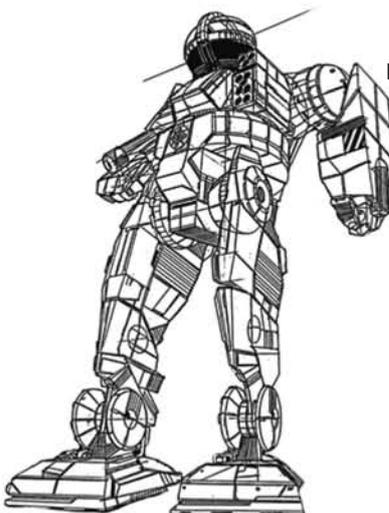
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

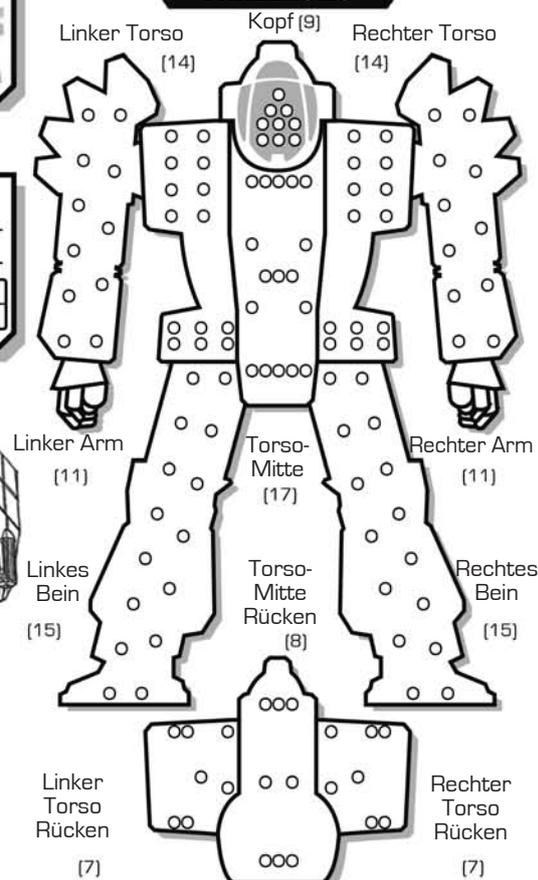
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Handaktivator
 - Mittelschwerer Laser
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linker Torso

- Wärmetauscher
 - Sprungdüse
 - Sprungdüse
 - Mittelschwerer Laser
 - Mittelschwerer Laser
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- neu würfeln
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Gyroskop
 - Gyroskop
 - Gyroskop
- 1-3
- Gyroskop
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Sprungdüse
 - KSR-4 (R)
- 4-6

Rechter Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Handaktivator
 - Mittelschwerer Laser
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechter Torso

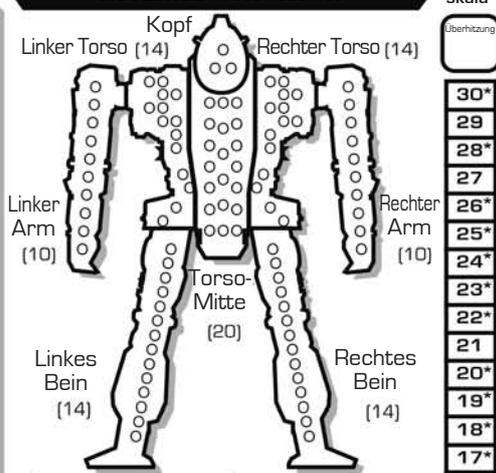
- Sprungdüse
 - Sprungdüse
 - Mittelschwerer Laser (R)
 - Mittelschwerer Laser (R)
 - Munition (KSR-4) 25
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher



INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stillelegung	17 (17)
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	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27
26*
25*
24*
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: **CPLT-A1 Catapult**

Bewegungspunkte: **Tonnage: 65**
 Gehen: 4 **Technologie:**
 Rennen: 6 **Innere Sphäre**
 Springen: 4 **Epoche: Sternbund**

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	LSR-15	RA	5	1/Rak.	6	7	14	21
							(M,C,S)	
1	LSR-15	LA	5	1/Rak.	6	7	14	21
							(M,C,S)	

KW: 1.285 Gesamtpanzerung: 192 Waffenhitze: 10
 Ableitung: 15

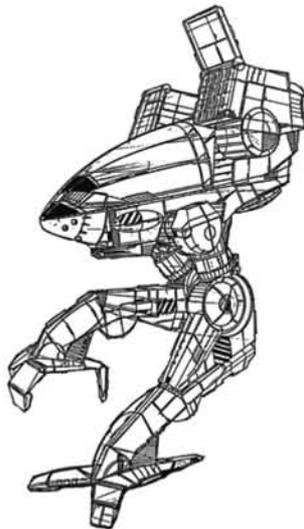
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

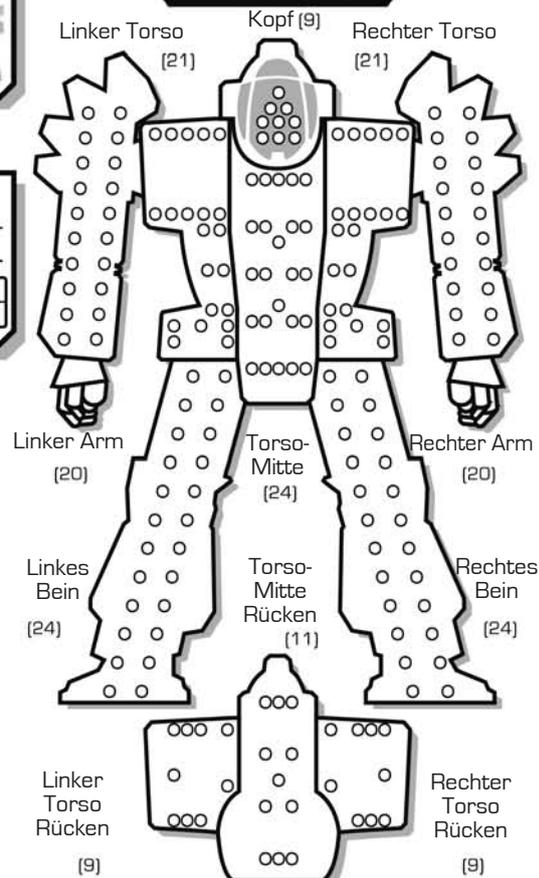
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- 1-3 LSR-15
- LSR-15
- LSR-15
- neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
3. neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Linker Torso

- Sprungdüse
- Sprungdüse
- 1-3 Munition (LSR-15) 8
- Munition (LSR-15) 8
- neu würfeln
- neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
3. neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher

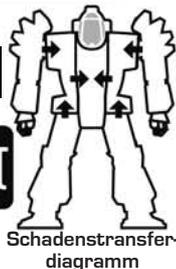
Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- neu würfeln
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
- Reaktor
- 1-3 Reaktor
- Gyroskop
- Gyroskop
- Gyroskop

- Gyroskop
- Reaktor
3. Reaktor
- 4-6 Reaktor
- Wärmetauscher
- neu würfeln



Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- 1-3 LSR-15
- LSR-15
- LSR-15
- neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
3. neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Rechter Torso

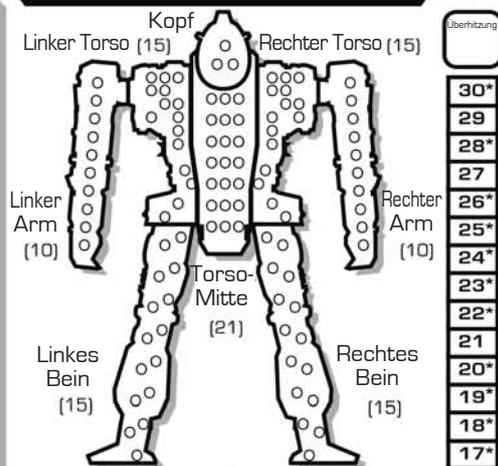
- Sprungdüse
- Sprungdüse
- 1-3 Munition (LSR-15) 8
- Munition (LSR-15) 8
- neu würfeln
- neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
3. neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	
25	-5 Bewegungspunkte	○ ○ ○
24	Waffen +4	○ ○ ○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○ ○ ○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○ ○ ○
20	-4 Bewegungspunkte	○ ○ ○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○ ○ ○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○ ○ ○
17	Waffen +3	○ ○ ○
15	-3 Bewegungspunkte	○ ○ ○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○ ○ ○
13	Waffen +2	○ ○ ○
10	-2 Bewegungspunkte	○ ○ ○
8	Waffen +1	○ ○ ○
5	-1 Bewegungspunkt	○ ○ ○

Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27
26*
25*
24*
23*
22*
21
20*
19*
18*
17*
16
15*
14*
13*
12
11
10*
9
8*
7
6
5*
4
3
2
1
0

BATTLETECH

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: **CPLT-C1 Catapult "Jenny"**

Bewegungspunkte: **Tonnage: 65**
 Gehen: 4 **Technologie:**
 Rennen: 6 **Innere Sphäre**
 Springen: 4 **Epoche: Nachfolgekriege**

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
2	Mittelschwere Laser	TM	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	RT	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LT	3	5 (DE)	-	3	6	9
2	KSR-6	RA	4	2/Rak. (M,C,S)	-	3	6	9
2	KSR-6	LA	4	2/Rak. (M,C,S)	-	3	6	9

KW: 1.242 **Gesamtpanzerung: 160** **Waffenhitze: 28**
Ableitung: 15

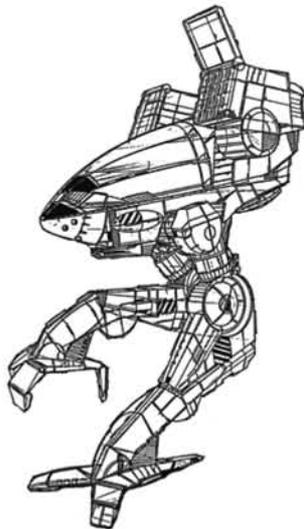
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

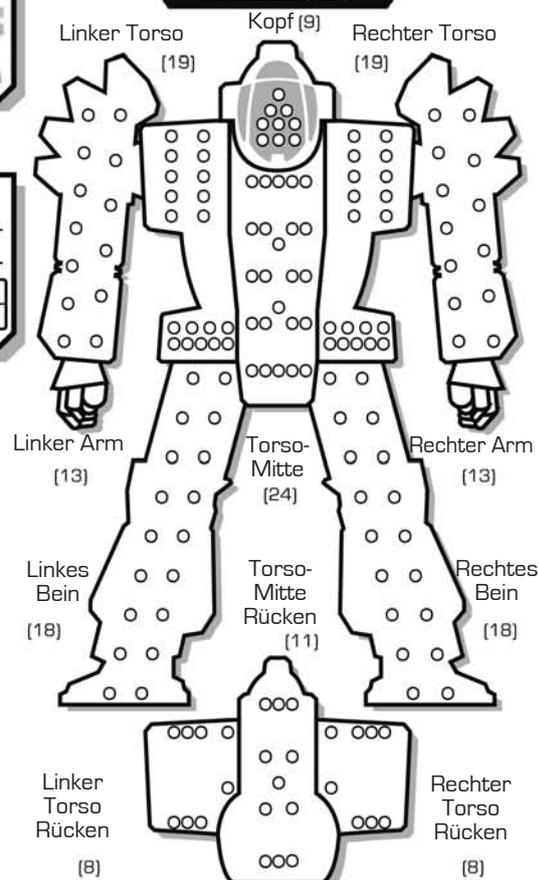
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - 1-3 KSR-6
 - 3 KSR-6
 - 5 KSR-6
 - 6 KSR-6
1. neu würfeln
 2. neu würfeln
 3. neu würfeln
 4-6 4. neu würfeln
 5. neu würfeln
 6. neu würfeln

Linker Torso

- Sprungdüse
 - Sprungdüse
 - 1-3 Mittelschwerer Laser
 - 4 Munition (KSR-6) 15
 - 5 Munition (KSR-6) 15
 - 6 neu würfeln
1. neu würfeln
 2. neu würfeln
 3. neu würfeln
 4-6 4. neu würfeln
 5. neu würfeln
 6. neu würfeln

Linkes Bein

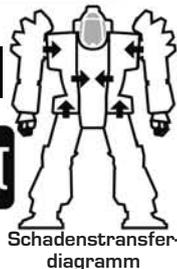
- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- Wärmetauscher
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
 - Reaktor
 - 1-3 Reaktor
 - 4 Gyroskop
 - 5 Gyroskop
 - 6 Gyroskop
1. Gyroskop
 2. Reaktor
 3. Reaktor
 4-6 4. Reaktor
 5. Mittelschwerer Laser
 6. Mittelschwerer Laser



Rechter Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - 1-3 KSR-6
 - 3 KSR-6
 - 5 KSR-6
 - 6 KSR-6
1. neu würfeln
 2. neu würfeln
 3. neu würfeln
 4-6 4. neu würfeln
 5. neu würfeln
 6. neu würfeln

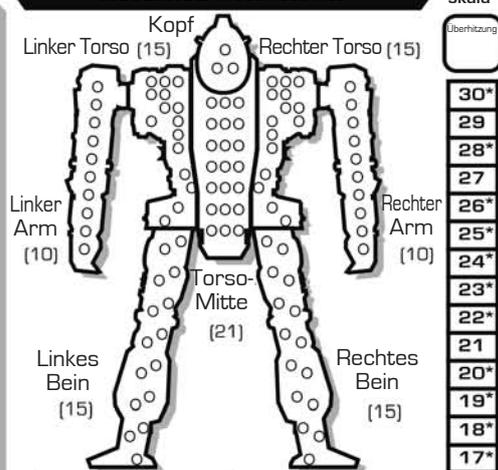
Rechter Torso

- Sprungdüse
 - Sprungdüse
 - 1-3 Mittelschwerer Laser
 - 4 Munition (KSR-6) 15
 - 5 Munition (KSR-6) 15
 - 6 neu würfeln
1. neu würfeln
 2. neu würfeln
 3. neu würfeln
 4-6 4. neu würfeln
 5. neu würfeln
 6. neu würfeln

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	0 0
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	0 0
25	-5 Bewegungspunkte	0 0
24	Waffen +4	0 0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0 0
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	0 0
20	-4 Bewegungspunkte	0 0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0 0
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	0 0
17	Waffen +3	0 0
15	-3 Bewegungspunkte	0 0
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	0
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

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: **CPLT-C1 Catapult**

Bewegungspunkte: **Tonnage: 65**
 Gehen: 4 **Technologie:**
 Rennen: 6 **Innere Sphäre**
 Springen: 4 **Epoche: Nachfolgekriege**

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
2	Mittelschwere Laser	TM	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	RT	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LT	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	LSR-15	RA	5	1/Rak.	6	7	14	21
				(M,C,S)				
1	LSR-15	LA	5	1/Rak.	6	7	14	21
				(M,C,S)				

KW: 1.399 Gesamtpanzerung: 160 Waffenhitze: 22
 Ableitung: 15

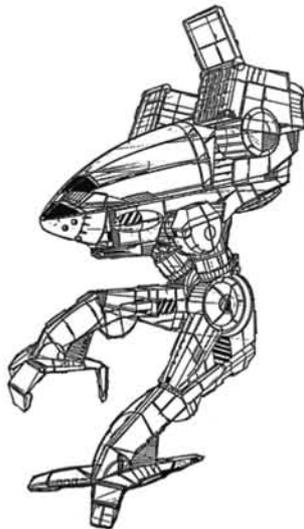
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

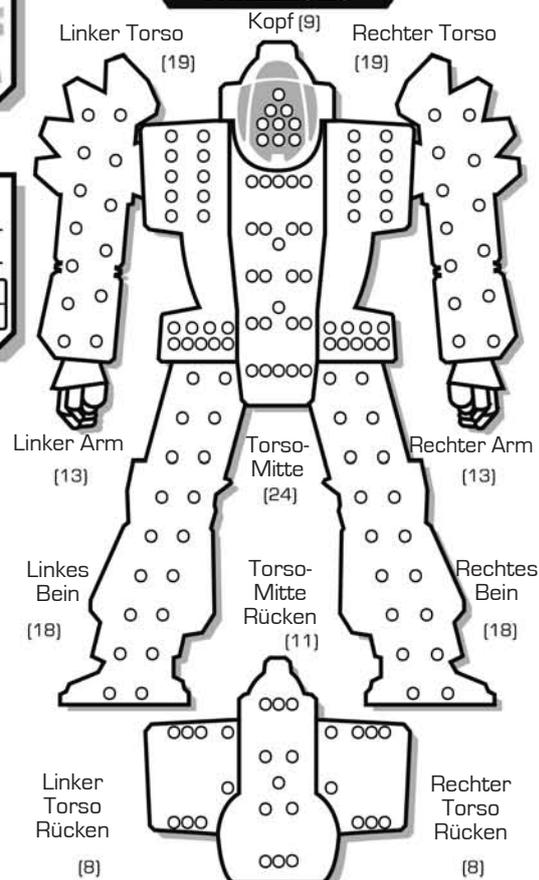
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- 1-3 LSR-15
- LSR-15
- LSR-15
- neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
3. neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Linker Torso

- Sprungdüse
- Sprungdüse
- 1-3 Mittelschwerer Laser
- Munition (LSR-15) 8
- neu würfeln
- neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
3. neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- Wärmetauscher
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
- Reaktor
3. Reaktor
- 1-3 Gyroskop
- Gyroskop
- Gyroskop

- Gyroskop
- Reaktor
- Reaktor
- 4-6 Reaktor
- Mittelschwerer Laser
- Mittelschwerer Laser



Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- 1-3 LSR-15
- LSR-15
- LSR-15
- neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
3. neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Rechter Torso

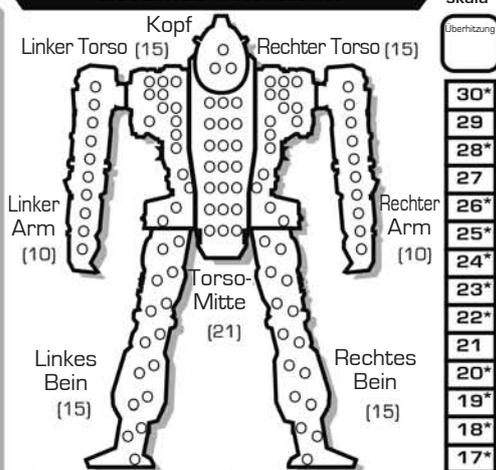
- Sprungdüse
- Sprungdüse
- 1-3 Mittelschwerer Laser
- Munition (LSR-15) 8
- neu würfeln
- neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
3. neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	0 0
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	0 0
25	-5 Bewegungspunkte	0 0
24	Waffen +4	0 0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0 0
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	0 0
20	-4 Bewegungspunkte	0 0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0 0
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	0 0
17	Waffen +3	0 0
15	-3 Bewegungspunkte	0 0
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	0 0
13	Waffen +2	0 0
10	-2 Bewegungspunkte	0 0
8	Waffen +1	0 0
5	-1 Bewegungspunkt	0 0

Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27
26*
25*
24*
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: **CPLT-C1b Catapult**

Bewegungspunkte: **Tonnage: 65**
 Gehen: 4 **Technologie:**
 Rennen: 6 **Innere Sphäre**
 Springen: 4 **Epoche: Nachfolgekriege**

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
2	Mittelschwere Laser	TM	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	RT	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LT	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	LSR-15	RA	5	1/Rak.	6	7	14	21
				(M,C,S)				
1	LSR-15	LA	5	1/Rak.	6	7	14	21
				(M,C,S)				

KW: 1.570 Gesamtpanzerung: 179 Waffenhitze: 22
 Ableitung: 24

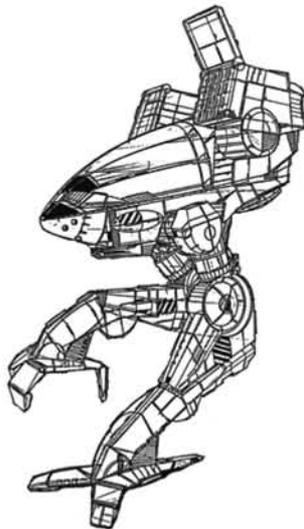
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

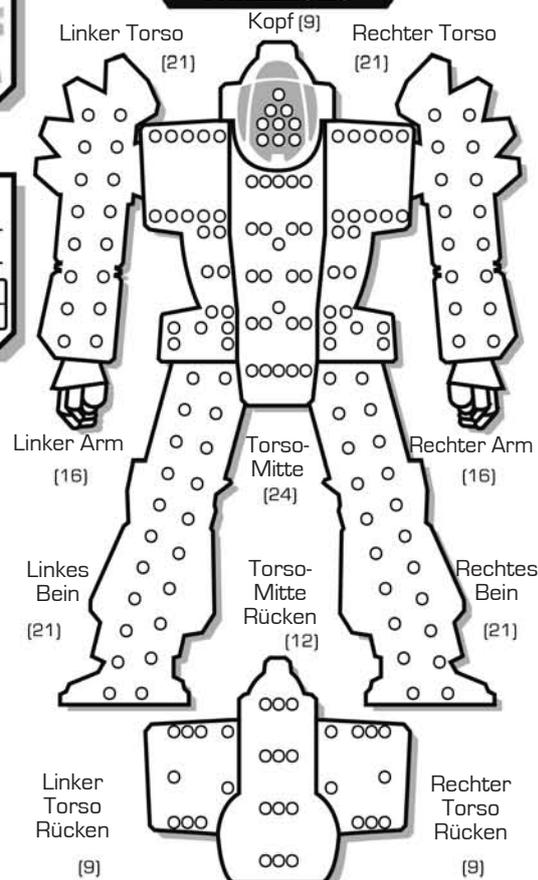
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- 1-3 LSR-15
- LSR-15
5. LSR-15
- Ferrofibrat

- Ferrofibrat
- neu würfeln
3. neu würfeln
4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

Linker Torso

- Doppel-Wärmetauscher
- Doppel-Wärmetauscher
- 1-3 Doppel-Wärmetauscher
- Sprungdüse
- Sprungdüse
- Mittelschwerer Laser

- Munition (LSR-15) 8
- Munition (LSR-15) 8
3. CASE
4. Ferrofibrat
5. Ferrofibrat
6. Ferrofibrat

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Ferrofibrat
6. Ferrofibrat

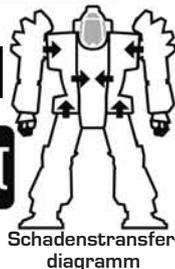
Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- neu würfeln
- Sensoren
6. Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
- Reaktor
3. Reaktor
- 1-3 Gyroskop
5. Gyroskop
6. Gyroskop

- Gyroskop
- Reaktor
3. Reaktor
4. Reaktor
5. Mittelschwerer Laser
6. Mittelschwerer Laser



Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- 1-3 LSR-15
- LSR-15
5. LSR-15
- Ferrofibrat

- Ferrofibrat
- neu würfeln
3. neu würfeln
4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

Rechter Torso

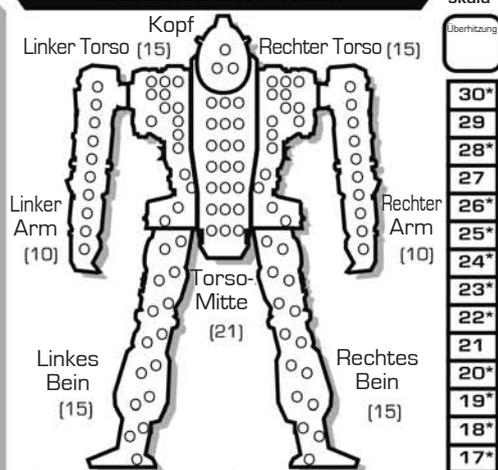
- Doppel-Wärmetauscher
- Doppel-Wärmetauscher
- 1-3 Doppel-Wärmetauscher
- Sprungdüse
- Sprungdüse
- Mittelschwerer Laser

- Munition (LSR-15) 8
- Munition (LSR-15) 8
3. CASE
4. Ferrofibrat
5. Ferrofibrat
6. Ferrofibrat

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
5. Ferrofibrat
6. Ferrofibrat

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	12 (24)
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

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: **CPLT-C4 Catapult**

Bewegungspunkte: **Tonnage: 65**
 Gehen: 4 **Technologie:**
 Rennen: 6 **Innere Sphäre**
 Springen: 4 **Epoche: Sternenbund**

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
2	Leichte Laser	TM	1	3 (DE)	-	1	2	3
1	LSR-20	RA	6	1/Rak.	6	7	14	21
				(M,C,S)				
1	LSR-20	LA	6	1/Rak.	6	7	14	21
				(M,C,S)				

KW: 1.358 Gesamtpanzerung: 160 Waffenhitz: 14
 Ableitung: 10

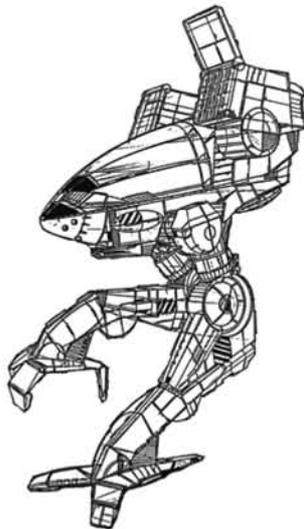
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

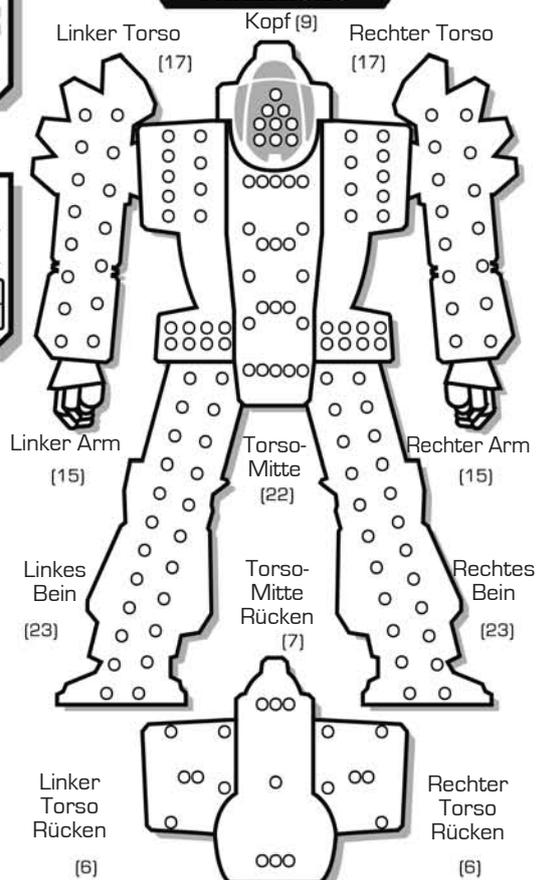
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- 1-3 LSR-20
- LSR-20
- LSR-20
- LSR-20
- 1 LSR-20
- neu würfeln
- 3 neu würfeln
- 4 neu würfeln
- 5 neu würfeln
- 6 neu würfeln

Linker Torso

- Sprungdüse
- Sprungdüse
- 1-3 Munition (LSR-20) 6
- Munition (LSR-20) 6
- neu würfeln
- neu würfeln
- 1 neu würfeln
- 2 neu würfeln
- 3 neu würfeln
- 4 neu würfeln
- 5 neu würfeln
- 6 neu würfeln

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- neu würfeln
- neu würfeln

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- neu würfeln
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
- Reaktor
- 3 Reaktor
- 1-3 Gyroskop
- Gyroskop
- Gyroskop
- 1 Gyroskop
- 2 Reaktor
- 3 Reaktor
- 4-6 Reaktor
- 5 Leichter Laser
- 6 Leichter Laser

Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- 1-3 LSR-20
- LSR-20
- LSR-20
- LSR-20
- 1 LSR-20
- neu würfeln
- 3 neu würfeln
- 4 neu würfeln
- 5 neu würfeln
- 6 neu würfeln

Rechter Torso

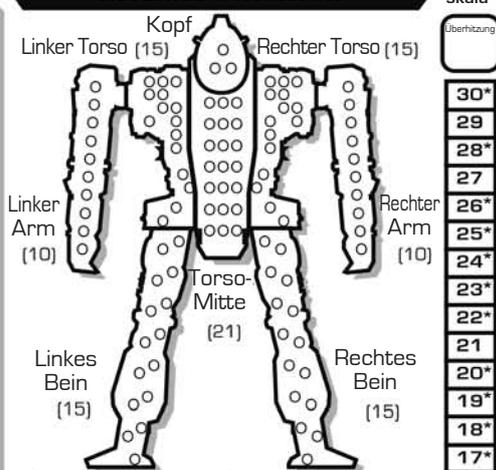
- Sprungdüse
- Sprungdüse
- 1-3 Munition (LSR-20) 6
- Munition (LSR-20) 6
- neu würfeln
- neu würfeln
- 1 neu würfeln
- 2 neu würfeln
- 3 neu würfeln
- 4 neu würfeln
- 5 neu würfeln
- 6 neu würfeln

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- neu würfeln
- neu würfeln



INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	10 (10)
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

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: **CPLT-K2 Catapult**

Bewegungspunkte: **Tonnage: 65**
 Gehen: **4** Technologie:
 Rennen: **6** Innere Sphäre
 Springen: **0** Epoche: **Nachfolgekriege**

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Maschinengewehr	RT	0	2	-	1	2	3
				(DB,AI)				
1	Mittelschwerer Laser	RT	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Maschinengewehr	LT	0	2	-	1	2	3
				(DB,AI)				
1	Mittelschwerer Laser	LT	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	PPK	RA	10	10	3	6	12	18
				(DE,X)				
1	PPK	LA	10	10	3	6	12	18
				(DE,X)				

KW: 1.319 Gesamtpanzerung: 176 Waffenhitze: 26
 Ableitung: 20

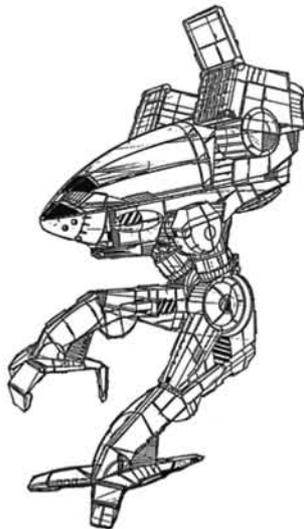
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

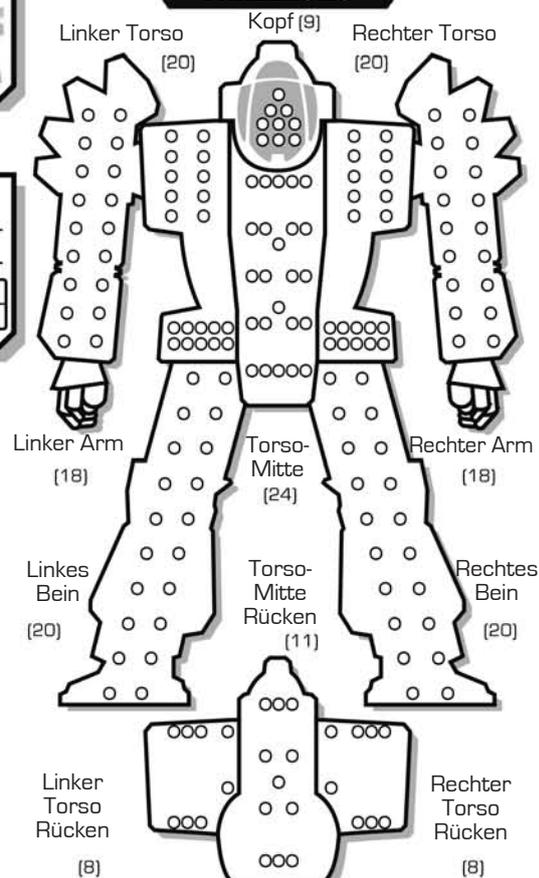
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- 1-3 PPK
- 1-3 PPK
- 1-3 PPK
- neu würfeln
1. neu würfeln
2. neu würfeln
3. neu würfeln
- 4-6 4. neu würfeln
- 4-6 5. neu würfeln
- 4-6 6. neu würfeln

Linker Torso

- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- 1-3 Mittelschwerer Laser
- 1-3 Maschinengewehr
- neu würfeln
- neu würfeln
1. neu würfeln
2. neu würfeln
3. neu würfeln
- 4-6 4. neu würfeln
- 4-6 5. neu würfeln
- 4-6 6. neu würfeln

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher

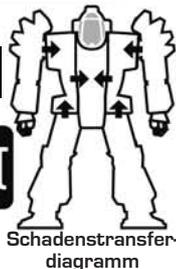
Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- 1-3 neu würfeln
5. Sensoren
6. Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
- Reaktor
- 1-3 3. Reaktor
4. Gyroskop
5. Gyroskop
6. Gyroskop

- Gyroskop
- Reaktor
3. Reaktor
- 4-6 4. Reaktor
5. Wärmetauscher
6. Munition (MG) 200



Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- 1-3 PPK
- 1-3 PPK
- 1-3 PPK
- neu würfeln
1. neu würfeln
2. neu würfeln
3. neu würfeln
- 4-6 4. neu würfeln
- 4-6 5. neu würfeln
- 4-6 6. neu würfeln

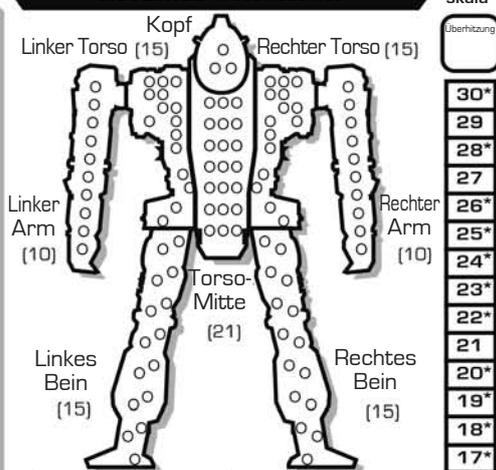
Rechter Torso

- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- 1-3 3. Wärmetauscher
4. Mittelschwerer Laser
5. Maschinengewehr
6. neu würfeln
1. neu würfeln
2. neu würfeln
3. neu würfeln
- 4-6 4. neu würfeln
- 4-6 5. neu würfeln
- 4-6 6. neu würfeln

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	20 (20)
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	0 0
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	0 0
25	-5 Bewegungspunkte	0 0
24	Waffen +4	0 0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0 0
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	0 0
20	-4 Bewegungspunkte	0 0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0 0
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	0 0
17	Waffen +3	0 0
15	-3 Bewegungspunkte	0 0
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	0 0
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

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: **JM6-A 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	Mittelschwerer Laser	RT	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LT	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Autokanone/2	RA	1	2	4	8	16	24
				(DB,S)				
1	LSR-15	RA	5	1/Rak.	6	7	14	21
				(M,C,S)				
1	Autokanone/2	LA	1	2	4	8	16	24
				(DB,S)				
1	LSR-15	LA	5	1/Rak.	6	7	14	21
				(M,C,S)				

KW: 1.122 Gesamtpanzerung: 128 Waffenhitze: 18
 Ableitung: 10

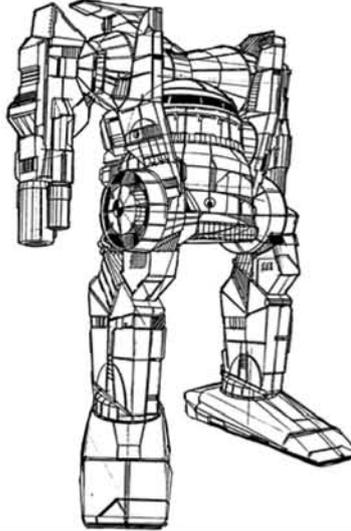
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

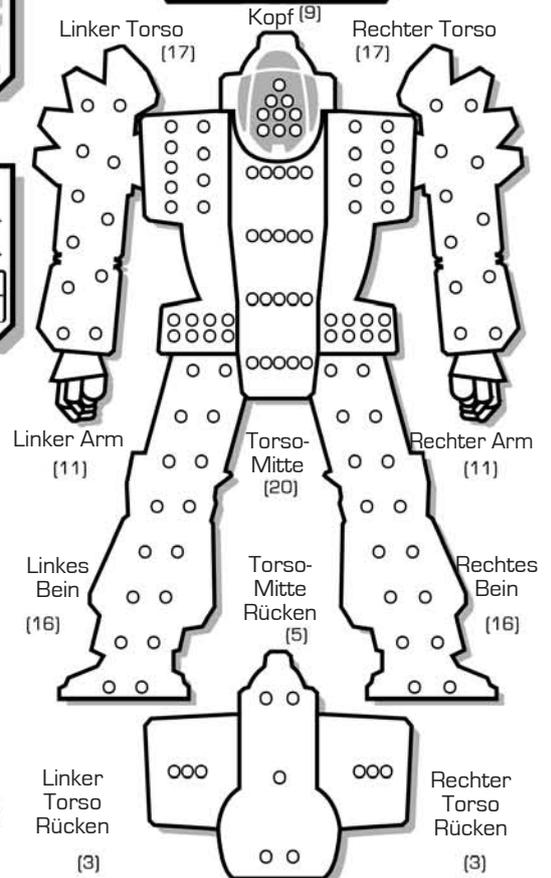
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- 1-3 LSR-15
- LSR-15
- 5 LSR-15
- Autokanone/2

- neu würfeln
- neu würfeln
- 3 neu würfeln
- 4 neu würfeln
- 5 neu würfeln
- 6 neu würfeln

Linker Torso

- Mittelschwerer Laser
- Munition (AK/2) 45
- 1-3 Munition (LSR-15) 8
- neu würfeln
- 5 neu würfeln
- 6 neu würfeln

- neu würfeln
- 2 neu würfeln
- 3 neu würfeln
- 4 neu würfeln
- 5 neu würfeln
- 6 neu würfeln

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- neu würfeln
- 6 neu würfeln

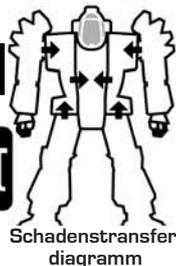
Kopf

1. Lebenserhaltung
2. Sensoren
3. Cockpit
4. neu würfeln
5. Sensoren
6. Lebenserhaltung

Torso Mitte

1. Reaktor
2. Reaktor
3. Reaktor
- 1-3 4. Gyroskop
5. Gyroskop
6. Gyroskop

1. Gyroskop
2. Reaktor
3. Reaktor
- 4-6 4. Reaktor
5. neu würfeln
6. neu würfeln



Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- 1-3 LSR-15
- LSR-15
- 5 LSR-15
- Autokanone/2

- neu würfeln
- 2 neu würfeln
- 3 neu würfeln
- 4-6 4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

Rechter Torso

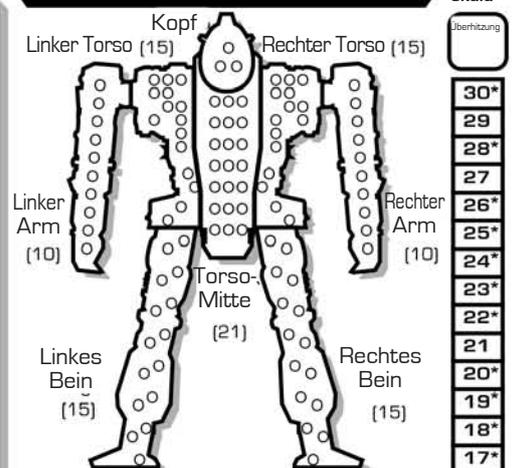
- Mittelschwerer Laser
- Munition (LSR-15) 8
- 1-3 neu würfeln
4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

- neu würfeln
- 2 neu würfeln
- 3 neu würfeln
- 4-6 4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. neu würfeln
6. neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	10 (10)
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

Übertragung
30*
29
28*
27
26*
25*
24*
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: 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	Mittelschwerer Laser	RT	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LT	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Autokanone/2	RA	1	2	4	8	16	24
				(DB,S)				
1	Autokanone/5	RA	1	5	3	6	12	18
				(DB,S)				
1	Autokanone/2	LA	1	2	4	8	16	24
				(DB,S)				
1	Autokanone/5	RA	1	5	3	6	12	18
				(DB,S)				

KW: 901 **Gesamtpanzerung:** 96 **Waffenhitze:** 10
Ableitung: 10

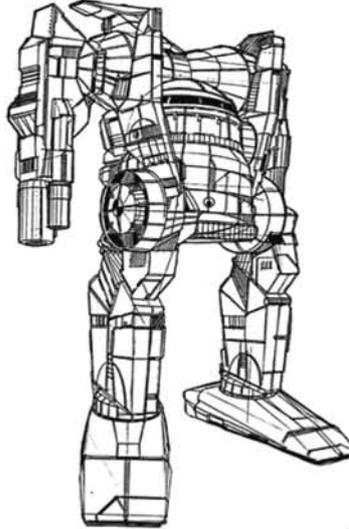
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

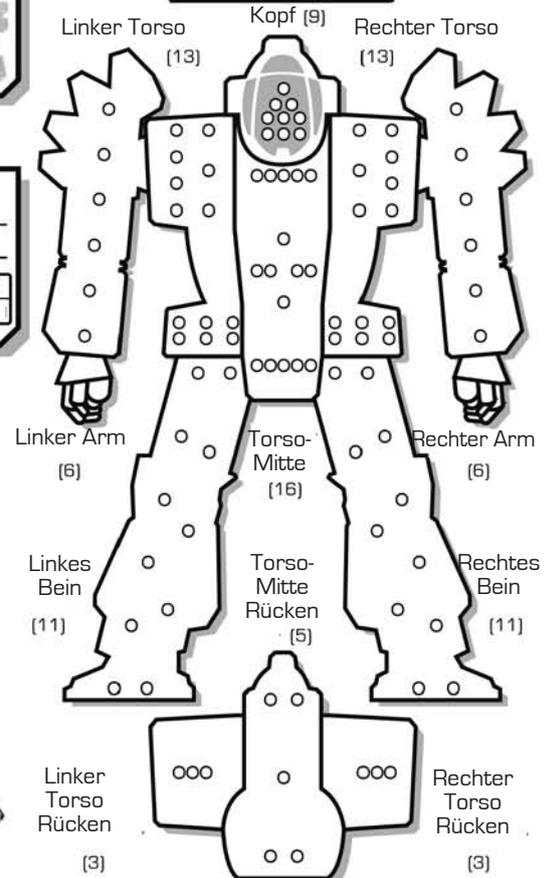
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Autokanone/5
 - Autokanone/5
 - Autokanone/5
 - Autokanone/5
- 1-3
- Autokanone/2
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linker Torso

- Mittelschwerer Laser
 - Munition (AK/5) 20
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- neu würfeln
- neu würfeln

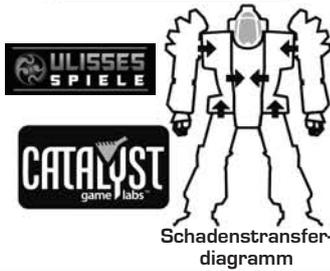
Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- neu würfeln
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Gyroskop
 - Gyroskop
 - Gyroskop
- 1-3

- Gyroskop
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Munition (AK/2) 45
 - neu würfeln
- 4-6



Rechter Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Autokanone/5
 - Autokanone/5
 - Autokanone/5
 - Autokanone/5
- 1-3
- Autokanone/2
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

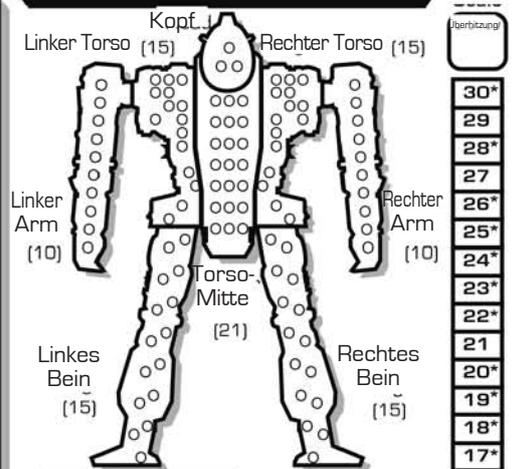
Rechter Torso

- Mittelschwerer Laser
 - Munition (AK/5) 20
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- neu würfeln
- neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	10 (10)
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	-5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	-4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	-3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	○
10	-2 Bewegungspunkte	○
8	Waffen +1	○
5	-1 Bewegungspunkt	○

Wärme- skala

Überhitzung
30*
29
28*
27
26*
25*
24*
23*
22*
21
20*
19*
18*
17*
16
15*
14*
13*
12
11
10*
9
8*
7
6
5*
4
3
2
1
0

BATTLETECH

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: GHR-5H Grasshopper

Bewegungspunkte: **Tonnage:** 70
Gehen: 4 **Technologie:**
Rennen: 6 **Innere Sphäre**
Springen: 4 **Epoche:** Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	LSR-5	K	2	1/Rak.	6	7	14	21
(M,C,S)								
1	Schwerer Laser	TM	8	8 (DE)	-	5	10	15
1	Mittelschwerer Laser	RT	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LT	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	-	3	6	9

KW: 1.427 Gesamtpanzerung: 208 Waffenhitze: 22
 Ableitung: 22

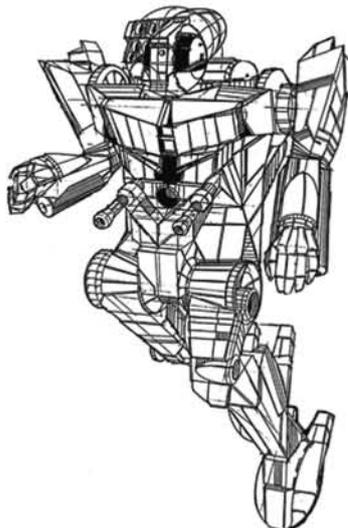
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

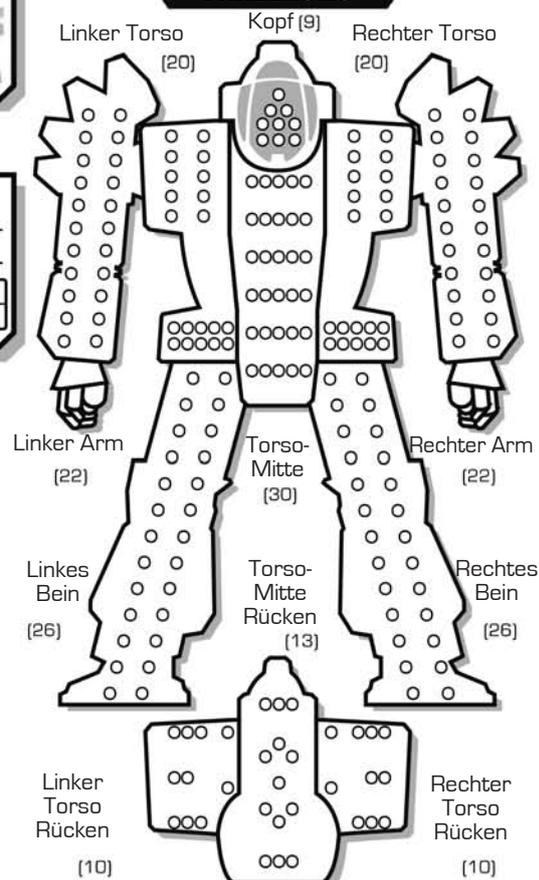
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Handaktivator
 - Wärmetauscher
 - Mittelschwerer Laser
- 1-3 neu würfeln
 4-6 neu würfeln

Linker Torso

- Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Mittelschwerer Laser
- 1-3 neu würfeln
 4-6 neu würfeln

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Sprungdüse
- Sprungdüse

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- LSR-5
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Gyroskop
 - Gyroskop
 - Gyroskop
- 1-3 Gyroskop
 4-6 Reaktor

Rechter Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Handaktivator
 - Wärmetauscher
 - Mittelschwerer Laser
- 1-3 neu würfeln
 4-6 neu würfeln

Rechter Torso

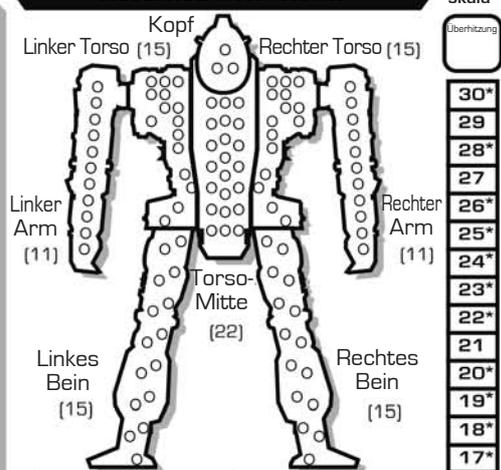
- Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Mittelschwerer Laser
 - Munition (LSR-5) 24
- 1-3 neu würfeln
 4-6 neu würfeln

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Sprungdüse
- Sprungdüse



INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	22 (22)
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

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: **ON1-K Orion**

Bewegungspunkte:

Gehen: 4
 Rennen: 6
 Springen: 0

Tonnage: 75

Technologie:

Innere Sphäre

Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

(Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Autokanone/10	RT	3	10	-	5	10	15
				(DB,S)				
1	LSR-15	LT	5	1/Rak.	6	7	14	21
				(M,C,S)				
1	KSR-4	LT	3	2/Rak.	-	3	6	9
				(M,C,S)				
1	Mittelschwerer Laser	RT	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LT	3	5 (DE)	-	3	6	9

KW: 1.429 Gesamtpanzerung: 231 Waffenhitze: 17
 Ableitung: 10

KRIEGERDATEN

Name: _____

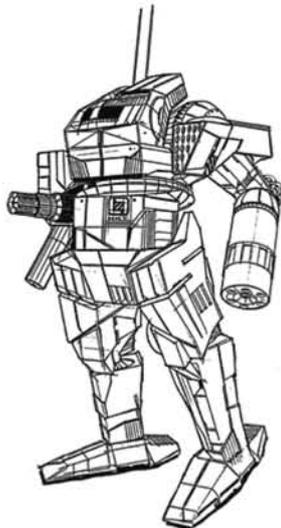
Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____

Treffer:

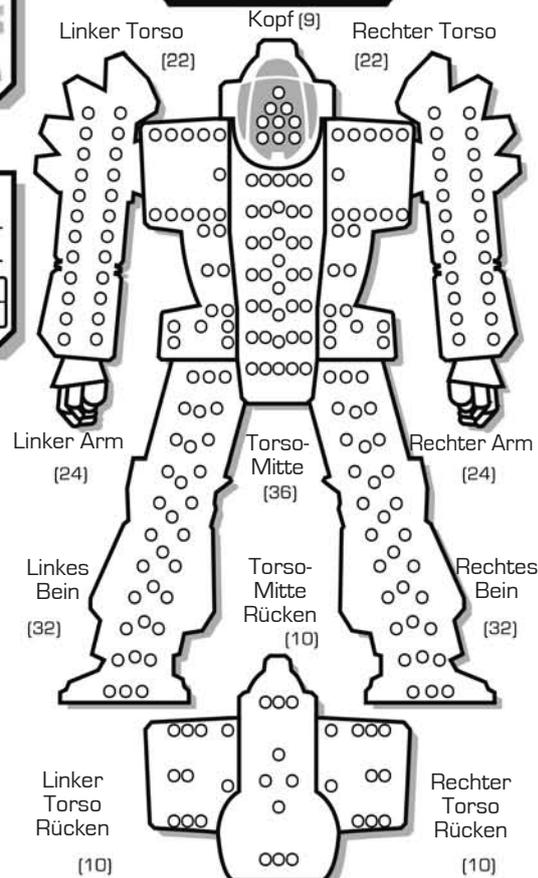
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Mittelschwerer Laser
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linker Torso

- LSR-15
 - LSR-15
 - LSR-15
 - KSR-4
 - Munition (LSR-15) 8
 - Munition (LSR-15) 8
- 1-3
- Munition (KSR-4) 25
 - 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
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechter Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Mittelschwerer Laser
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechter Torso

- Autokanone/10
 - Autokanone/10
 - Autokanone/10
 - Autokanone/10
 - Autokanone/10
 - Autokanone/10
- 1-3
- Autokanone/10
 - Munition (AK/10) 10
 - Munition (AK/10) 10
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

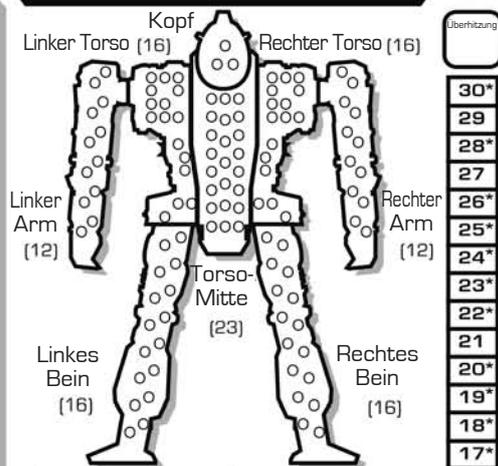
Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- neu würfeln
- neu würfeln



Schadenstransferdiagramm

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	10 (10)
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	0
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	0
25	-5 Bewegungspunkte	0
24	Waffen +4	0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	0
20	-4 Bewegungspunkte	0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	0
17	Waffen +3	0
15	-3 Bewegungspunkte	0
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	0
13	Waffen +2	0
10	-2 Bewegungspunkte	0
8	Waffen +1	0
5	-1 Bewegungspunkt	0

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: **ON1-V Orion**

Bewegungspunkte:

Gehen: 4

Rennen: 6

Springen: 0

Tonnage: 75

Technologie:

Innere Sphäre

Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

(Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Autokanone/10	RT	3	10	-	5	10	15
				(DB,S)				
1	LSR-15	LT	5	1/Rak.	6	7	14	21
				(M,C,S)				
1	KSR-4	RA	3	2/Rak.	-	3	6	9
				(M,C,S)				
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	KSR-4	LA	3	2/Rak.	-	3	6	9
				(M,C,S)				

KW: 1.298 Gesamtpanzerung: 184 Waffenhitze: 20
Ableitung: 10

KRIEGERDATEN

Name: _____

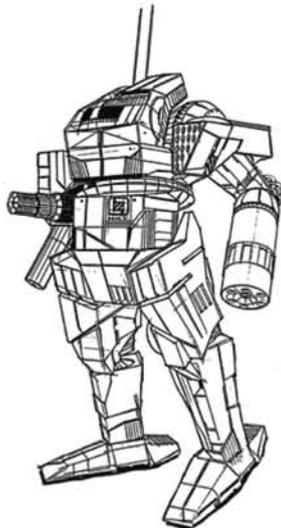
Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____

Treffer:

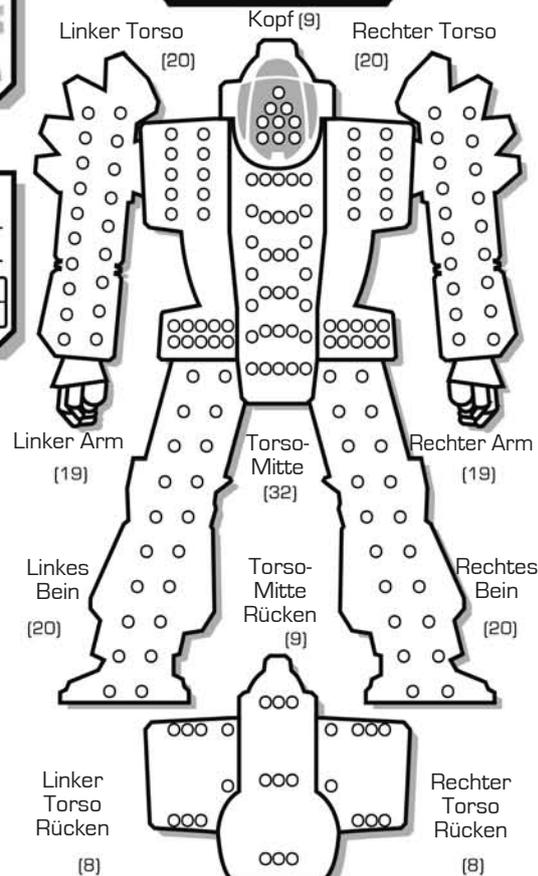
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- 1-3 KSR-4
- Mittelschwerer Laser
- neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
3. neu würfeln
4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

Linker Torso

- LSR-15
- LSR-15
- LSR-15
- 1-3 Munition (LSR-15) 8
- Munition (LSR-15) 8
- Munition (KSR-4) 25

- Munition (KSR-4) 25
- neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- neu würfeln
6. neu würfeln

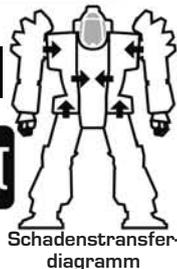
Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
4. neu würfeln
- Sensoren
6. Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
- Reaktor
3. Reaktor
- 1-3 Gyroskop
- Gyroskop
- Gyroskop

- Gyroskop
- Reaktor
3. Reaktor
4. Reaktor
- 4-6 neu würfeln
6. neu würfeln



Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- 1-3 KSR-4
- Mittelschwerer Laser
- neu würfeln

- neu würfeln
2. neu würfeln
3. neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

Rechter Torso

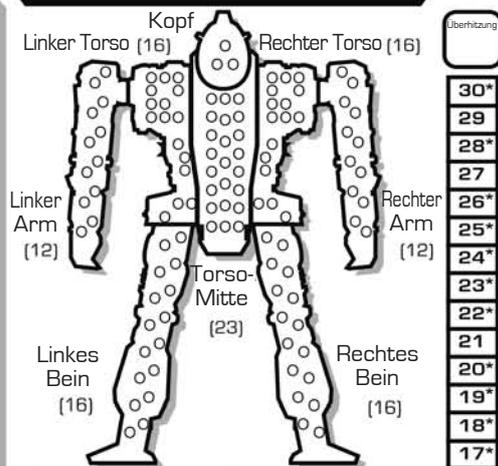
- Autokanone/10
- Autokanone/10
- Autokanone/10
- 1-3 Autokanone/10
- Autokanone/10
- Autokanone/10

- Autokanone/10
- Munition (AK/10) 10
- 1-3 Munition (AK/10) 10
- 4-6 neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
- neu würfeln
6. neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	10 (10)
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

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: **ON1-VA Orion**

Bewegungspunkte:

Gehen: 4
 Rennen: 6
 Springen: 0

Tonnage: 75

Technologie:

Innere Sphäre
 Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Autokanone/10	RT	3	10	-	5	10	15
				(DB,S)				
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	KSR-4	RA	3	2/Rak.	-	3	6	9
				(M,C,S)				
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	KSR-4	LA	3	2/Rak.	-	3	6	9
				(M,C,S)				

KW: 1.328 Gesamtpanzerung: 231 Waffenhitze: 15
 Ableitung: 16

KRIEGERDATEN

Name: _____

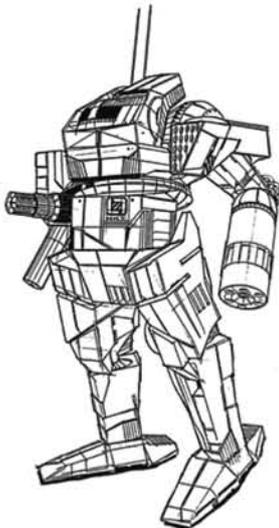
Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____

Treffer:

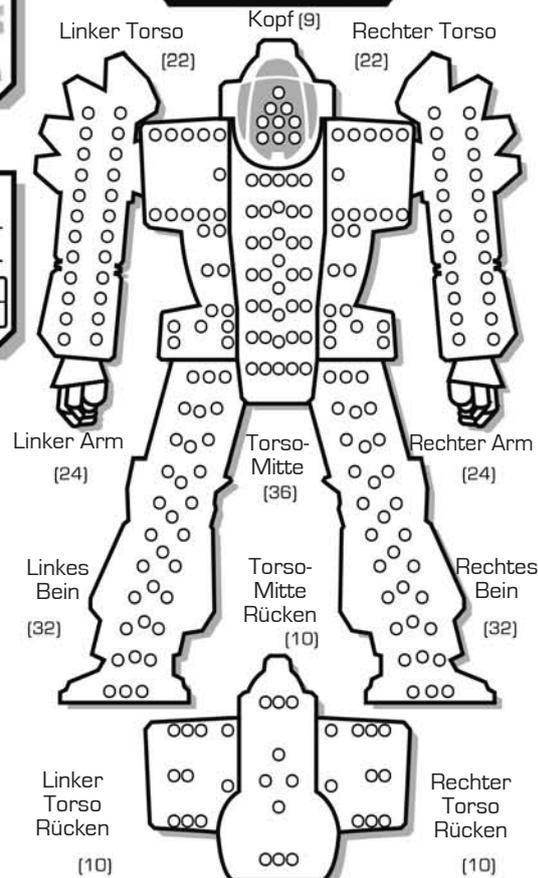
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- 1-3 KSR-4
- Mittelschwerer Laser
5. neu würfeln

1. neu würfeln
2. neu würfeln
3. neu würfeln
4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

Linker Torso

- Munition (KSR-4) 25
- Munition (KSR-4) 25
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

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
4. neu würfeln
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

1. Reaktor
2. Reaktor
3. Reaktor
- 1-3 Gyroskop
5. Gyroskop
6. Gyroskop

1. Gyroskop
2. Reaktor
3. Reaktor
- 4-6 Reaktor
5. neu würfeln
6. neu würfeln



Schadenstransferdiagramm

Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- 1-3 KSR-4
- Mittelschwerer Laser
5. neu würfeln

1. neu würfeln
2. neu würfeln
3. neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

Rechter Torso

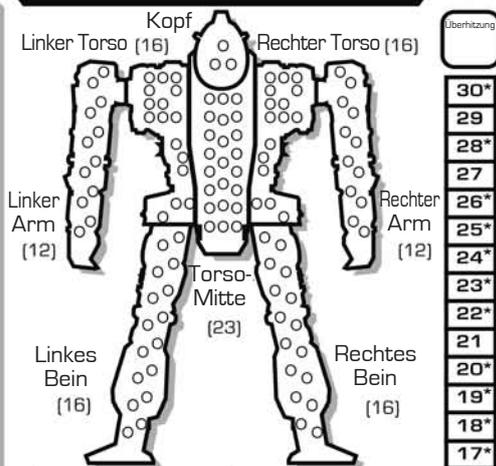
- Autokanone/10
- Autokanone/10
- Autokanone/10
3. Autokanone/10
5. Autokanone/10
6. Autokanone/10

1. Autokanone/10
2. Munition (AK/10) 10
3. Munition (AK/10) 10
- 4-6 neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	16 (16)
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	0 0
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	0 0
25	-5 Bewegungspunkte	0 0
24	Waffen +4	0 0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0 0
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	0 0
20	-4 Bewegungspunkte	0 0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0 0
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	0 0
17	Waffen +3	0 0
15	-3 Bewegungspunkte	0 0
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	0 0
13	Waffen +2	0 0
10	-2 Bewegungspunkte	0 0
8	Waffen +1	0 0
5	-1 Bewegungspunkt	0 0

Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27
26*
25*
24*
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: **ON1-V-DC Orion**

Bewegungspunkte: **Tonnage: 75**
 Gehen: 4 **Technologie: Innere**
 Rennen: 6 **Sphäre (Fortschrittlich)**
 Springen: 0 **Epoche: Nachfolgekriege**

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Autokanone/10	RT	3	10	-	5	10	15
				(DB,S)				
1	LSR-15	LT	5	1/Rak.	6	7	14	21
				(M,C,S)				
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	KSR-4	RA	3	2/Rak.	-	3	6	9
				(M,C,S)				
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	KSR-4	LA	3	2/Rak.	-	3	6	9
				(M,C,S)				

KW: 1.310 Gesamtpanzerung: 184 Waffenhitze: 20
 Ableitung: 10

KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

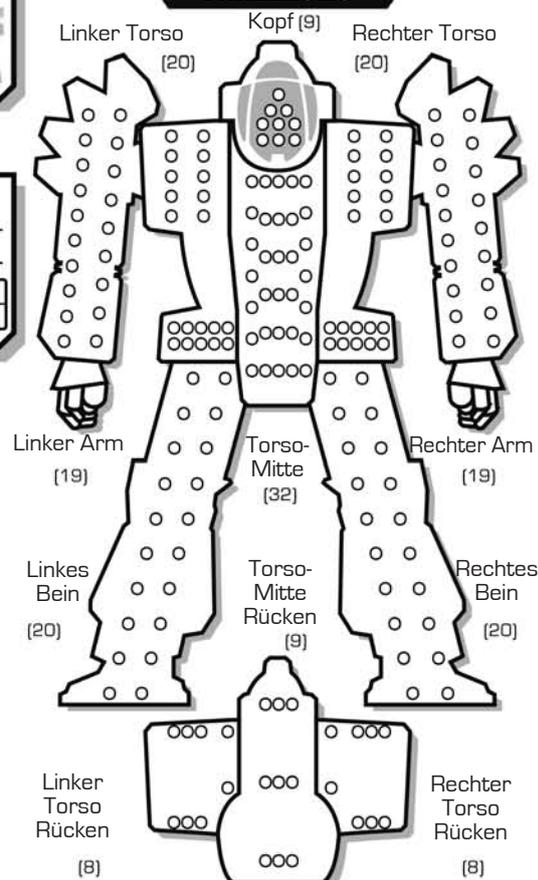
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - 1-3 KSR-4
 - Mittelschwerer Laser
 5. neu würfeln
- neu würfeln
 - neu würfeln
 3. neu würfeln
 - 4-6 neu würfeln
 - neu würfeln
 6. neu würfeln

Linker Torso

- LSR-15
 - LSR-15
 - 3 LSR-15
 - 1-3 Munition (KSR-4) 25
 - Munition (KSR-4) 25
 6. neu würfeln
- neu würfeln
 - neu würfeln
 - 4-6 neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 6. neu würfeln

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
4. neu würfeln
6. neu würfeln

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Kommandokonsole
- Kommandokonsole
5. Sensoren
6. Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
 - Reaktor
 3. Reaktor
 - 1-3 Gyroskop
 - Gyroskop
 - Gyroskop
- Gyroskop
 - Reaktor
 - Reaktor
 - 4-6 Reaktor
 5. neu würfeln
 6. neu würfeln

Rechter Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - 1-3 KSR-4
 - Mittelschwerer Laser
 5. neu würfeln
- neu würfeln
 - neu würfeln
 3. neu würfeln
 - 4-6 neu würfeln
 - neu würfeln
 6. neu würfeln

Rechter Torso

- Autokanone/10
 - Autokanone/10
 - Autokanone/10
 - 1-3 Autokanone/10
 - Autokanone/10
 6. Autokanone/10
- Autokanone/10
 - Munition (AK/10) 10
 - 1-3 Munition (AK/10) 10
 - 4-6 neu würfeln
 - neu würfeln
 6. neu würfeln

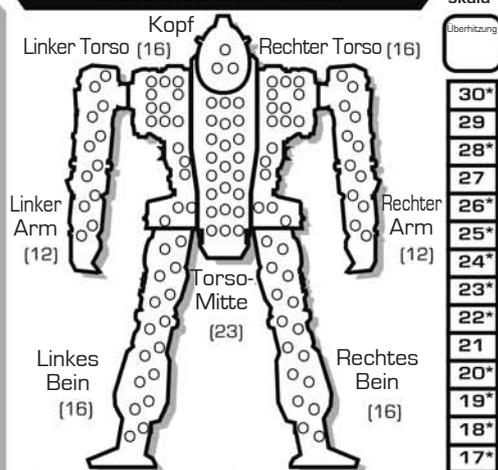
Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
4. neu würfeln
6. neu würfeln



Schadenstransferdiagramm

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	10 (10)
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	0
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	0
25	-5 Bewegungspunkte	0
24	Waffen +4	0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	0
20	-4 Bewegungspunkte	0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	0
17	Waffen +3	0
15	-3 Bewegungspunkte	0
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	0
13	Waffen +2	0
10	-2 Bewegungspunkte	0
8	Waffen +1	0
5	-1 Bewegungspunkt	0

Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27
26*
25*
24*
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: **AWS-8Q Awesome**

Bewegungspunkte: **Tonnage: 80**
 Gehen: **3** Technologie:
 Rennen: **5** Innere Sphäre
 Springen: **0** Epoche: **Sternenbund**

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Leichter Laser	K	1	3 (DE)	-	1	2	3
1	PPK	RT	10	10	3	6	12	18
				(DE.X)				
1	PPK	LT	10	10	3	6	12	18
				(DE.X)				
1	PPK	RA	10	10	3	6	12	18
				(DE.X)				

KW: 1.605 Gesamtpanzerung: 240 Waffenhitze: 31
 Ableitung: 28

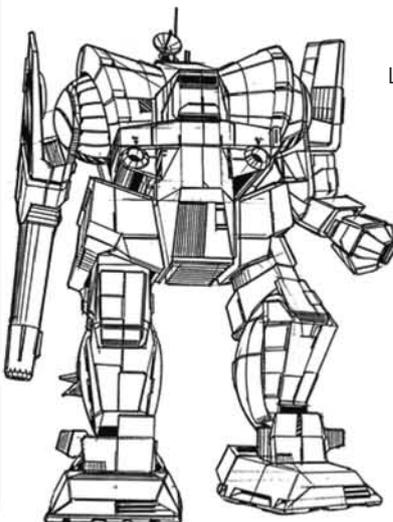
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

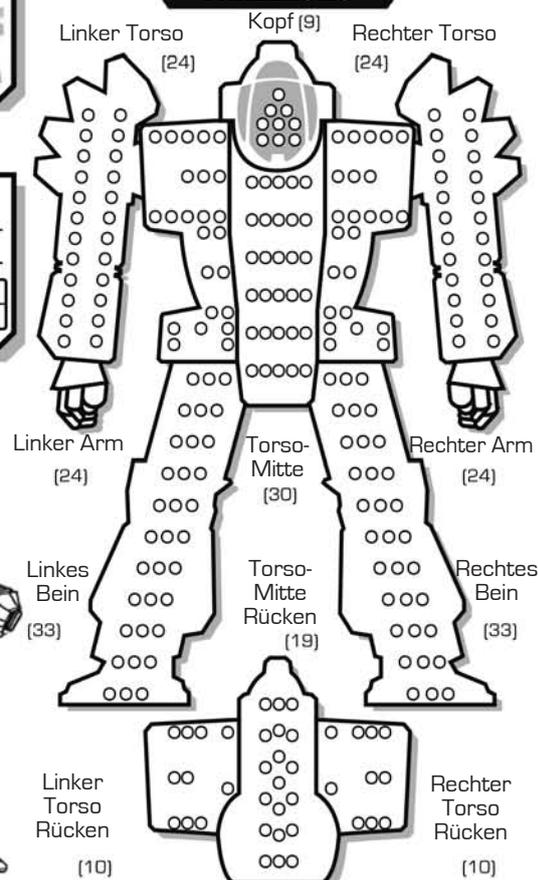
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Handaktivator
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linker Torso

- Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - PPK
 - PPK
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- 4-6

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- Leichter Laser
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Gyroskop
 - Gyroskop
 - Gyroskop
- 1-3
- Gyroskop
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
- 4-6



Rechter Arm

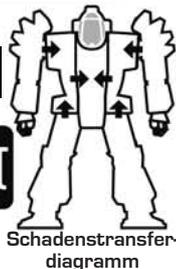
- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
- 1-3
- Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - PPK
 - PPK
 - PPK
 - neu würfeln
- 4-6

Rechter Torso

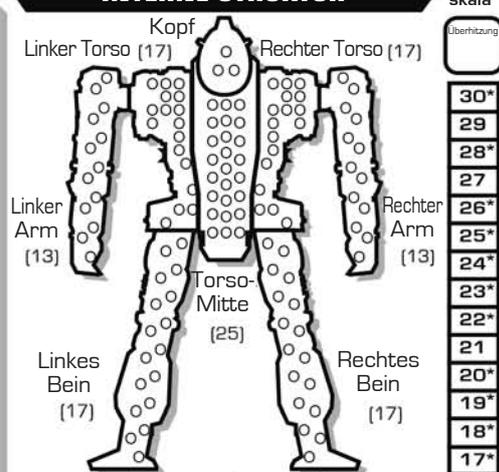
- Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - PPK
 - PPK
 - PPK
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- 4-6

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher



INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	
25	-5 Bewegungspunkte	○ ○ ○
24	Waffen +4	○ ○ ○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○ ○ ○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○ ○ ○
20	-4 Bewegungspunkte	○ ○ ○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○ ○ ○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○ ○ ○
17	Waffen +3	○ ○ ○
15	-3 Bewegungspunkte	○ ○ ○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○ ○
13	Waffen +2	
10	-2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	-1 Bewegungspunkt	

Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27
26*
25*
24*
23*
22*
21
20*
19*
18*
17*
16
15*
14*
13*
12
11
10*
9
8*
7
6
5*
4
3
2
1
0

BATTLETECH

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: **AWS-8R Awesome**

Bewegungspunkte: **Tonnage: 80**
 Gehen: **3** Technologie:
 Rennen: **5** Innere Sphäre
 Springen: **0** Epoche: **Sternenbund**

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Leichter Laser	K	1	3 (DE)	-	1	2	3
1	LSR-15	RT	5	1/Rak.	6	7	14	21
				(M,C,S)				
1	LSR-15	RT	5	1/Rak.	6	7	14	21
				(M,C,S)				
1	Schwerer Laser	RA	8	8 (DE)	-	5	10	15

KW: 1.470 Gesamtpanzerung: 240 Waffenhitze: 19
 Ableitung: 28

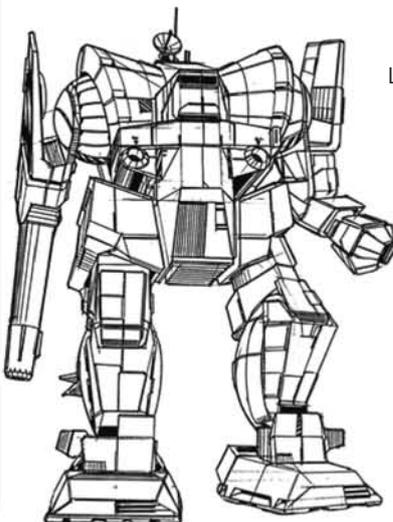
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

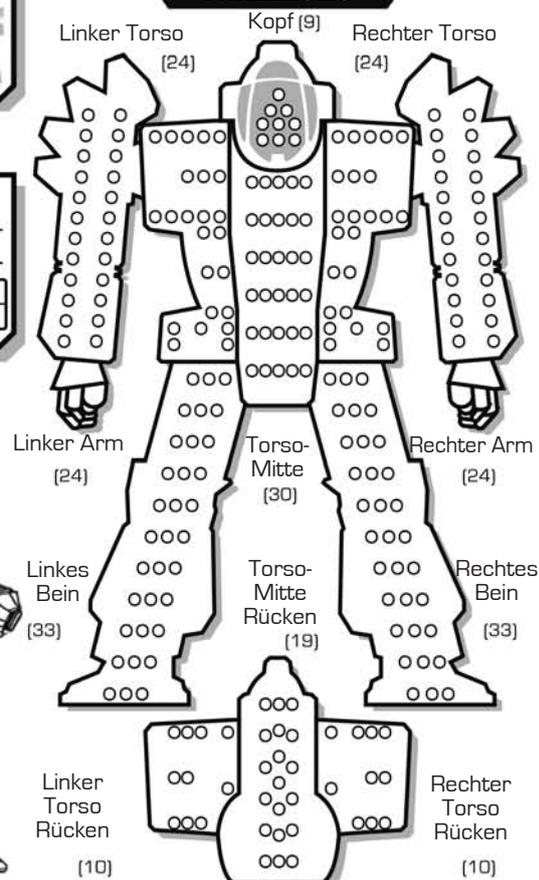
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Handaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher

- 1-3
 4-6
- neu würfeln
 - neu würfeln

Linker Torso

- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher

- 1-3
 4-6
- LSR-15
 - LSR-15
 - LSR-15
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- Leichter Laser
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- Gyroskop
- Gyroskop
- Gyroskop

- 1-3
 4-6
- Gyroskop
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Munition (LSR-15) 8
 - Munition (LSR-15) 8



Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Wärmetauscher
- Schwerer Laser
- Schwerer Laser

- 1-3
 4-6
- neu würfeln
 - neu würfeln

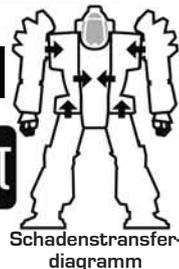
Rechter Torso

- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher

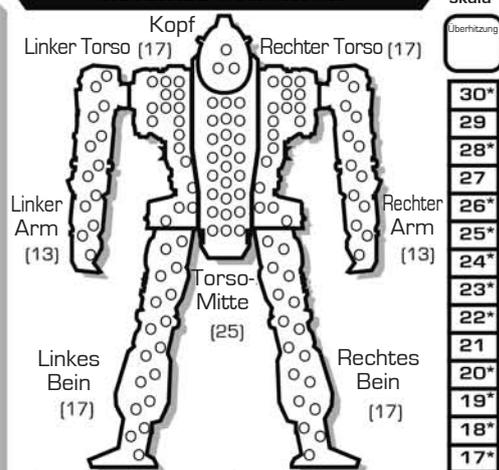
- 1-3
 4-6
- LSR-15
 - LSR-15
 - LSR-15
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher



INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	28 (28)
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	0 0 0
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	0 0 0
25	-5 Bewegungspunkte	0 0 0
24	Waffen +4	0 0 0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0 0 0
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	0 0 0
20	-4 Bewegungspunkte	0 0 0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0 0 0
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	0 0 0
17	Waffen +3	0 0 0
15	-3 Bewegungspunkte	0 0
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	0 0
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

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: **AWS-8T Awesome**

Bewegungspunkte: **Tonnage: 80**
 Gehen: **3** Technologie:
 Rennen: **5** Innere Sphäre
 Springen: **0** Epoche: **Nachfolgekriege**

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Leichter Laser	K	1	3 (DE)	-	1	2	3
1	LSR-15	RT	5	1/Rak.	6	7	14	21
				(M,C,S)				
1	LSR-15	RT	5	1/Rak.	6	7	14	21
				(M,C,S)				
1	Schwerer Laser	RA	8	8 (DE)	-	5	10	15
1	Schwerer Laser	LA	8	8 (DE)	-	5	10	15

KW: 1.593 Gesamtpanzerung: 240 Waffenhitze: 27
 Ableitung: 22

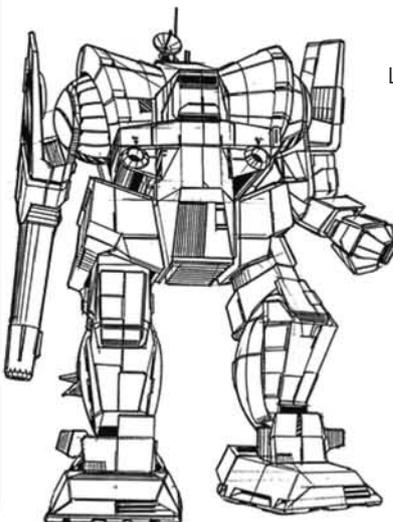
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

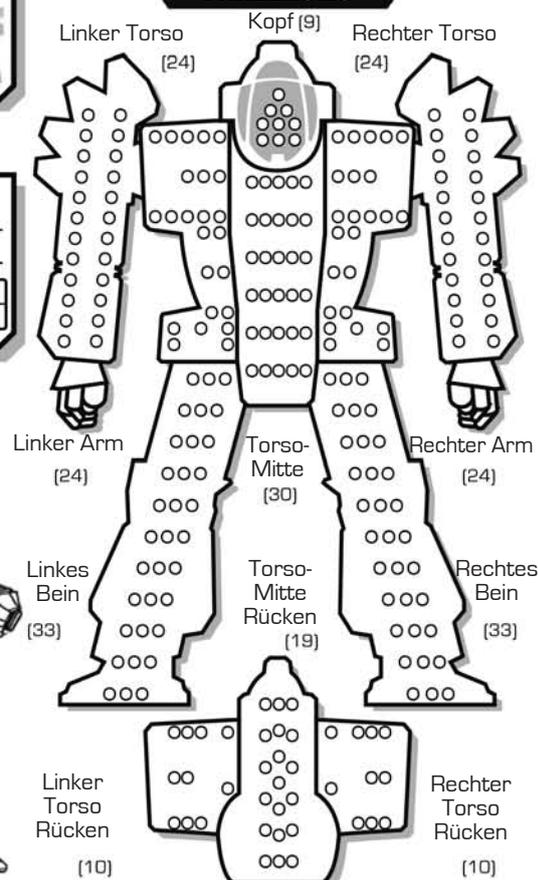
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Handaktivator
 - Schwerer Laser
 - Schwerer Laser
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linker Torso

- Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - LSR-15
 - LSR-15
- 1-3
- LSR-15
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- Leichter Laser
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Gyroskop
 - Gyroskop
 - Gyroskop
- 1-3
- Gyroskop
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Munition (LSR-15) 8
 - Munition (LSR-15) 8
- 4-6



Rechter Arm

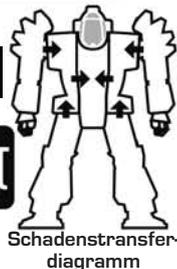
- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Wärmetauscher
 - Schwerer Laser
 - Schwerer Laser
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechter Torso

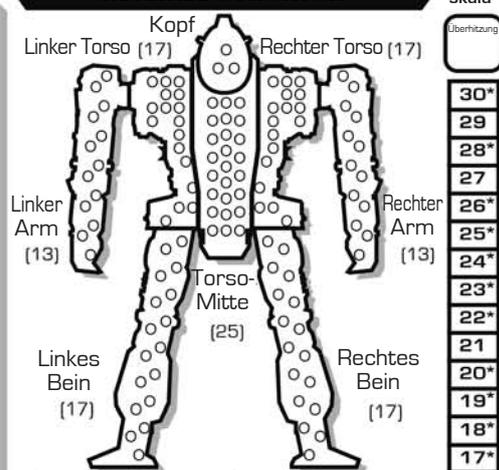
- Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - LSR-15
- 1-3
- LSR-15
 - LSR-15
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher



INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	23 (23)
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	0 0 0
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	0 0 0
25	-5 Bewegungspunkte	0 0 0
24	Waffen +4	0 0 0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0 0 0
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	0 0 0
20	-4 Bewegungspunkte	0 0 0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0 0 0
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	0 0 0
17	Waffen +3	0 0 0
15	-3 Bewegungspunkte	0 0 0
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	0 0 0
13	Waffen +2	0 0 0
10	-2 Bewegungspunkte	0 0 0
8	Waffen +1	0 0 0
5	-1 Bewegungspunkt	0 0 0

Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27
26*
25*
24*
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: **AWS-8V Awesome**

Bewegungspunkte: **Tonnage: 80**
 Gehen: **3** Technologie:
 Rennen: **5** Innere Sphäre
 Springen: **0** Epoche: **Nachfolgekriege**

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Leichter Laser	K	1	3 (DE)	-	1	2	3
1	LSR-15	RT	5	1/Rak.	6	7	14	21
				(M,C,S)				
1	Schwerer Laser	LT	8	8 (DE)	-	5	10	15
1	PPK	RA	10	10	3	6	12	18
				(DE,X)				

KW: 1.510 Gesamtpanzerung: 240 Waffenhitze: 27
 Ableitung: 22

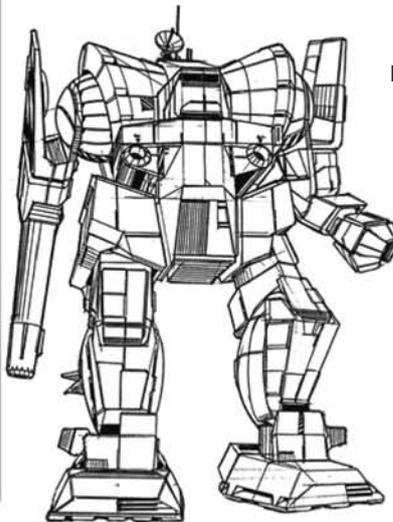
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

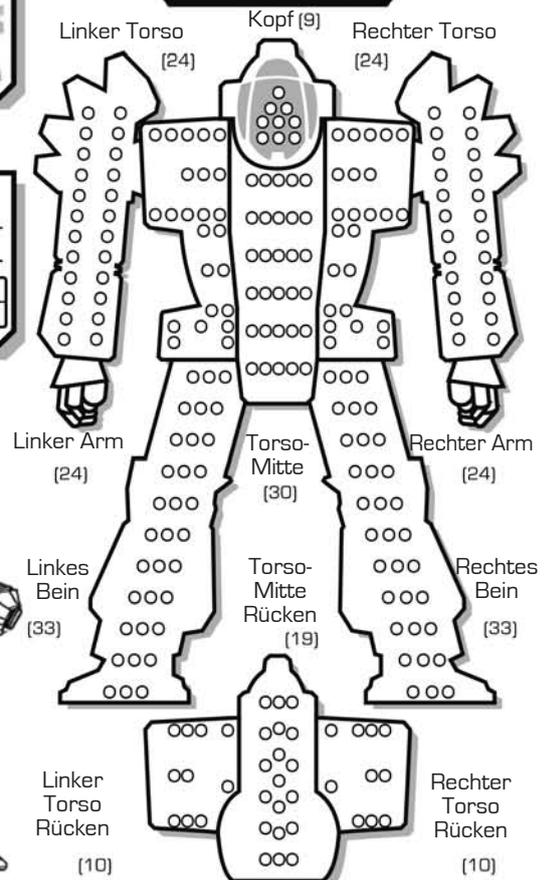
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Handaktivator
 - Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
- 1-3
 4-6
- neu würfeln
 - neu würfeln

Linker Torso

- Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
- 1-3
 4-6
- Wärmetauscher
 - Schwerer Laser
 - Schwerer Laser
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- Leichter Laser
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Gyroskop
 - Gyroskop
 - Gyroskop
- 1-3
 4-6
- Gyroskop
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Munition (LSR-15) 8
 - Munition (LSR-15) 8



Rechter Arm

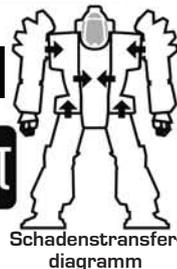
- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - PPK
 - PPK
 - PPK
- 1-3
 4-6
- neu würfeln
 - neu würfeln

Rechter Torso

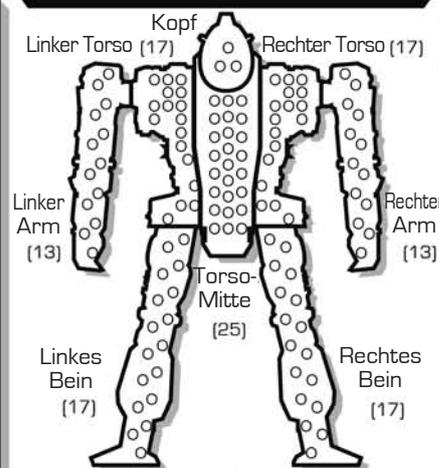
- Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - LSR-15
- 1-3
 4-6
- LSR-15
 - LSR-15
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher



INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	0 0 0
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	
25	-5 Bewegungspunkte	0 0 0
24	Waffen +4	0 0 0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0 0 0
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	0 0 0
20	-4 Bewegungspunkte	0 0 0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0 0 0
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	0 0 0
17	Waffen +3	0 0 0
15	-3 Bewegungspunkte	0 0
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	0 0
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

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: **CGR-1A1 Charger**

Bewegungspunkte: **Tonnage: 80**
 Gehen: **5** Technologie:
 Rennen: **8** Innere Sphäre
 Springen: **0** Epoche: **Sternenbund**

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Leichter Laser	K	1	3 (DE)	-	1	2	3
1	Leichter Laser	RT	1	3 (DE)	-	1	2	3
1	Leichter Laser	LT	1	3 (DE)	-	1	2	3
1	Leichter Laser	RA	1	3 (DE)	-	1	2	3
1	Leichter Laser	LA	1	3 (DE)	-	1	2	3

KW: 981 Gesamtpanzerung: 160 Waffenhitze: 5
 Ableitung: 10

KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

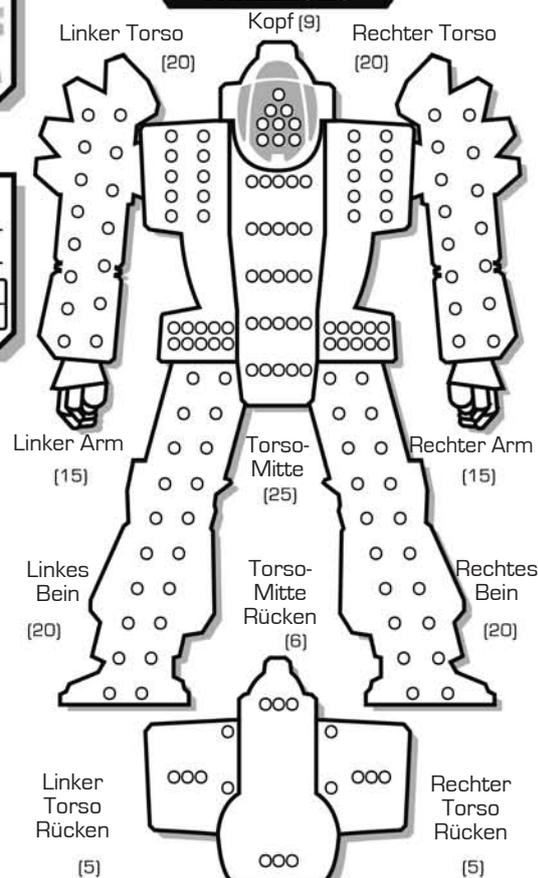
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Leichter Laser
- 1-3 neu würfeln
 5. neu würfeln
 6. neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Linker Torso

- Leichter Laser
- neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- neu würfeln
- neu würfeln

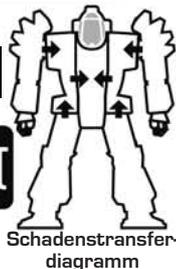
Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- Leichter Laser
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Gyroskop
 - Gyroskop
 - Gyroskop
- 1-3 neu würfeln

- Gyroskop
- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- neu würfeln
- neu würfeln



Rechter Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Handaktivator
 - Leichter Laser
 - neu würfeln
- 1-3 neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Rechter Torso

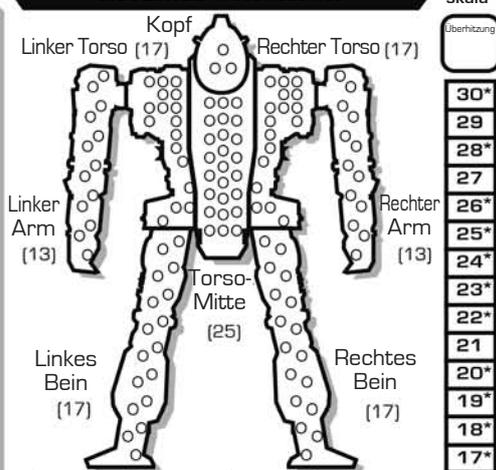
- Leichter Laser
- neu würfeln

- 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	Stilllegung	10 (10)
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

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: **CGR-1A5 Charger**

Bewegungspunkte: **Tonnage: 80**
 Gehen: 4 **Technologie:**
 Rennen: 6 **Innere Sphäre**
 Springen: 0 **Epoche: Nachfolgekriege**

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Leichter Laser	K	1	3 (DE)	-	1	2	3
1	Mittelschwerer Laser	TM	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Autokanone/20	RT	7	20 (DB,S)	-	3	6	9
2	KSR-6	LT	4	2/Pak. (M,C,S)	-	3	6	9

KW: 1.469 Gesamtpanzerung: 240 Waffenhitze: 19
 Ableitung: 13

KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

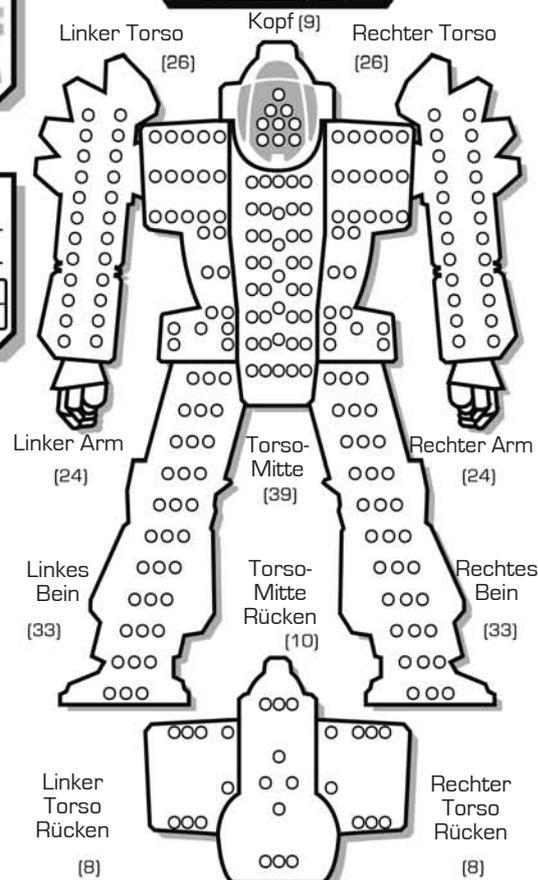
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- 1-3 neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln
1. neu würfeln
2. neu würfeln
3. neu würfeln
- 4-6 4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

Linker Torso

- Wärmetauscher
- KSR-6
3. KSR-6
4. KSR-6
5. KSR-6
6. Munition (KSR-6) 15
1. Munition (AK/20) 5
2. Munition (AK/20) 5
3. neu würfeln
- 4-6 4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

Linkes Bein

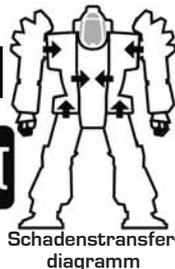
- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
4. neu würfeln
6. neu würfeln

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- Leichter Laser
5. Sensoren
6. Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
2. Reaktor
3. Reaktor
- 1-3 4. Gyroskop
5. Gyroskop
6. Gyroskop
1. Gyroskop
2. Reaktor
3. Reaktor
- 4-6 4. Reaktor
5. Mittelschwerer Laser
6. neu würfeln



Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Handaktivator
- 1-3 5. neu würfeln
6. neu würfeln
1. neu würfeln
2. neu würfeln
3. neu würfeln
- 4-6 4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

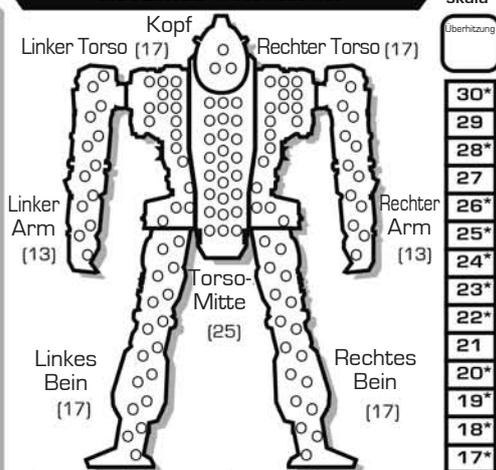
Rechter Torso

- 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
- 4-6 4. Autokanone/20
5. neu würfeln
6. neu würfeln

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
4. neu würfeln
6. neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	13 (13)
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

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: **CGR-1A9 Charger**

Bewegungspunkte: **Tonnage: 80**
 Gehen: 4 **Technologie:**
 Rennen: 6 **Innere Sphäre**
 Springen: 4 **Epoche: Nachfolgekriege**

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Leichter Laser	K	1	3 (DE)	-	1	2	3
1	LSR-20	RT	6	1/Rak.	6	7	14	21
1	Mittelschwerer Laser	RT	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LT	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	-	3	6	9

KW: 1.397 Gesamtpanzerung: 88 Waffenhitze: 14
 Ableitung: 10

KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

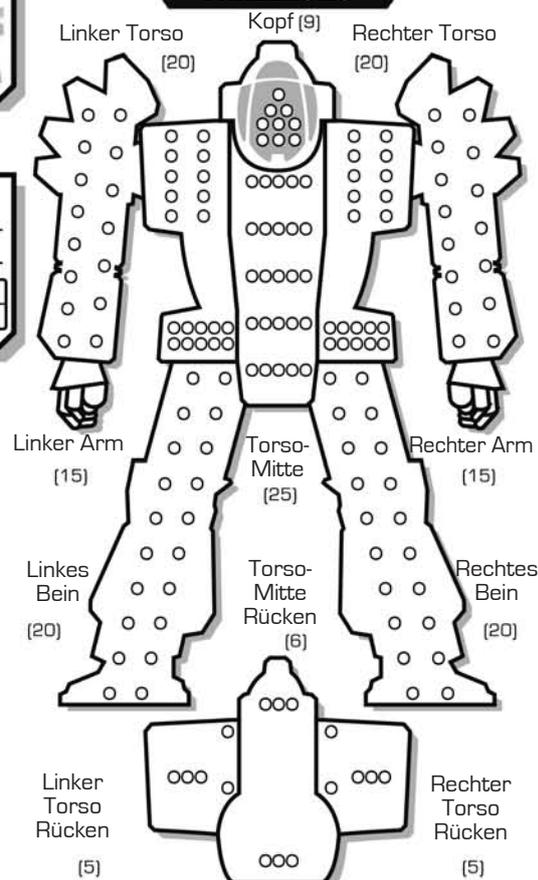
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- Mittelschwerer Laser

- 1-3 neu würfeln
 4-6 neu würfeln

Linker Torso

- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- Mittelschwerer Laser
- Munition (LSR-20) 6
- Munition (LSR-20) 6
- neu würfeln

- 1-3 neu würfeln
 4-6 neu würfeln

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Sprungdüse
- Sprungdüse

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- Leichter Laser
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- Gyroskop
- Gyroskop
- Gyroskop

- 1-3 Gyroskop
 4-6 Reaktor



Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Handaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher

- 1-3 neu würfeln
 4-6 neu würfeln

Rechter Torso

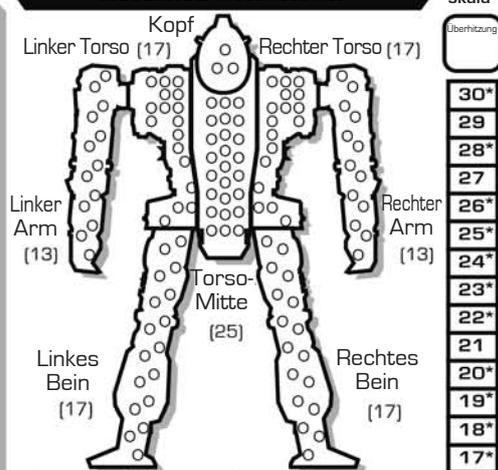
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- LSR-20
- LSR-20
- LSR-20
- LSR-20

- 1-3 LSR-20
 4-6 neu würfeln

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Sprungdüse
- Sprungdüse

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	22 (22)
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

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: **CGR-1L Charger**

Bewegungspunkte: **Tonnage: 80**
 Gehen: **5** Technologie:
 Rennen: **8** Innere Sphäre
 Springen: **0** Epoche: **Nachfolgekriege**

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Schwerer Laser	RA	8	8 (DE)	-	5	10	15
1	Mittelschwerer Laser	RT	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LT	3	5 (DE)	-	3	6	9

KW: 980 Gesamtpanzerung: 247 Waffenhitze: 35
 Ableitung: 28

KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

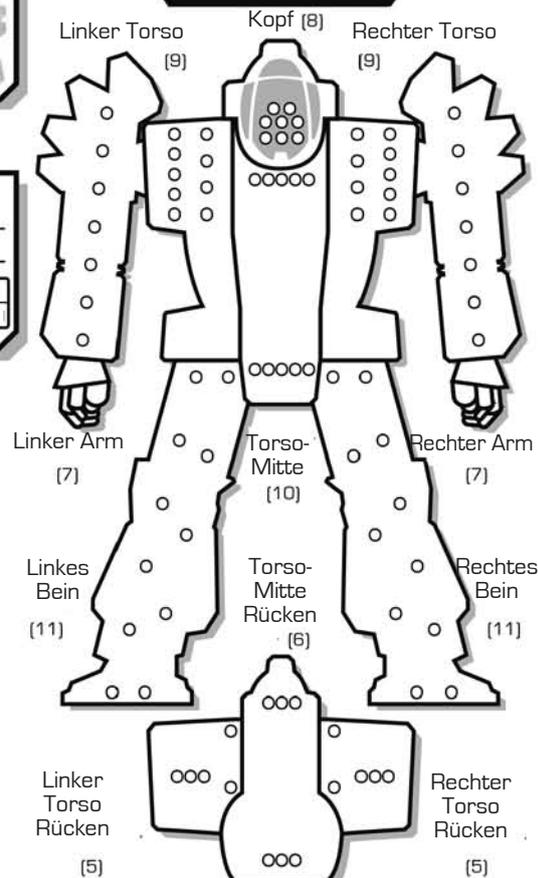
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- 1-3 neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
1. neu würfeln
2. neu würfeln
3. neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

Linker Torso

- Mittelschwerer Laser
- neu würfeln
3. neu würfeln
4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln
1. neu würfeln
2. neu würfeln
3. neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- neu würfeln
6. neu würfeln

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
4. neu würfeln
5. Sensoren
6. Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
- Reaktor
3. Reaktor
- 1-3 Gyroskop
5. Gyroskop
6. Gyroskop
1. Gyroskop
2. Reaktor
3. Reaktor
- 4-6 Reaktor
5. neu würfeln
6. neu würfeln

Rechter Arm

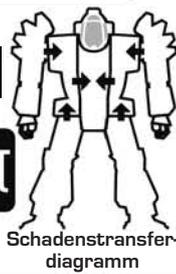
- Schulter
- Oberarmaktivator
3. Unterarmaktivator
- 4-6 Handaktivator
5. Schwerer Laser
6. Schwerer Laser
1. neu würfeln
2. neu würfeln
3. neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

Rechter Torso

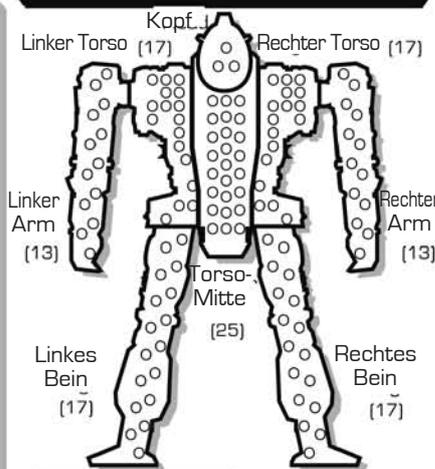
- Mittelschwerer Laser
2. neu würfeln
3. neu würfeln
4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln
1. neu würfeln
2. neu würfeln
3. neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. neu würfeln
6. neu würfeln



INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	10 (10)
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	0
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	0
25	-5 Bewegungspunkte	0
24	Waffen +4	0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	0
20	-4 Bewegungspunkte	0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	0
17	Waffen +3	0
15	-3 Bewegungspunkte	0
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	0
13	Waffen +2	0
10	-2 Bewegungspunkte	0
8	Waffen +1	0
5	-1 Bewegungspunkt	0

Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27
26*
25*
24*
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: **CGR-SB Charger**

Bewegungspunkte: **Tonnage: 80**
 Gehen: **3** Technologie:
 Rennen: **5** Innere Sphäre
 Springen: **0** Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Mittelschwerer Laser	K	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Schwerer Laser	RT	8	8 (DE)	-	5	10	15
1	Schwerer Laser	LT	8	8 (DE)	-	5	10	15
1	Schwerer Laser	RA	8	8 (DE)	-	5	10	15
1	Schwerer Laser	LA	8	8 (DE)	-	5	10	15

KW: 1.604 Gesamtpanzerung: 136 Waffenhitze: 22
 Ableitung: 15

KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

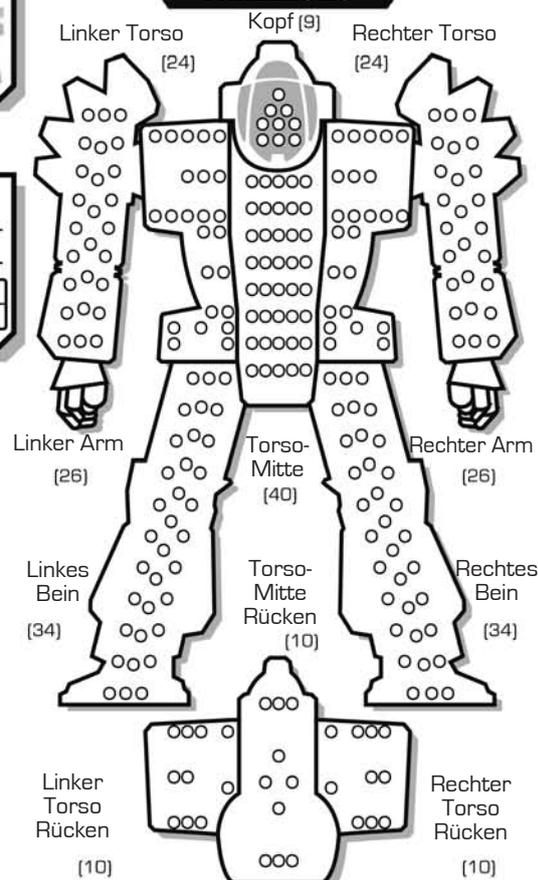
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Wärmetauscher
 - Schwerer Laser
 - Schwerer Laser
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linker Torso

- Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
- 1-3
- Wärmetauscher
 - Schwerer Laser
 - Schwerer Laser
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linkes Bein

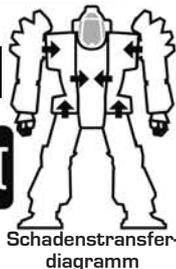
- Hüftgelenk
 - Oberschenkelaktivator
 - Unterschenkelaktivator
 - Fußaktivator
 - Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
- 4-6

Kopf

- Lebenserhaltung
 - Sensoren
 - Cockpit
 - Mittelschwerer Laser
 - Sensoren
 - Lebenserhaltung
- 1-3

Torso Mitte

- Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Gyroskop
 - Gyroskop
 - Gyroskop
- 1-3
- Gyroskop
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6



Rechter Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Handaktivator
 - Schwerer Laser
 - Schwerer Laser
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

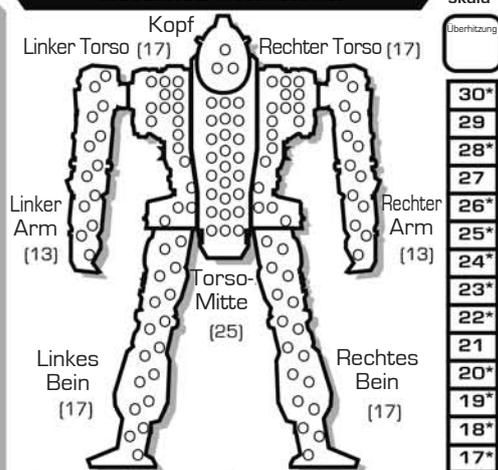
Rechter Torso

- Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
- 1-3
- Wärmetauscher
 - Schwerer Laser
 - Schwerer Laser
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
 - Oberschenkelaktivator
 - Unterschenkelaktivator
 - Fußaktivator
 - Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
- 4-6

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	28 (28)
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

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: VTR-9A Victor

Bewegungspunkte: **Tonnage: 80**
 Gehen: 4 **Technologie:**
 Rennen: 6 **Innere Sphäre**
 Springen: 4 **Epoche: Sternenbund**

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
2	Flammer	RT	3	2	-	1	2	3
(DE,H,AI)								
1	Maschinengewehr	LT	0	2	-	1	2	3
(DB,AI)								
1	KSR-4	LT	3	2/Rak.	-	3	6	9
(M,C,S)								
1	Autokanone/20	RA	7	20	-	3	6	9
(DB,S)								
2	Mittelschwere Laser	LA	3	5 (DE)	-	3	6	9

KW: 1.236 Gesamtpanzerung: 160 Waffenhitze: 16
 Ableitung: 15

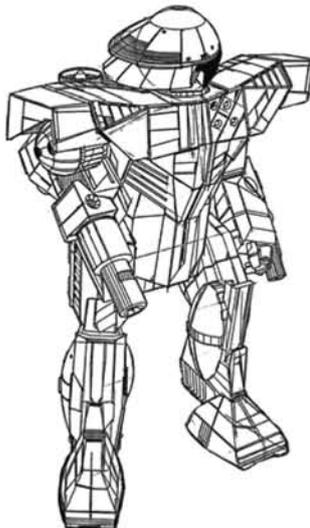
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

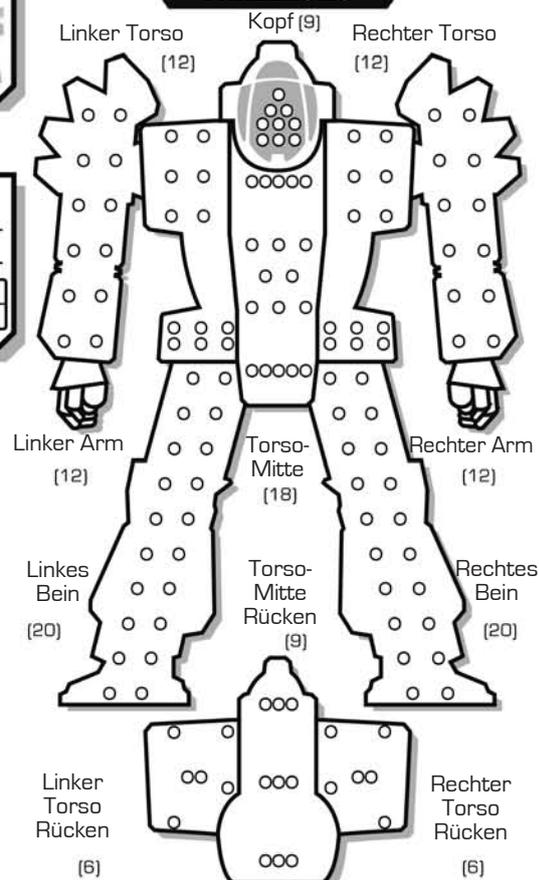
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Handaktivator
 - Mittelschwerer Laser
 - Mittelschwerer Laser
- 1-3 neu würfeln
 4-6 neu würfeln

Linker Torso

- Wärmetauscher
 - KSR-4
 - Maschinengewehr
 - Munition (KSR-4) 25
 - Munition (MG) 100
 - neu würfeln
- 1-3 neu würfeln
 4-6 neu würfeln

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Sprungdüse

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- neu würfeln
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Gyroskop
 - Gyroskop
 - Gyroskop
- 1-3 Gyroskop
 4-6 Reaktor

Rechter Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Autokanone/20
 - Autokanone/20
 - Autokanone/20
 - Autokanone/20
- 1-3 Autokanone/20
 4-6 Autokanone/20

Rechter Torso

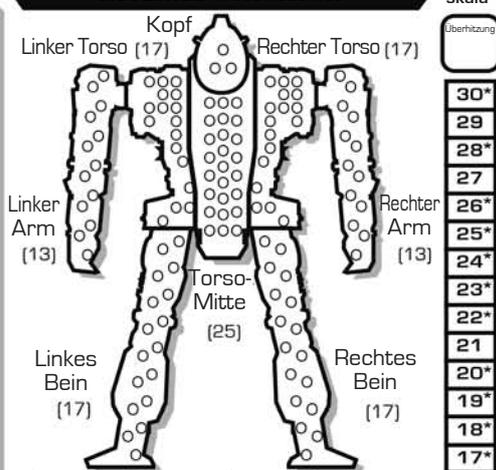
- Flammer
 - Flammer
 - Munition (AK/20) 5
 - Munition (AK/20) 5
 - Munition (AK/20) 5
 - neu würfeln
- 1-3 neu würfeln
 4-6 neu würfeln

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Sprungdüse



INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	15 (15)
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

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: VTR-9A1 Victor

Bewegungspunkte: **Tonnage:** 80
Gehen: 4 **Technologie:**
Rennen: 6 **Innere Sphäre**
Springen: 4 **Epoche:** Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	KSR-4	LT	3	2/Rak.	-	3	6	9
1	Autokanone/20	RA	7	20	-	3	6	9
2	Mittelschwere Laser	LA	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Maschinengewehr	LB	0	2	-	1	2	3
1	Maschinengewehr	RB	0	2	-	1	2	3

KW: 1.302 Gesamtpanzerung: 184 Waffenhitze: 16
 Ableitung: 15

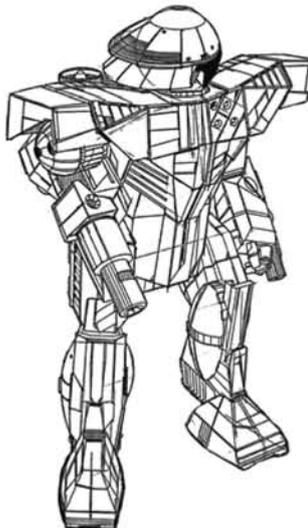
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

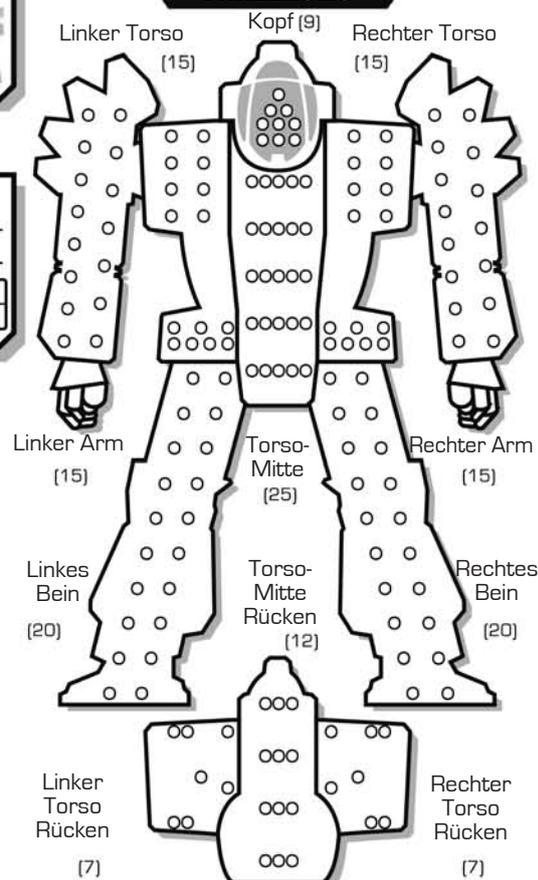
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Handaktivator
 - Mittelschwerer Laser
 - Mittelschwerer Laser
- 1-3 neu würfeln
- neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6 neu würfeln

Linker Torso

- Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - KSR-4
 - Munition (KSR-4) 25
 - Munition (MG) 100
 - neu würfeln
- 1-3 neu würfeln
- neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6 neu würfeln

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Sprungdüse
- Maschinengewehr

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- neu würfeln
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Gyroskop
 - Gyroskop
 - Gyroskop
- 1-3 Gyroskop
- Gyroskop
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Sprungdüse
 - Sprungdüse
- 4-6 Sprungdüse

Rechter Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Autokanone/20
 - Autokanone/20
 - Autokanone/20
 - Autokanone/20
- 1-3 Autokanone/20
- Autokanone/20
 - Autokanone/20
 - Autokanone/20
 - Autokanone/20
 - Autokanone/20
 - Autokanone/20
- 4-6 Autokanone/20

Rechter Torso

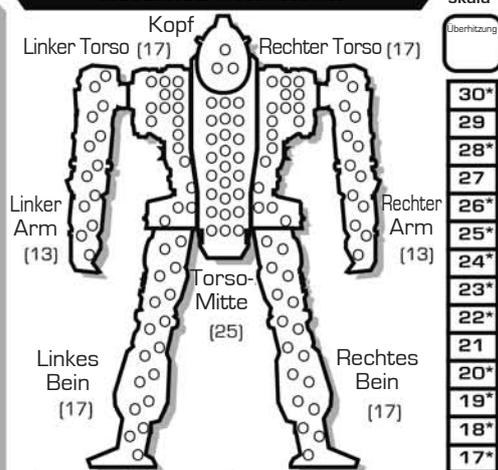
- Wärmetauscher
 - Munition (AK/20) 5
 - Munition (AK/20) 5
 - Munition (AK/20) 5
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3 Munition (AK/20) 5
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6 neu würfeln

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Sprungdüse
- Maschinengewehr



INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	15 (15)
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○ ○
25	-5 Bewegungspunkte	○ ○ ○ ○
24	Waffen +4	○ ○ ○ ○ ○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○ ○ ○ ○ ○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○ ○ ○ ○ ○
20	-4 Bewegungspunkte	○ ○ ○ ○ ○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○ ○ ○ ○ ○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○ ○ ○ ○ ○
17	Waffen +3	○ ○ ○ ○ ○
15	-3 Bewegungspunkte	○ ○ ○ ○ ○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○ ○ ○ ○ ○
13	Waffen +2	○ ○ ○ ○ ○
10	-2 Bewegungspunkte	○ ○ ○ ○ ○
8	Waffen +1	○ ○ ○ ○ ○
5	-1 Bewegungspunkt	○ ○ ○ ○ ○

Wärme- skala

Überhitzung
30*
29
28*
27
26*
25*
24*
23*
22*
21
20*
19*
18*
17*
16
15*
14*
13*
12
11
10*
9
8*
7
6
5*
4
3
2
1
0

BATTLETECH

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: VTR-9B Victor

Bewegungspunkte: **Tonnage: 80**
 Gehen: 4 **Technologie:**
 Rennen: 6 **Innere Sphäre**
 Springen: 4 **Epoche: Sternenbund**

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	KSR-4	LT	3	2/Rak.	-	3	6	9
1	Autokanone/20	RA	7	20	-	3	6	9
2	Mittelschwere Laser	LA	3	5 (DE)	-	3	6	9

KW: 1.378 Gesamtpanzerung: 168 Waffenhitze: 17
 Ableitung: 15

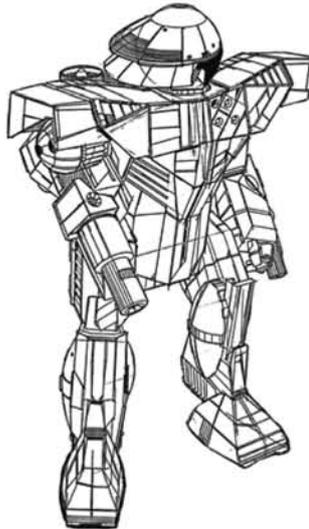
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

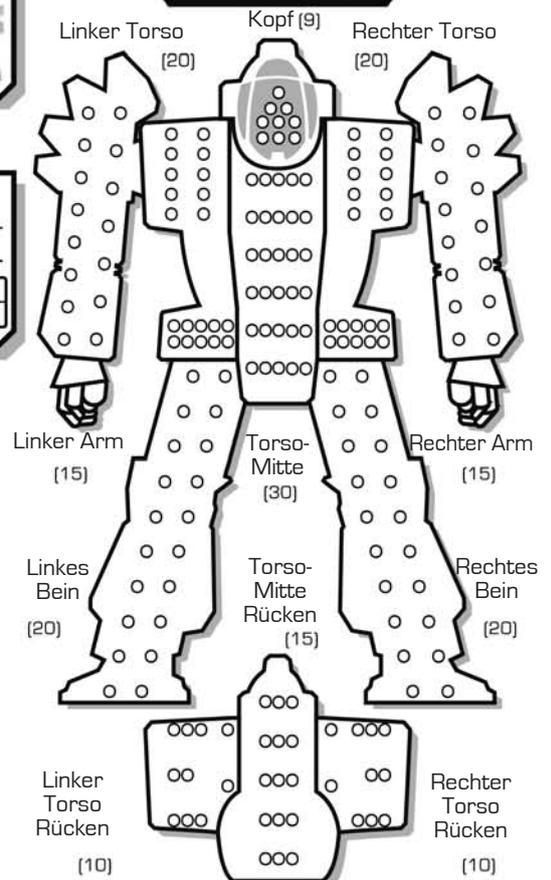
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Handaktivator
 - Mittelschwerer Laser
 - Mittelschwerer Laser
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linker Torso

- KSR-4
 - Munition (KSR-4) 25
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Sprungdüse

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- neu würfeln
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Gyroskop
 - Gyroskop
 - Gyroskop
- 1-3
- Gyroskop
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Sprungdüse
 - Sprungdüse
- 4-6

Rechter Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Autokanone/20
 - Autokanone/20
 - Autokanone/20
 - Autokanone/20
- 1-3
- Autokanone/20
 - Autokanone/20
 - Autokanone/20
 - Autokanone/20
 - Autokanone/20
 - Autokanone/20
- 4-6

Rechter Torso

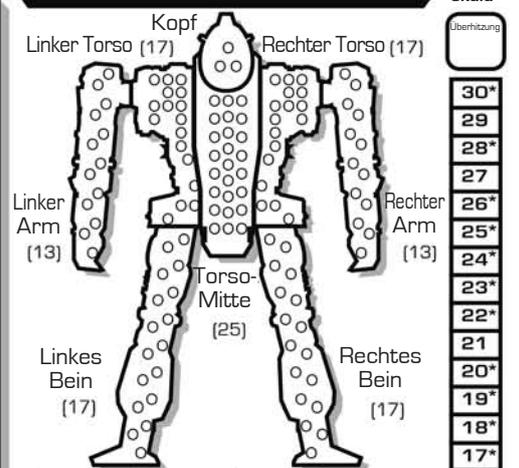
- Wärmetauscher
 - Munition (AK/20) 5
 - Munition (AK/20) 5
 - Munition (AK/20) 5
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Sprungdüse



INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	15 (15)
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

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: VTR-9S Victor

Bewegungspunkte: **Tonnage: 80**
 Gehen: 4 **Technologie:**
 Rennen: 6 **Innere Sphäre**
 Springen: 4 **Epoche: Nachfolgekriege**

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	KSR-6	LT	4	2/Rak.	-	3	6	9
1	Autokanone/20	RA	7	20	-	3	6	9
2	Mittelschwere Laser	LA	3	5 (DE)	-	3	6	9

KW: 1.360 Gesamtpanzerung: 184 Waffenhitze: 17
 Ableitung: 15

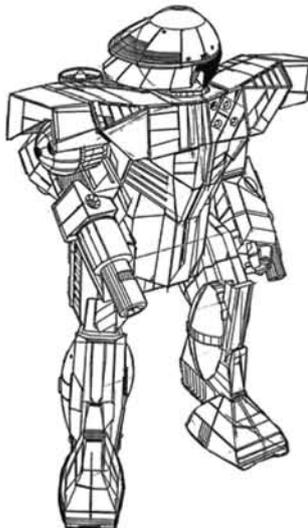
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

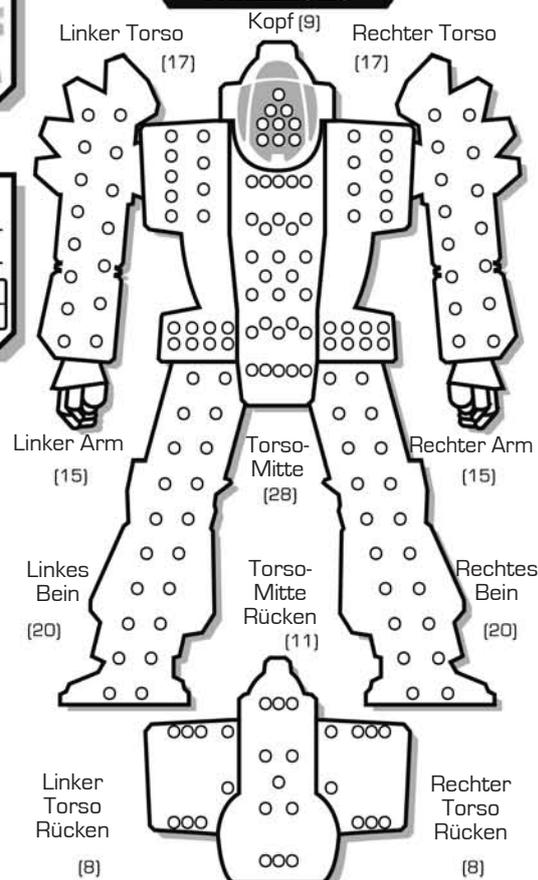
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Handaktivator
- Mittelschwerer Laser
- Mittelschwerer Laser

- 1-3 neu würfeln
 4-6 neu würfeln
 4-6 neu würfeln
 5-6 neu würfeln

Linker Torso

- KSR-6
- KSR-6
- Munition (KSR-4) 25
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

- 1-3 neu würfeln
 4-6 neu würfeln
 4-6 neu würfeln
 5-6 neu würfeln

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Sprungdüse

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- neu würfeln
- Sensoren
- Lebenserhaltung

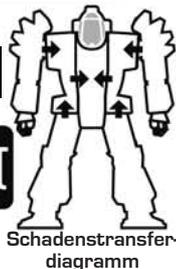
Torso Mitte

- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- Gyroskop
- Gyroskop
- Gyroskop

1-3

- Gyroskop
- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- Sprungdüse
- Sprungdüse

4-6



Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Autokanone/20
- Autokanone/20
- Autokanone/20
- Autokanone/20

- 1-3 Autokanone/20
 4-6 Autokanone/20
 4-6 Autokanone/20
 5-6 Autokanone/20

Rechter Torso

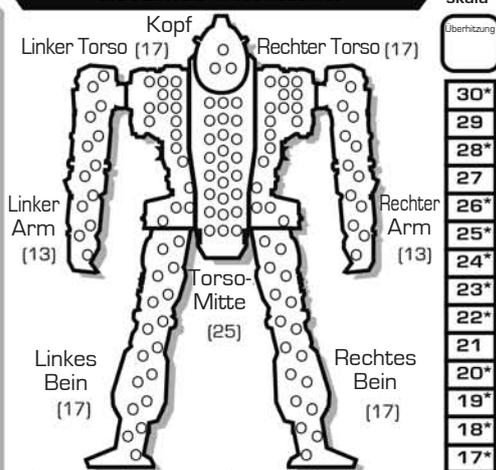
- Wärmetauscher
- Munition (AK/20) 5
- Munition (AK/20) 5
- Munition (AK/20) 5
- neu würfeln
- neu würfeln

- 1-3 neu würfeln
 4-6 neu würfeln
 4-6 neu würfeln
 5-6 neu würfeln

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Sprungdüse

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	15 (15)
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

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: ZEU-5S Zeus

Bewegungspunkte:

Gehen: 4
 Rennen: 6
 Springen: 0

Tonnage: 80

Technologie:

Innere Sphäre
 Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

(Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Mittelschwerer Laser	TM	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Schwerer ER-Laser	LT	12	8 (DE)	-	7	14	19
1	Mittelschwerer Laser	TM (R)	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	LSR-15 mit Artemis-IV-FLS	RA	5	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
1	Ultra-AK/5	LA	1	5/Schuss (DB,R/C)	2	6	13	20

KW: 1.474 Gesamtpanzerung: 224 Waffenhitze: 24
 Ableitung: 28

KRIEGERDATEN

Name: _____

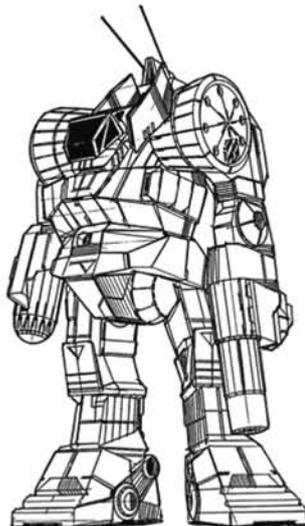
Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____

Treffer:

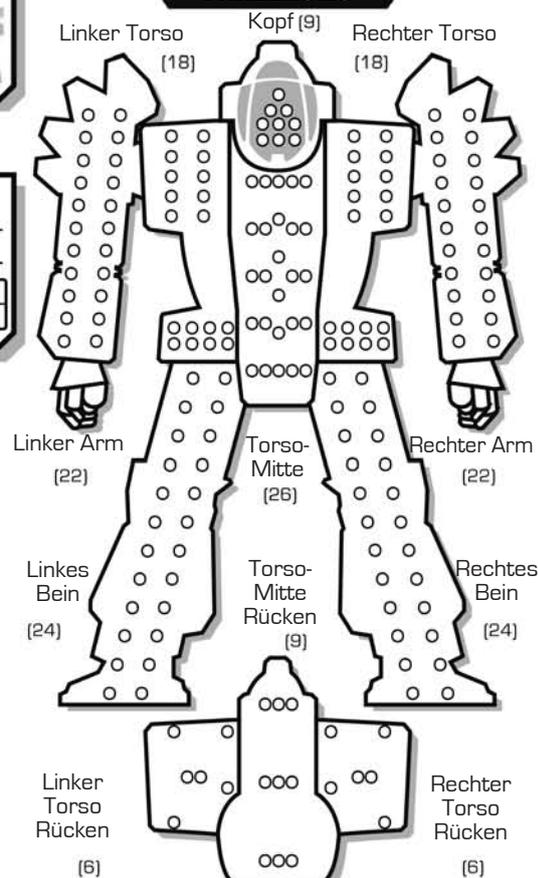
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- 1-3 Ultra-AK/5
- 5 Ultra-AK/5
- 6 Ultra-AK/5
- 1 Ultra-AK/5
- 2 Ultra-AK/5
- 3 neu würfeln
- 4 neu würfeln
- 5 neu würfeln
- 6 neu würfeln

Linker Torso

- Doppel-Wärmetauscher
- Doppel-Wärmetauscher
- 1-3 Doppel-Wärmetauscher
- Schwerer ER-Laser
- Schwerer ER-Laser
- Mittelschwerer Laser (R)
- 1 neu würfeln
- 2 neu würfeln
- 3 neu würfeln
- 4 neu würfeln
- 5 neu würfeln
- 6 neu würfeln

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- neu würfeln
- neu würfeln

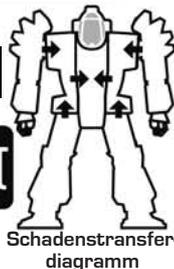
Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- neu würfeln
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
- Reaktor
- 1-3 Reaktor
- Gyroskop
- Gyroskop
- Gyroskop

- Gyroskop
- Reaktor
- Reaktor
- 4-6 Reaktor
- Mittelschwerer Laser
- neu würfeln



Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- 1-3 LSR-15
- 5 LSR-15
- 6 LSR-15

- Artemis-IV-FLS
- neu würfeln
- 3 neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
- 5 neu würfeln
- 6 neu würfeln

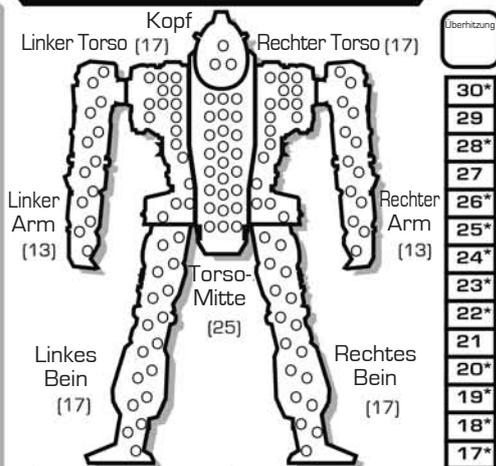
Rechter Torso

- Doppel-Wärmetauscher
- Doppel-Wärmetauscher
- 1-3 Doppel-Wärmetauscher
- Munition (LSR-15) 8
- 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

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- neu würfeln
- 6 neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	0 0
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	
25	-5 Bewegungspunkte	0 0 0
24	Waffen +4	0 0 0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0 0 0
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	0 0 0
20	-4 Bewegungspunkte	0 0 0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0 0 0 0
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	0 0 0 0
17	Waffen +3	0 0 0 0
15	-3 Bewegungspunkte	0 0 0 0
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	0 0 0 0
13	Waffen +2	0 0 0 0
10	-2 Bewegungspunkte	0 0 0 0
8	Waffen +1	0 0 0 0
5	-1 Bewegungspunkt	0 0 0 0

Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27
26*
25*
24*
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: ZEU-5T Zeus

Bewegungspunkte:

Gehen: 4

Rennen: 6

Springen: 0

Tonnage: 80

Technologie:

Innere Sphäre

Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

(Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Mittelschwerer Laser	TM	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Schwerer ER-Laser	LT	12	8 (DE)	-	7	14	19
1	Mittelschwerer Laser	TM (R)	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	LSR-15 mit Artemis-IV-FLS	RA (M,C,S)	5	1/Rak.	6	7	14	21
1	ER-PK	LA (DE,X)	15	10	-	7	14	21

KW: 1.729 Gesamtpanzerung: 184 Waffenhitze: 38
Ableitung: 34

KRIEGERDATEN

Name: _____

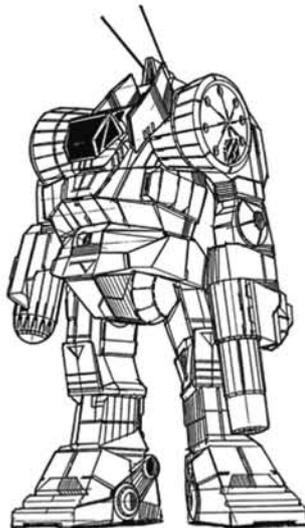
Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____

Treffer:

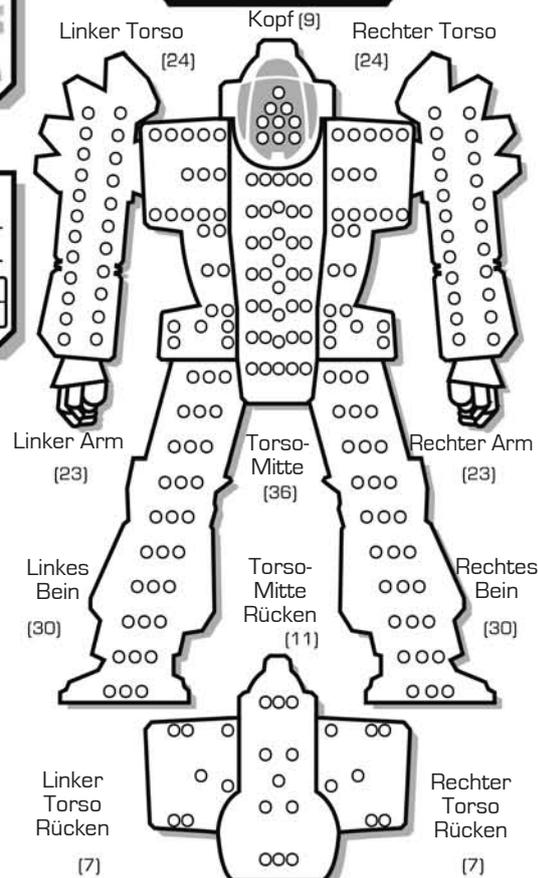
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- ER-PPK
- ER-PPK
- ER-PPK

- Ferrofibril
- neu würfeln

Linker Torso

- Doppel-Wärmetauscher
- Doppel-Wärmetauscher
- Doppel-Wärmetauscher
- Doppel-Wärmetauscher
- Doppel-Wärmetauscher
- Doppel-Wärmetauscher

- Schwerer ER-Laser
- Schwerer ER-Laser
- Mittelschwerer Laser (R)
- Ferrofibril
- Ferrofibril
- Ferrofibril

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Ferrofibril
- Ferrofibril

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- Ferrofibril
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- Gyroskop
- Gyroskop
- Gyroskop

- Gyroskop
- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- Mittelschwerer Laser
- Ferrofibril



Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- LSR-15
- LSR-15
- LSR-15

- Artemis-IV-FLS
- Munition (LSR-15) 8
- Ferrofibril
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Rechter Torso

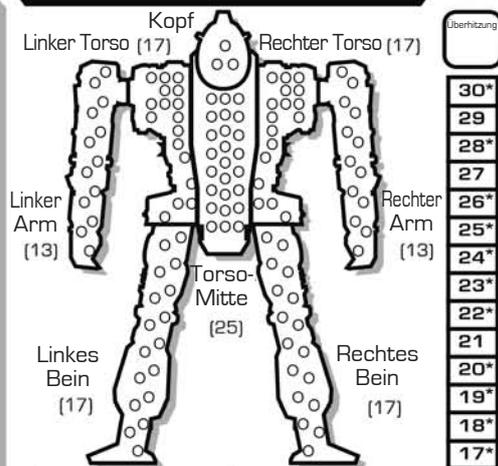
- Doppel-Wärmetauscher
- Doppel-Wärmetauscher
- Doppel-Wärmetauscher
- Doppel-Wärmetauscher
- Doppel-Wärmetauscher
- Doppel-Wärmetauscher

- Doppel-Wärmetauscher
- Doppel-Wärmetauscher
- Doppel-Wärmetauscher
- Ferrofibril
- Ferrofibril
- Ferrofibril

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Ferrofibril
- Ferrofibril

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	0 0
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	
25	-5 Bewegungspunkte	0 0 0
24	Waffen +4	0 0 0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0 0 0
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	0 0 0
20	-4 Bewegungspunkte	0 0 0 0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0 0 0
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	0 0 0
17	Waffen +3	0 0 0
15	-3 Bewegungspunkte	0 0 0
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	0
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

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: ZEU-6S Zeus

Bewegungspunkte:

Gehen: 4
 Rennen: 6
 Springen: 0

Tonnage: 80

Technologie:

Innere Sphäre
 Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Mittelschwerer Laser	TM	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Schwerer Laser	LT	8	8 (DE)	-	5	10	15
1	Mittelschwerer Laser	TM (R)	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	LSR-15	RA	5	1/Rak.	6	7	14	21
1	Autokanone/5	LA	1	5	3	6	12	18

(Hexe)
 (M,C,S)
 (DB,S)

KW: 1.348 Gesamtpanzerung: 184 Waffenhitze: 20
 Ableitung: 17

KRIEGERDATEN

Name: _____

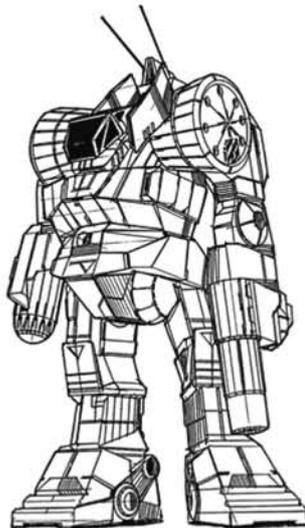
Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____

Treffer:

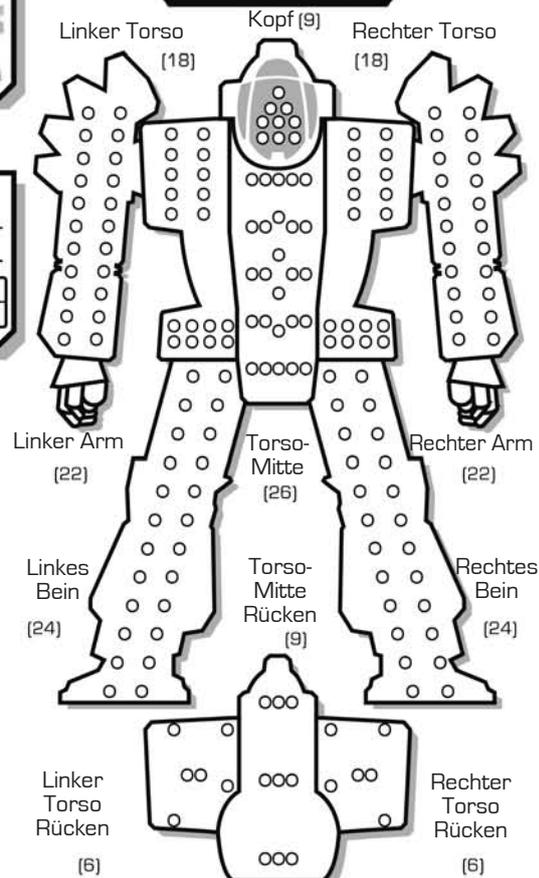
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Autokanone/5
- Autokanone/5
- Autokanone/5

- Autokanone/5
- Munition (AK/5) 20
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Linker Torso

- Schwerer Laser
- Schwerer Laser
- Mittelschwerer Laser (R)
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- neu würfeln
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- Gyroskop
- Gyroskop
- Gyroskop

- Gyroskop
- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- Wärmetauscher
- Mittelschwerer Laser



Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- LSR-15
- LSR-15
- LSR-15

- neu würfeln

Rechter Torso

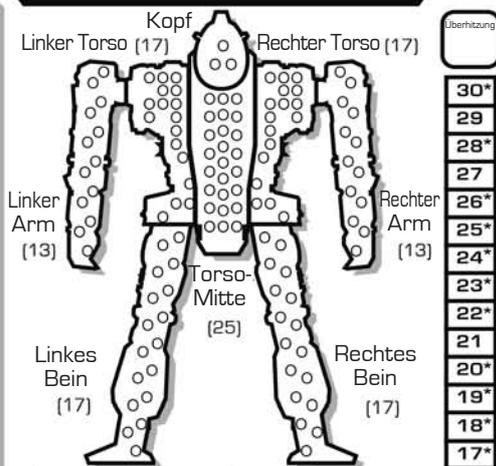
- Munition (LSR-15) 8
- neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	0 0
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	
25	-5 Bewegungspunkte	0 0 0
24	Waffen +4	0 0 0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0 0 0
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	0 0 0
20	-4 Bewegungspunkte	0 0 0 0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0 0 0
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	0 0 0
17	Waffen +3	0 0 0
15	-3 Bewegungspunkte	0
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

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: ZEU-6T Zeus

Bewegungspunkte:

Gehen: 4
 Rennen: 6
 Springen: 0

Tonnage: 80

Technologie:

Innere Sphäre
 Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Mittelschwerer Laser	TM	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Schwerer Laser	LT	8	8 (DE)	-	5	10	15
1	Mittelschwerer Laser	TM (R)	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	LSR-15	RA	5	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
1	PPK	LA	10	10 (DE,X)	3	6	12	18

KW: 1.436 Gesamtpanzerung: 184 Waffenhitze: 29
 Ableitung: 19

KRIEGERDATEN

Name: _____

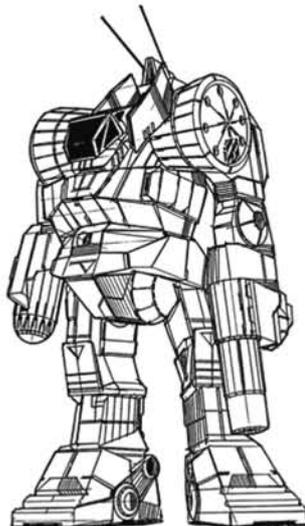
Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____

Treffer:

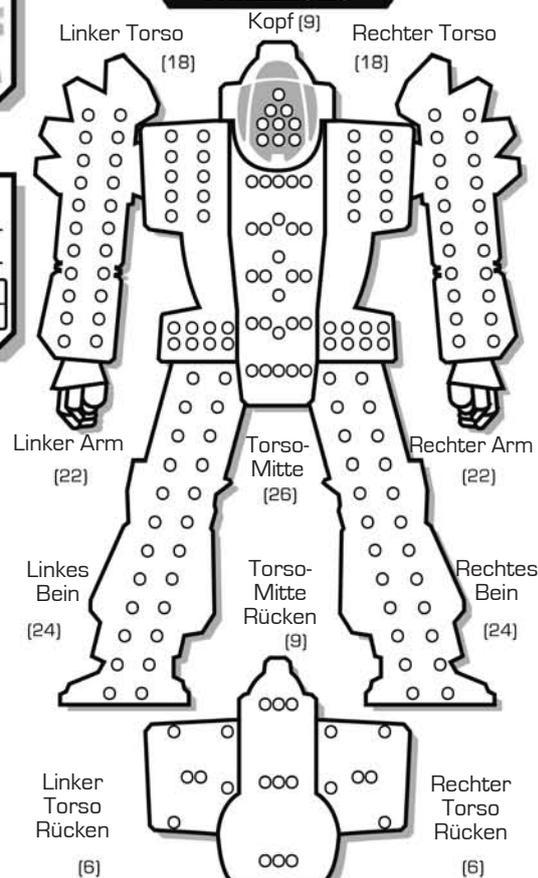
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- 1-3 Autokanone/5
- Autokanone/5
- Autokanone/5

- neu würfeln
- neu würfeln
- 3 neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Linker Torso

- Schwerer Laser
- Schwerer Laser
- Mittelschwerer Laser (R)
- 4-6 neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- neu würfeln
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
- Reaktor
- 3 Reaktor
- 1-3 Gyroskop
- Gyroskop
- Gyroskop

- Gyroskop
- Reaktor
- Reaktor
- 4-6 Reaktor
- Wärmetauscher
- Mittelschwerer Laser



Schadenstransferdiagramm

Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- 1-3 LSR-15
- LSR-15
- LSR-15

- neu würfeln
- neu würfeln
- 3 neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Rechter Torso

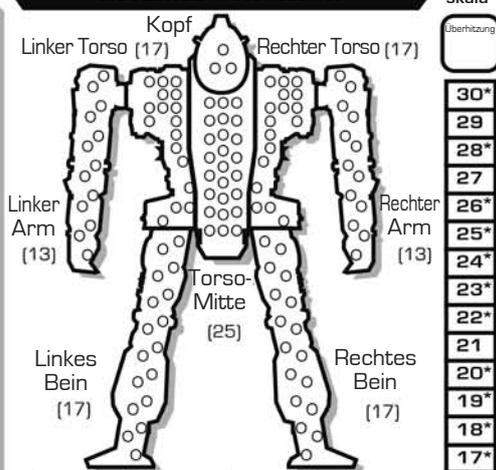
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- Munition (LSR-15) 8
- 1-3 neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
- 3 neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	0 0
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	
25	-5 Bewegungspunkte	0 0 0
24	Waffen +4	0 0 0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0 0 0
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	0 0 0
20	-4 Bewegungspunkte	0 0 0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0 0 0
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	0 0 0
17	Waffen +3	0 0 0
15	-3 Bewegungspunkte	0 0 0
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	0
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

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: **STK-3F Stalker**

Bewegungspunkte: **Tonnage: 85**
 Gehen: 3 **Technologie:**
 Rennen: 5 **Innere Sphäre**
 Springen: 0 **Epoche: Sternenbund**

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Schwerer Laser	RT	8	8 (DE)	-	5	10	15
1	KSR-6	RT	4	2/Rak.	-	3	6	9
(M,C,S)								
1	Schwerer Laser	LT	8	8 (DE)	-	5	10	15
1	KSR-6	LT	4	2/Rak.	-	3	6	9
(M,C,S)								
1	LSR-10	RA	4	1/Rak.	6	7	14	21
(M,C,S)								
2	Mittelschwere Laser	RA	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	LSR-10	LA	4	1/Rak.	6	7	14	21
(M,C,S)								
2	Mittelschwere Laser	LA	3	5 (DE)	-	3	6	9

KW: 1.559 Gesamtpanzerung: 216 Waffenhitze: 44
 Ableitung: 20

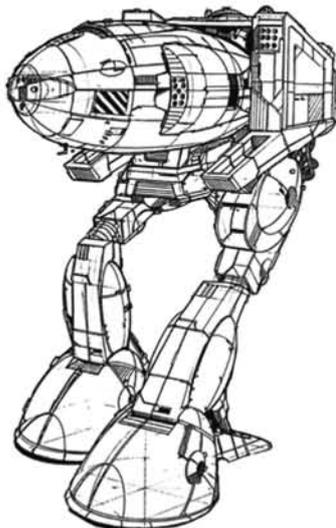
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

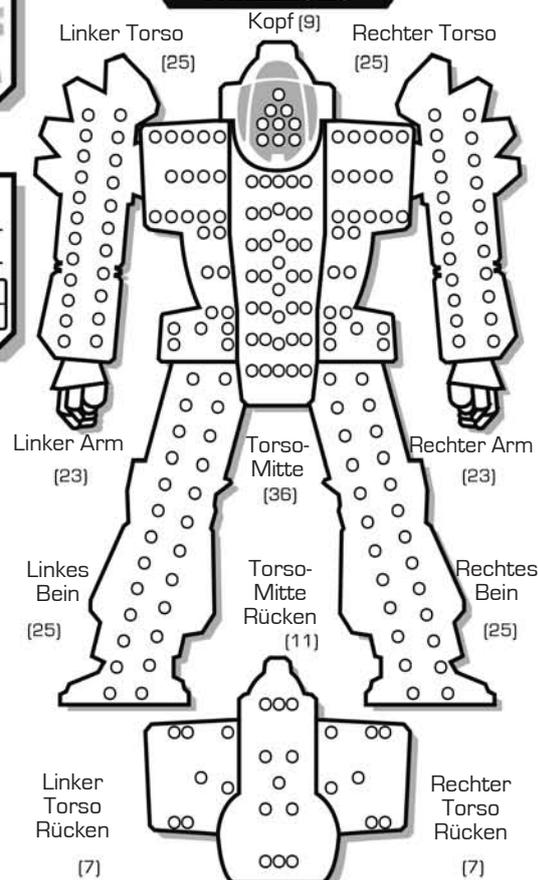
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Wärmetauscher
 - 1-3 LSR-10
 - 5 LSR-10
 - Mittelschwerer Laser
- Mittelschwerer Laser
 - Munition (LSR-10) 12
 - neu würfeln
 - 4-6 neu würfeln
 - 5 neu würfeln
 - 6 neu würfeln

Linker Torso

- Wärmetauscher
 - Schwerer Laser
 - Schwerer Laser
 - 1-3 KSR-6
 - 5 KSR-6
 - Munition (KSR-6) 15
- neu würfeln
 - 2 neu würfeln
 - 3 neu würfeln
 - 4-6 neu würfeln
 - 5 neu würfeln
 - 6 neu würfeln

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- 6 Wärmetauscher

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- 4 neu würfeln
- 5 Sensoren
- 6 Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
 - Reaktor
 - 3 Reaktor
 - 1-3 Gyroskop
 - 5 Gyroskop
 - 6 Gyroskop
- Gyroskop
 - Reaktor
 - 3 Reaktor
 - 4-6 Reaktor
 - 5 Wärmetauscher
 - 6 Wärmetauscher

Rechter Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Wärmetauscher
 - 1-3 LSR-10
 - 5 LSR-10
 - Mittelschwerer Laser
- Mittelschwerer Laser
 - Munition (LSR-10) 12
 - neu würfeln
 - 4-6 neu würfeln
 - 5 neu würfeln
 - 6 neu würfeln

Rechter Torso

- Wärmetauscher
 - Schwerer Laser
 - Schwerer Laser
 - 1-3 KSR-6
 - 5 KSR-6
 - Munition (KSR-6) 15
- neu würfeln
 - 2 neu würfeln
 - 3 neu würfeln
 - 4-6 neu würfeln
 - 5 neu würfeln
 - 6 neu würfeln

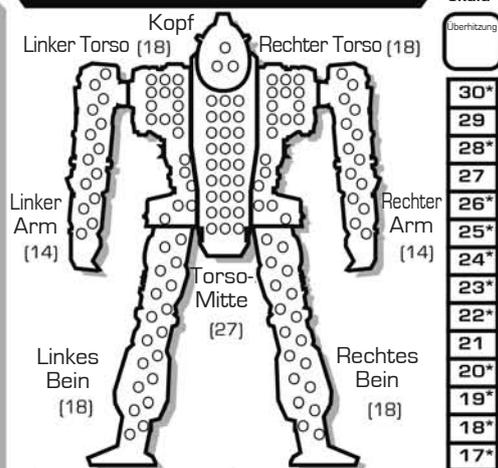
Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- 6 Wärmetauscher



Schadenstransferdiagramm

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	20 (20)
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	0 0
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	0 0
25	-5 Bewegungspunkte	0 0
24	Waffen +4	0 0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0 0
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	0 0
20	-4 Bewegungspunkte	0 0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0 0
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	0 0
17	Waffen +3	0 0
15	-3 Bewegungspunkte	0 0
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	0 0
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: **STK-3H Stalker**

Bewegungspunkte: **Tonnage: 85**
 Gehen: 3 **Technologie:**
 Rennen: 5 **Innere Sphäre**
 Springen: 0 **Epoche: Sternenbund**

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	KSR-6	RT	4	2/Rak.	-	3	6	9
				(M,C,S)				
1	KSR-6	LT	4	2/Rak.	-	3	6	9
				(M,C,S)				
1	LSR-20	RA	6	1/Rak.	6	7	14	21
				(M,C,S)				
2	Mittelschwere Laser	RA	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	LSR-20	LA	6	1/Rak.	6	7	14	21
				(M,C,S)				
2	Mittelschwere Laser	LA	3	5 (DE)	-	3	6	9

KW: 1.624 Gesamtpanzerung: 216 Waffenhitze: 32
 Ableitung: 20

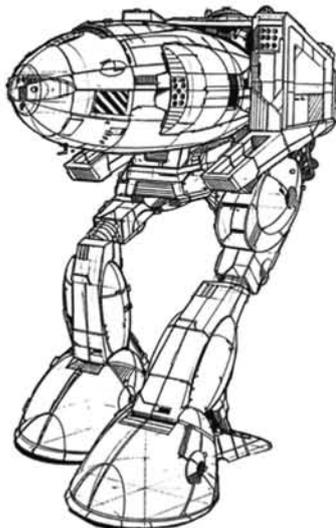
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

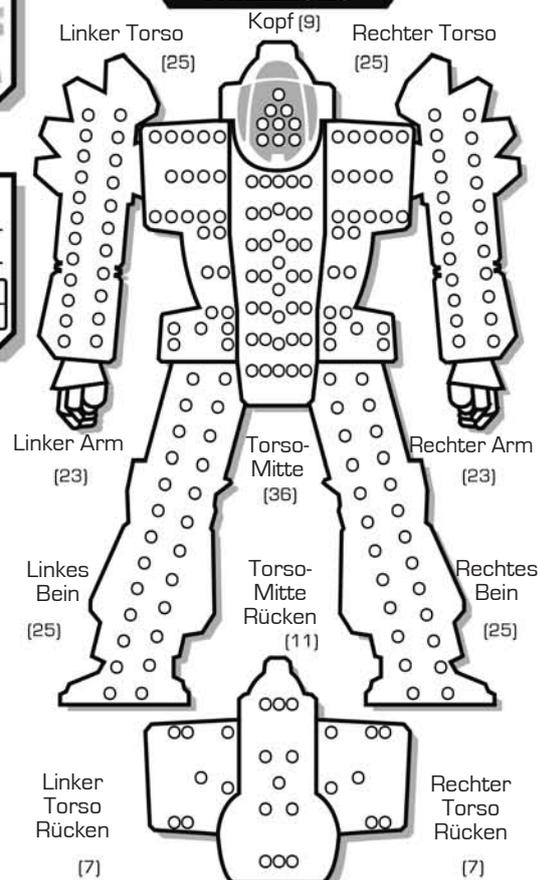
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Wärmetauscher
- 1-3 LSR-20
- LSR-20
- LSR-20
- 1 LSR-20
- 2 LSR-20
- 3 Mittelschwerer Laser
- 4 Mittelschwerer Laser
- 5 Munition (LSR-20) 6
- 6 neu würfeln

Linker Torso

- Wärmetauscher
- 1 KSR-6
- 2 KSR-6
- 1-3 Munition (KSR-6) 15
- neu würfeln
- neu würfeln
- 1 neu würfeln
- 2 neu würfeln
- 3 neu würfeln
- 4 neu würfeln
- 5 neu würfeln
- 6 neu würfeln

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- 4 neu würfeln
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
- Reaktor
- 3 Reaktor
- 1-3 Gyroskop
- 5 Gyroskop
- 6 Gyroskop
- 1 Gyroskop
- 2 Reaktor
- 3 Reaktor
- 4 Reaktor
- 4-6 5 Wärmetauscher
- 6 Wärmetauscher



Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Wärmetauscher
- 1-3 LSR-20
- LSR-20
- LSR-20
- 1 LSR-20
- 2 LSR-20
- 3 Mittelschwerer Laser
- 4 Mittelschwerer Laser
- 5 Munition (LSR-20) 6
- 6 neu würfeln

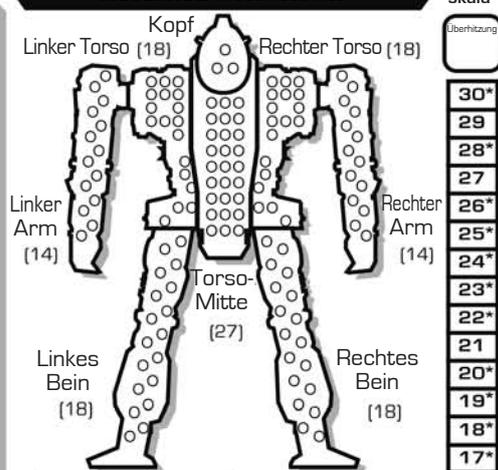
Rechter Torso

- Wärmetauscher
- 1 KSR-6
- 2 KSR-6
- 1-3 Munition (KSR-6) 15
- neu würfeln
- neu würfeln
- 1 neu würfeln
- 2 neu würfeln
- 3 neu würfeln
- 4 neu würfeln
- 5 neu würfeln
- 6 neu würfeln

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	20 (20)
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○
25	-5 Bewegungspunkte	○ ○
24	Waffen +4	○ ○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○ ○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○ ○
20	-4 Bewegungspunkte	○ ○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○ ○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○ ○
17	Waffen +3	○ ○
15	-3 Bewegungspunkte	○ ○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○ ○
13	Waffen +2	○ ○
10	-2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	-1 Bewegungspunkt	

Wärme- skala

Überhitzung
30*
29
28*
27
26*
25*
24*
23*
22*
21
20*
19*
18*
17*
16
15*
14*
13*
12
11
10*
9
8*
7
6
5*
4
3
2
1
0



BATTLETECH

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: **STK-4N Stalker**

Bewegungspunkte: **Tonnage: 85**
 Gehen: 3 **Technologie:**
 Rennen: 5 **Innere Sphäre**
 Springen: 0 **Epoche: Nachfolgekriege**

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Schwerer Laser	RT	8	8 [DE]	-	5	10	15
1	KSR-6	RT	4	2/Rak.	-	3	6	9
(M,C,S)								
1	Schwerer Laser	LT	8	8 [DE]	-	5	10	15
1	KSR-6	LT	4	2/Rak.	-	3	6	9
(M,C,S)								
1	LSR-10	RA	4	1/Rak.	6	7	14	21
(M,C,S)								
2	Mittelschwere Laser	RA	3	5 [DE]	-	3	6	9
2	Mittelschwere Laser	LA	3	5 [DE]	-	3	6	9

KW: 1.559 Gesamtpanzerung: 216 Waffenhitze: 40
 Ableitung: 26

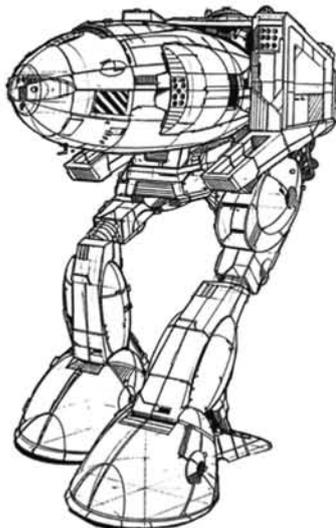
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

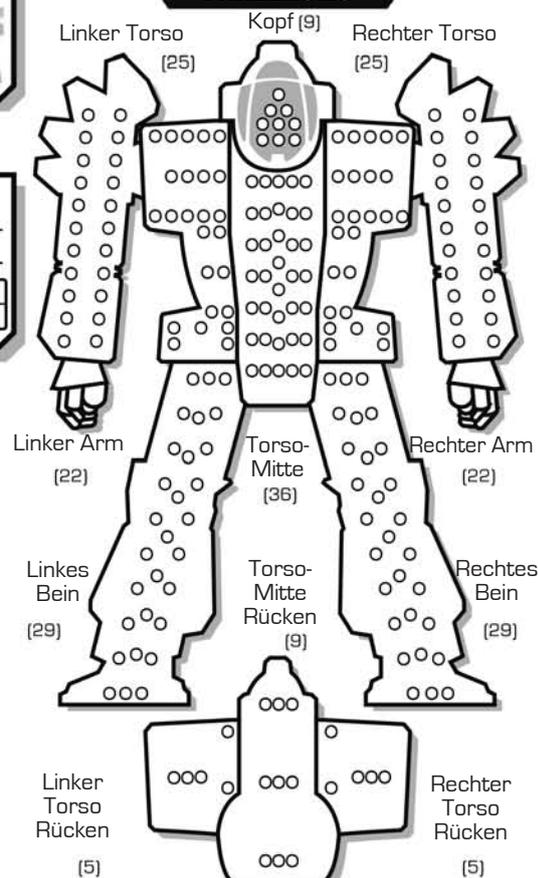
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Mittelschwerer Laser
 - Mittelschwerer Laser
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linker Torso

- Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Schwerer Laser
- 1-3
- Schwerer Laser
 - KSR-6
 - KSR-6
 - Munition [KSR-6] 15
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- neu würfeln
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Gyroskop
 - Gyroskop
 - Gyroskop
- 1-3
- Gyroskop
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
- 4-6

Rechter Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - LSR-10
 - LSR-10
 - Mittelschwerer Laser
 - Mittelschwerer Laser
- 1-3
- Munition [LSR-10] 12
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechter Torso

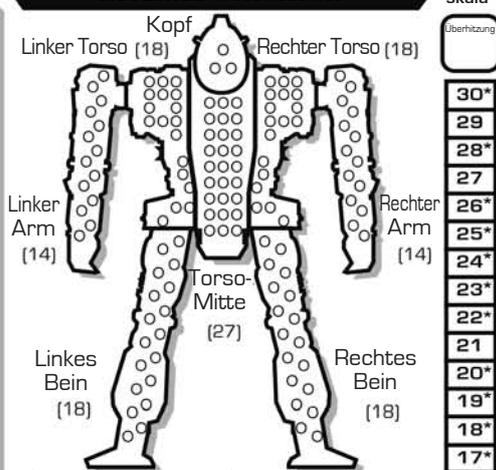
- Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Schwerer Laser
- 1-3
- Schwerer Laser
 - KSR-6
 - KSR-6
 - Munition [KSR-6] 15
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher



INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	26 (26)
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○ ○
25	-5 Bewegungspunkte	○ ○ ○
24	Waffen +4	○ ○ ○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○ ○ ○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○ ○ ○
20	-4 Bewegungspunkte	○ ○ ○ ○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○ ○ ○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○ ○ ○
17	Waffen +3	○ ○ ○
15	-3 Bewegungspunkte	○ ○ ○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○ ○ ○
13	Waffen +2	○ ○ ○
10	-2 Bewegungspunkte	○ ○ ○
8	Waffen +1	○ ○ ○
5	-1 Bewegungspunkt	○ ○ ○

Wärme- skala

Überhitzung
30*
29
28*
27
26*
25*
24*
23*
22*
21
20*
19*
18*
17*
16
15*
14*
13*
12
11
10*
9
8*
7
6
5*
4
3
2
1
0

BATTLETECH

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: **STK-4P Stalker**

Bewegungspunkte: **Tonnage: 85**
 Gehen: 3 **Technologie:**
 Rennen: 5 **Innere Sphäre**
 Springen: 0 **Epoche: Nachfolgekriege**

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Schwerer Laser	RT	8	8 (DE)	-	5	10	15
1	KSR-6	RT	4	2/Rak.	-	3	6	9
(M,C,S)								
1	Schwerer Laser	LT	8	8 (DE)	-	5	10	15
1	KSR-6	LT	4	2/Rak.	-	3	6	9
(M,C,S)								
1	LSR-10	RA	4	1/Rak.	6	7	14	21
(M,C,S)								
2	Mittelschwere Laser	RA	3	5 (DE)	-	3	6	9
2	Mittelschwere Laser	LA	3	5 (DE)	-	3	6	9

KW: 1.417 **Gesamtpanzerung: 216** **Waffenhitze: 40**
Ableitung: 20

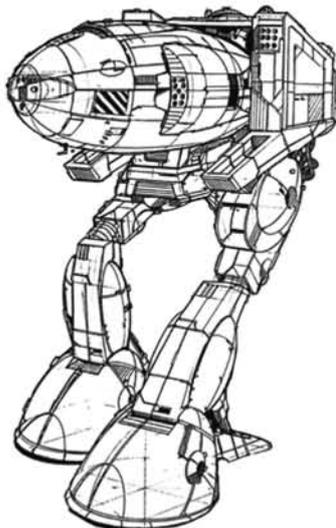
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

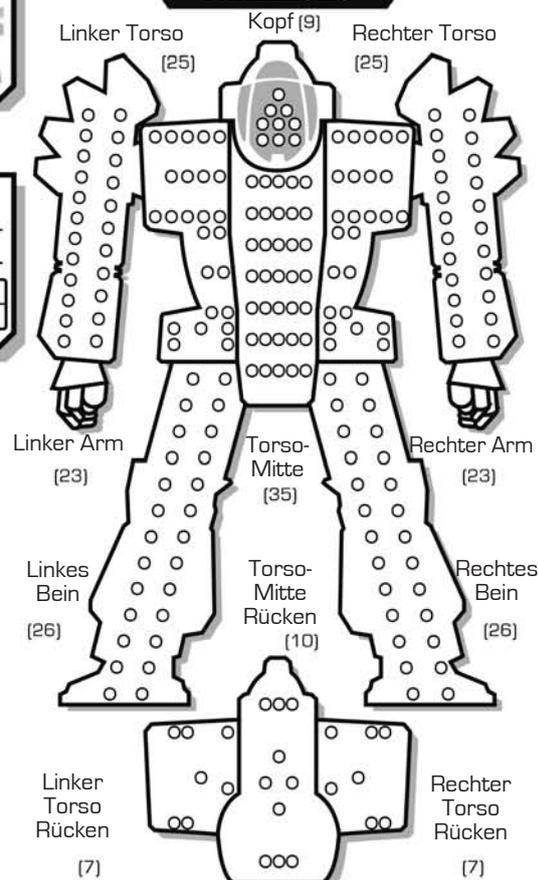
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Mittelschwerer Laser
 - Mittelschwerer Laser
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linker Torso

- Wärmetauscher
 - Schwerer Laser
 - Schwerer Laser
 - KSR-6
 - KSR-6
 - Munition (KSR-6) 15
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- neu würfeln
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Gyroskop
 - Gyroskop
 - Gyroskop
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechter Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Wärmetauscher
 - LSR-10
 - LSR-10
 - Munition (LSR-10) 12
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechter Torso

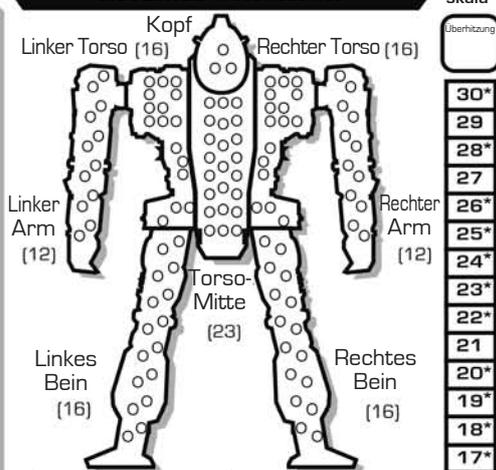
- Wärmetauscher
 - Schwerer Laser
 - Schwerer Laser
 - KSR-6
 - KSR-6
 - Munition (KSR-6) 15
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher



INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	20 (20)
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

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: CP-10-HQ Cyclops

Bewegungspunkte: **Tonnage: 90**
 Gehen: 4 **Technologie: Innere**
 Rennen: 6 **Sphäre (Experimentel)**
 Springen: 0 **Epoche: Nachfolgekriege**

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	KSR-4	TM	3	2/Rak.	-	3	6	9
1	Ausfahbares Kommandomodul	RT	-	(E)	-	-	-	-
1	LSR-10	LT	4	1/Rak.	6	7	14	21
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	-	3	6	9

KW: 1.113 Gesamtpanzerung: 160 Waffenhitze: 13
 Ableitung: 14

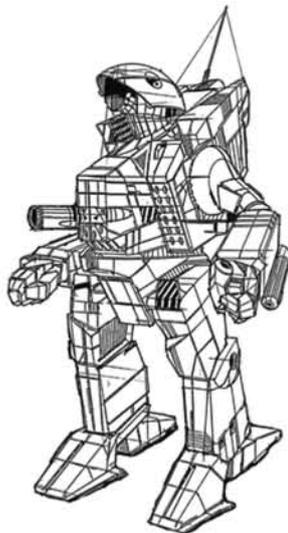
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

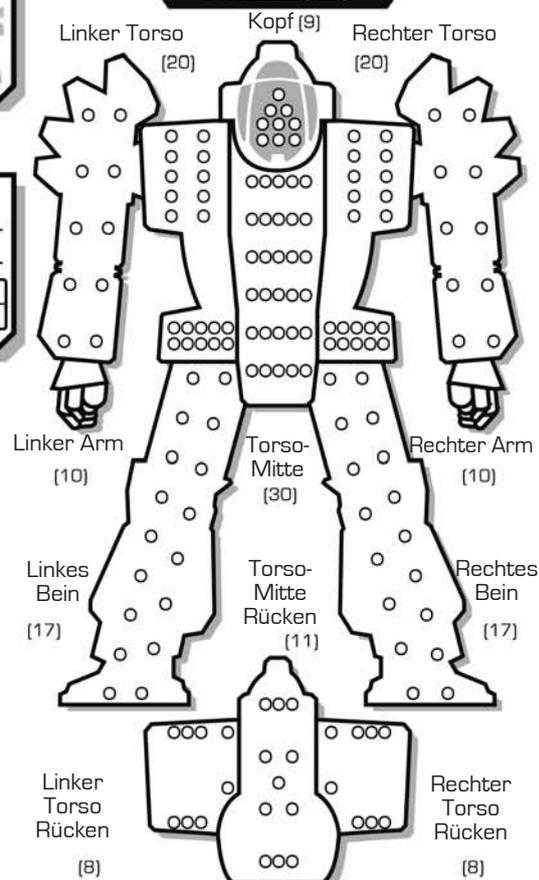
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Handaktivator
 - Mittelschwerer Laser
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linker Torso

- LSR-10
 - LSR-10
 - Munition (LSR-10) 12
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linkes Bein

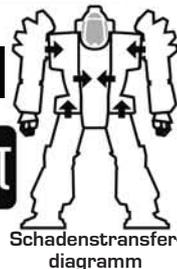
- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- neu würfeln
- neu würfeln

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- neu würfeln
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Gyroskop
 - Gyroskop
 - Gyroskop
- 1-3
- Gyroskop
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - KSR-4
 - Munition (KSR-4) 25
- 4-6



Rechter Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Handaktivator
 - Mittelschwerer Laser
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

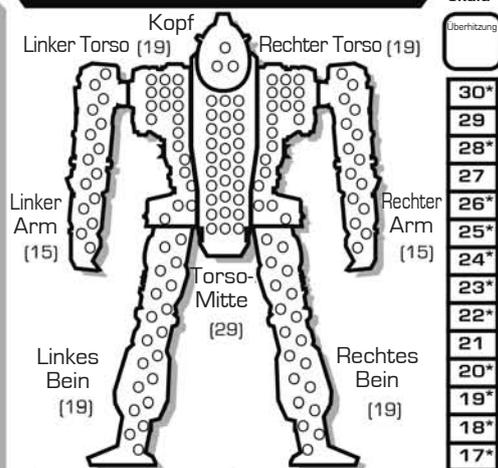
Rechter Torso

- Ausfahbares Kommandomodul
 - Ausfahbares Kommandomodul
- 1-3
- Ausfahbares Kommandomodul
 - Ausfahbares Kommandomodul
- 4-6

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- neu würfeln
- neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	
25	-5 Bewegungspunkte	○ ○ ○
24	Waffen +4	○ ○ ○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○ ○ ○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○ ○ ○
20	-4 Bewegungspunkte	○ ○ ○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○ ○ ○ ○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○ ○ ○ ○
17	Waffen +3	○ ○ ○ ○
15	-3 Bewegungspunkte	○ ○ ○ ○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○ ○ ○ ○
13	Waffen +2	○ ○ ○ ○
10	-2 Bewegungspunkte	○ ○ ○ ○
8	Waffen +1	○ ○ ○ ○
5	-1 Bewegungspunkt	○ ○ ○ ○

Wärme-skala

Überhitzung
30*
29
28*
27
26*
25*
24*
23*
22*
21
20*
19*
18*
17*
16
15*
14*
13*
12
11
10*
9
8*
7
6
5*
4
3
2
1
0

BATTLETECH

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: CP-10-Q Cyclops

Bewegungspunkte: **Tonnage: 90**
 Gehen: 4 **Technologie:**
 Rennen: 6 **Innere Sphäre**
 Springen: 0 **Epoche: Nachfolgekriege**

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	KSR-4	TM	3	2/Rak.	-	3	6	9
				(M,C,S)				
1	LSR-10	RT	4	1/Rak.	6	7	14	21
				(M,C,S)				
1	Mittelschwerer Laser	RT	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	LSR-10	LT	4	1/Rak.	6	7	14	21
				(M,C,S)				
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	-	3	6	9

KW: 1.584 Gesamtpanzerung: 272 Waffenhitze: 20
 Ableitung: 12

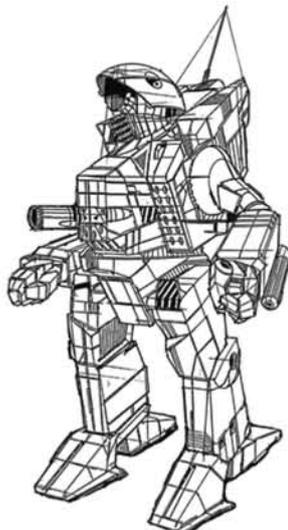
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

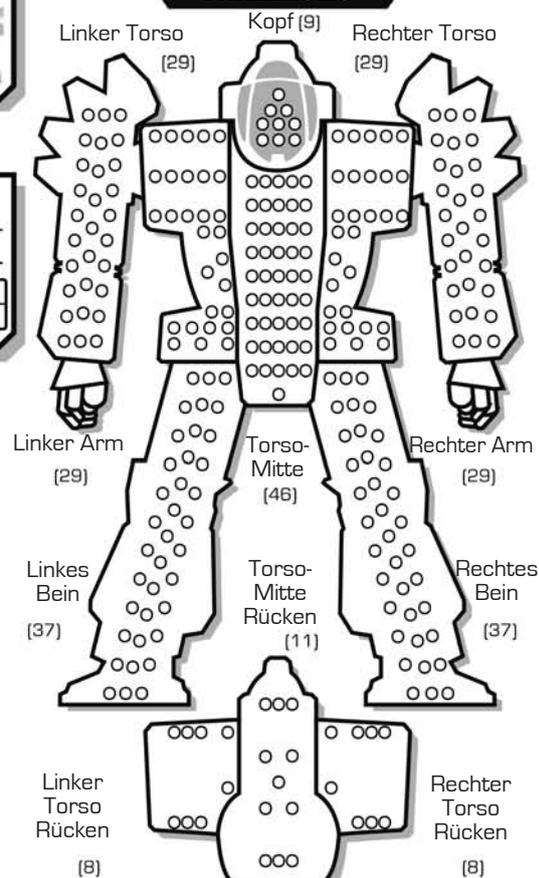
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Handaktivator
 - Mittelschwerer Laser
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linker Torso

- LSR-10
 - LSR-10
 - Munition (LSR-10) 12
 - Munition (LSR-10) 12
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- 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
 - KSR-4
 - Munition (KSR-4) 25
- 4-6

Rechter Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Handaktivator
 - Mittelschwerer Laser
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechter Torso

- LSR-10
 - LSR-10
 - Mittelschwerer Laser
 - Munition (LSR-10) 12
 - Munition (LSR-10) 12
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

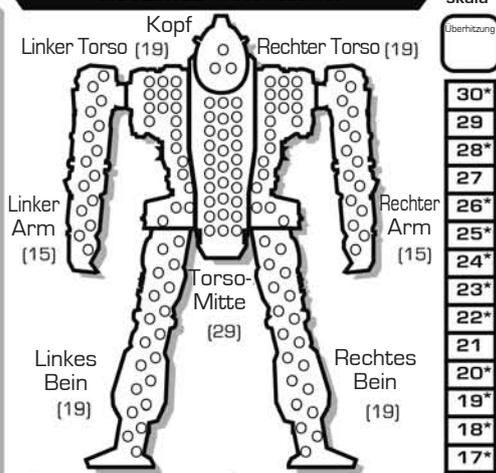
Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- neu würfeln
- neu würfeln



Schadenstransferdiagramm

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	0 0
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	0 0
25	-5 Bewegungspunkte	0 0
24	Waffen +4	0 0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0 0
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	0 0
20	-4 Bewegungspunkte	0 0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0 0
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	0 0
17	Waffen +3	0 0
15	-3 Bewegungspunkte	0 0
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	0 0
13	Waffen +2	0 0
10	-2 Bewegungspunkte	0 0
8	Waffen +1	0 0
5	-1 Bewegungspunkt	0 0

Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27
26*
25*
24*
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: CP-10-Z Cyclops

Bewegungspunkte: **Tonnage: 90**
 Gehen: 4 **Technologie:**
 Rennen: 6 **Innere Sphäre**
 Springen: 0 **Epoche: Sternenbund**

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	KSR-4	TM	3	2/Rak.	-	3	6	9
				(M,C,S)				
1	Autokanone/20	RT	7	20	-	3	6	9
				(DB,S)				
1	LSR-10	LT	4	1/Rak.	6	7	14	21
				(M,C,S)				
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	-	3	6	9

KW: 1.317 **Gesamtpanzerung: 160** **Waffenhitze: 20**
Ableitung: 12

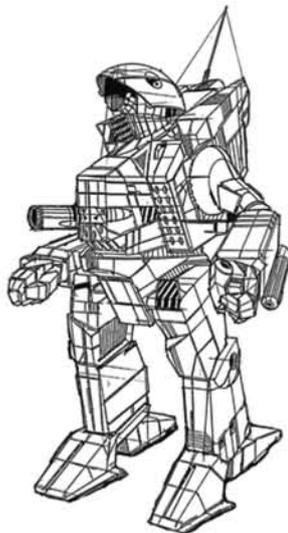
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

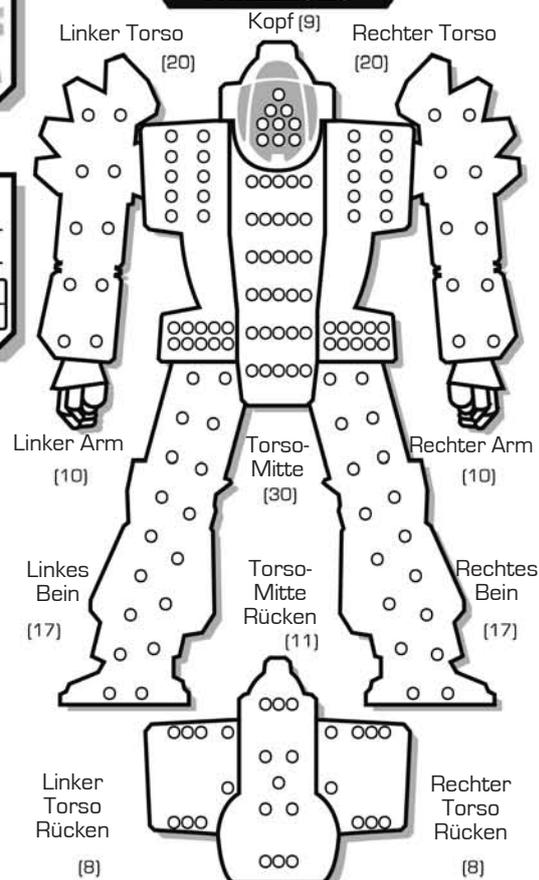
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Handaktivator
 - Mittelschwerer Laser
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linker Torso

- LSR-10
 - LSR-10
 - Munition (AK/20) 5
 - Munition (AK/20) 5
 - Munition (LSR-10) 12
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linkes Bein

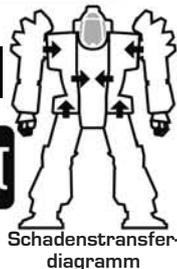
- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- neu würfeln
- neu würfeln

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- neu würfeln
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Gyroskop
 - Gyroskop
 - Gyroskop
- 1-3
- Gyroskop
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - KSR-4
 - Munition (KSR-4) 25
- 4-6



Rechter Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Handaktivator
 - Mittelschwerer Laser
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

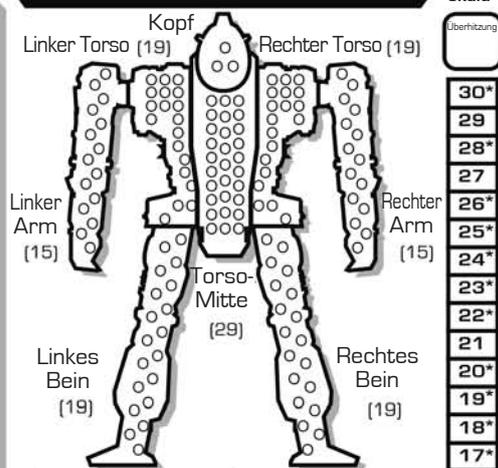
Rechter Torso

- Autokanone/20
 - Autokanone/20
 - Autokanone/20
 - Autokanone/20
 - Autokanone/20
 - Autokanone/20
- 1-3
- Autokanone/20
 - Autokanone/20
 - Autokanone/20
 - Autokanone/20
 - Munition (AK/20) 5
 - Munition (AK/20) 5
- 4-6

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- neu würfeln
- neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	12 (12)
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

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: **BNC-3E Banshee**

Bewegungspunkte: **Tonnage: 95**
 Gehen: **4** Technologie:
 Rennen: **6** Innere Sphäre
 Springen: **0** Epoche: **Sternenbund**

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Leichter Laser	K	1	3 (DE)	-	1	2	3
1	PPK	RT	10	10	3	6	12	18
				(DE,X)				
1	Autokanone/5	LT	1	5	3	6	12	18
				(DB,S)				

KW: 1.422 Gesamtpanzerung: 240 Waffenhitze: 12
 Ableitung: 16

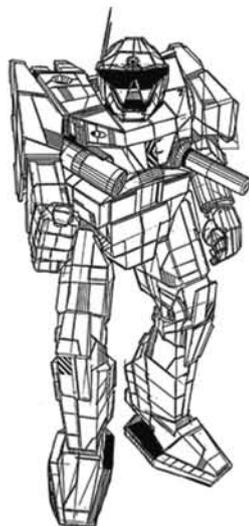
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

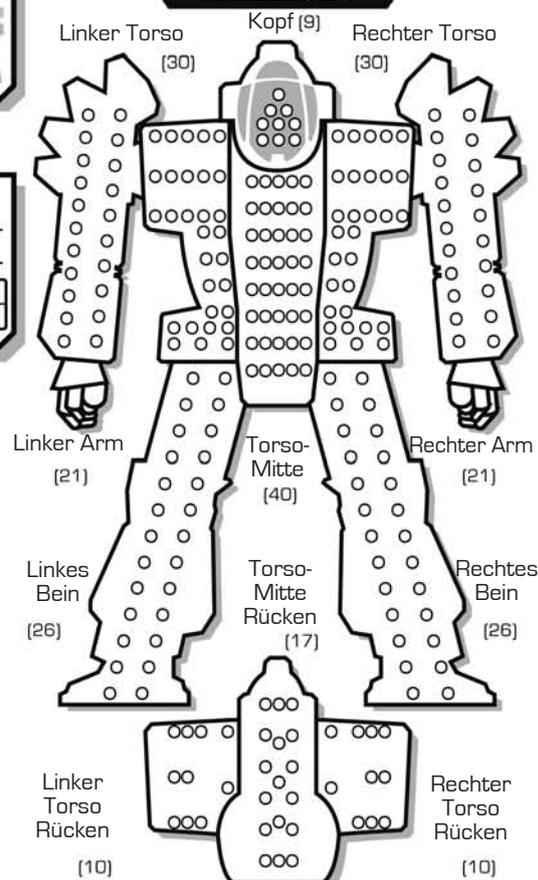
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Handaktivator
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linker Torso

- Autokanone/5
 - Autokanone/5
 - Autokanone/5
 - Autokanone/5
 - Munition (AK/5) 20
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- neu würfeln
- neu würfeln

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- Leichter Laser
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Gyroskop
 - Gyroskop
 - Gyroskop
- 1-3
- Gyroskop
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechter Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Handaktivator
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechter Torso

- PPK
 - PPK
 - PPK
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

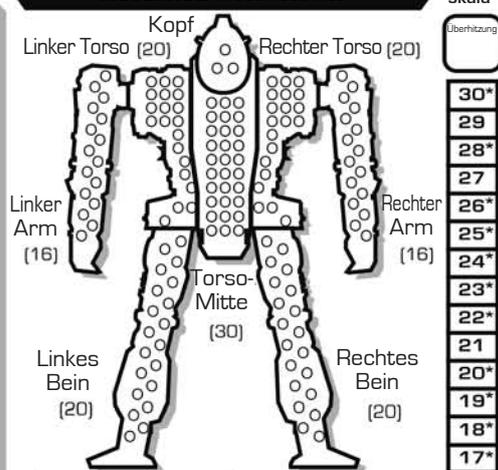
Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- neu würfeln
- neu würfeln



Schadenstransferdiagramm

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	16 (16)
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	0 0
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	0 0
25	-5 Bewegungspunkte	0 0
24	Waffen +4	0 0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0 0
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	0 0
20	-4 Bewegungspunkte	0 0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0 0
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	0 0
17	Waffen +3	0 0
15	-3 Bewegungspunkte	0 0
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	0 0
13	Waffen +2	0 0
10	-2 Bewegungspunkte	0 0
8	Waffen +1	0 0
5	-1 Bewegungspunkt	0 0

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: **BNC-3M Banshee**

Bewegungspunkte: **Tonnage: 95**
 Gehen: **4** Technologie:
 Rennen: **6** Innere Sphäre
 Springen: **0** Epoche: **Sternenbund**

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Leichter Laser	K	1	3 (DE)	-	1	2	3
1	Mittelschwerer Laser	RT	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	PPK	RT	10	10	3	6	12	18
(DE.X)								
1	Mittelschwerer Laser	RT	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	PPK	RT	10	10	3	6	12	18
(DE.X)								

KW: 1.595 Gesamtpanzerung: 240 Waffenhitze: 12
 Ableitung: 16

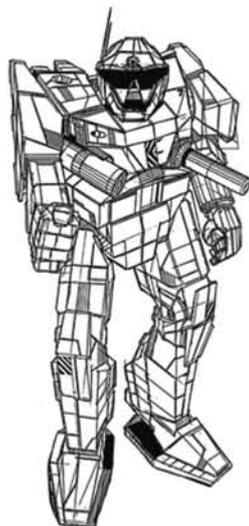
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

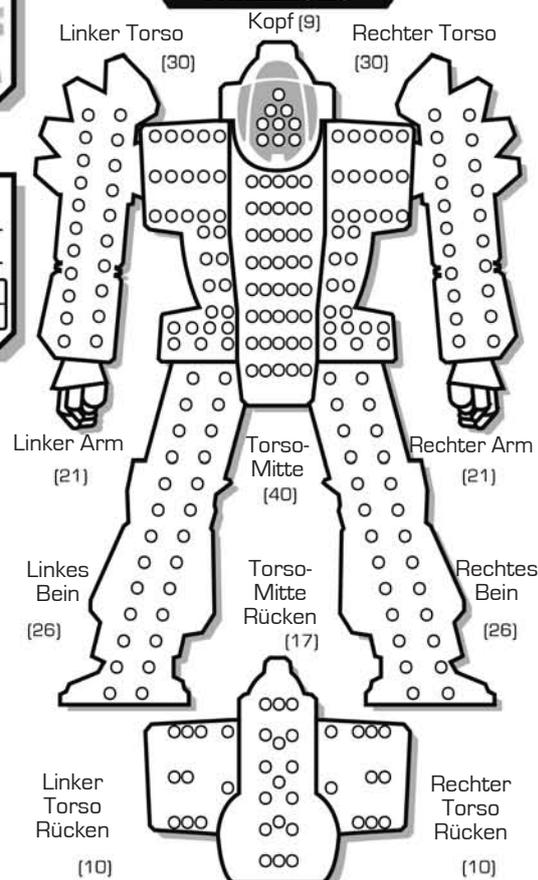
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Handaktivator
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linker Torso

- PPK
 - PPK
 - PPK
 - Mittelschwerer Laser
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- neu würfeln
- neu würfeln

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- Leichter Laser
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Gyroskop
 - Gyroskop
 - Gyroskop
- 1-3
- Gyroskop
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Wärmetauscher
 - neu würfeln
- 4-6



Rechter Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Handaktivator
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

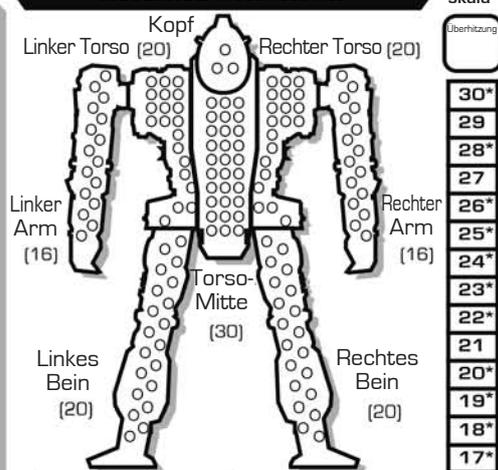
Rechter Torso

- PPK
 - PPK
 - PPK
 - Mittelschwerer Laser
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- neu würfeln
- neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	16 (16)
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	0 0
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	0 0
25	-5 Bewegungspunkte	0 0
24	Waffen +4	0 0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0 0
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	0 0
20	-4 Bewegungspunkte	0 0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0 0
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	0 0
17	Waffen +3	0 0
15	-3 Bewegungspunkte	0 0
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	0 0
13	Waffen +2	0 0
10	-2 Bewegungspunkte	0 0
8	Waffen +1	0 0
5	-1 Bewegungspunkt	0 0

Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27
26*
25*
24*
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: **BNC-3MC Banshee**

Bewegungspunkte: **Tonnage: 95**
 Gehen: **4** Technologie:
 Rennen: **6** Innere Sphäre
 Springen: **0** Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Leichter Laser	K	1	3 (DE)	-	1	2	3
1	PPK	RT	10	10	3	6	12	18
				(DE.X)				
1	Autokanone/10	LT	3	10	-	5	10	15
				(DE.X)				

KW: 1.487 Gesamtpanzerung: 216 Waffenhitze: 14
 Ableitung: 11

KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

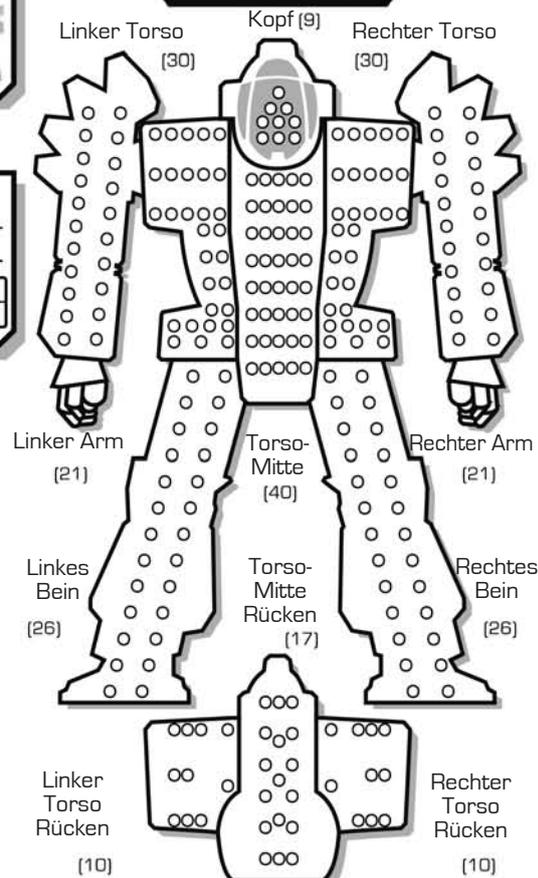
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Handaktivator
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linker Torso

- Autokanone/10
 - Autokanone/10
 - Autokanone/10
 - Autokanone/10
 - Autokanone/10
 - Autokanone/10
- 1-3
- Autokanone/10
 - Munition (AK/10) 10
 - Munition (AK/10) 10
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- neu würfeln
- neu würfeln

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- Leichter Laser
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Gyroskop
 - Gyroskop
 - Gyroskop
- 1-3
- Gyroskop
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechter Arm

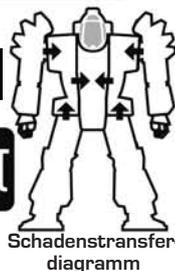
- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Handaktivator
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechter Torso

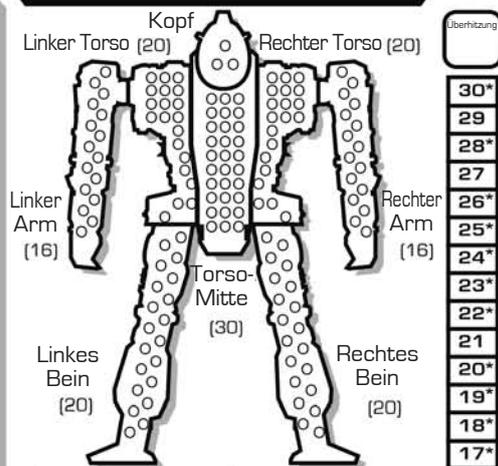
- PPK
 - PPK
 - PPK
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- neu würfeln
- neu würfeln



INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	11 (11)
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

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: **BNC-3Q Banshee**

Bewegungspunkte: **Tonnage: 95**
 Gehen: **4** Technologie:
 Rennen: **6** Innere Sphäre
 Springen: **0** Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Leichter Laser	K	1	3 (DE)	-	1	2	3
1	Autokanone/20	RT	7	20	-	3	6	9

(Hexe)
(DB,S)

KW: 1.394 Gesamtpanzerung: 240 Waffenhitze: 8
 Ableitung: 12

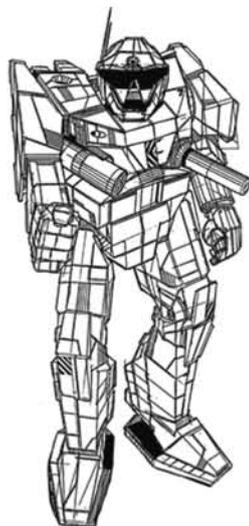
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

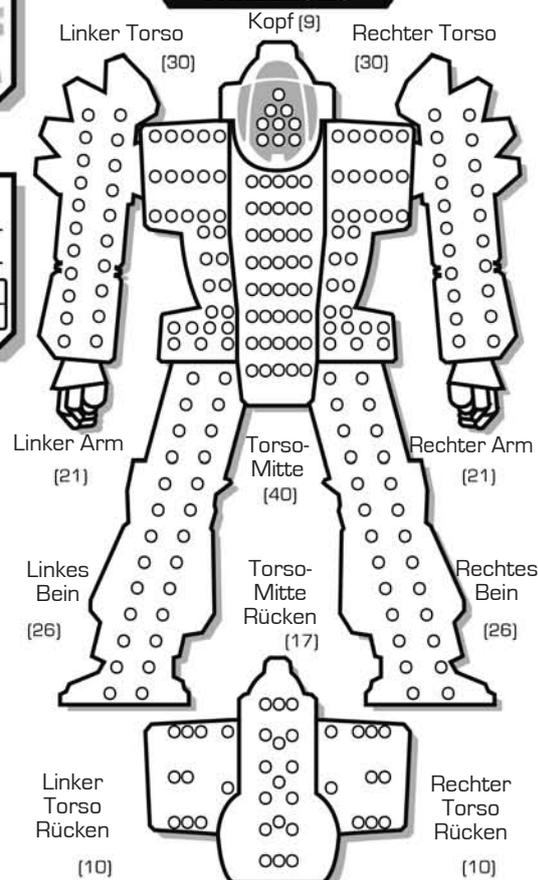
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Handaktivator
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linker Torso

- Munition (AK/20) 5
 - Munition (AK/20) 5
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- neu würfeln
- neu würfeln

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- Leichter Laser
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Gyroskop
 - Gyroskop
 - Gyroskop
- 1-3
- Gyroskop
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechter Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Handaktivator
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechter Torso

- Autokanone/20
 - Autokanone/20
 - Autokanone/20
 - Autokanone/20
 - Autokanone/20
 - Autokanone/20
- 1-3
- Autokanone/20
 - Autokanone/20
 - Autokanone/20
 - Autokanone/20
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

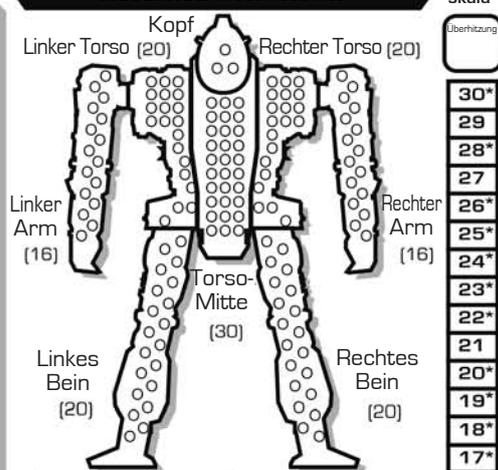
Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- neu würfeln
- neu würfeln



Schadenstransferdiagramm

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	12 (12)
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	0 0
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	0 0
25	-5 Bewegungspunkte	0 0
24	Waffen +4	0 0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0 0
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	0 0
20	-4 Bewegungspunkte	0 0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0 0
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	0 0
17	Waffen +3	0 0
15	-3 Bewegungspunkte	0 0
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	0 0
13	Waffen +2	0 0
10	-2 Bewegungspunkte	0 0
8	Waffen +1	0 0
5	-1 Bewegungspunkt	0 0

Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27
26*
25*
24*
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: **BNC-3S Banshee**

Bewegungspunkte: **Tonnage: 95**
 Gehen: **3** Technologie:
 Rennen: **5** Innere Sphäre
 Springen: **0** Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Leichter Laser	K	1	3 (DE)	-	1	2	3
1	Leichter Laser	TM	1	3 (DE)	-	1	2	3
4	Mittelschwere Laser	RT	3	5 (DE)	-	3	6	12
1	PPK	RT	10	10	3	6	12	18
				(DE,X)				
1	KSR-6	RT	3	2/Rak.	-	3	6	9
				(M,C,S)				
1	Autokanone/10	LT	3	10	-	5	10	15
				(DB,S)				
1	PPK	LA	10	10	3	6	12	18
				(DE,X)				

KW: 1.751 Gesamtpanzerung: 240 Waffenhitze: 40
 Ableitung: 21

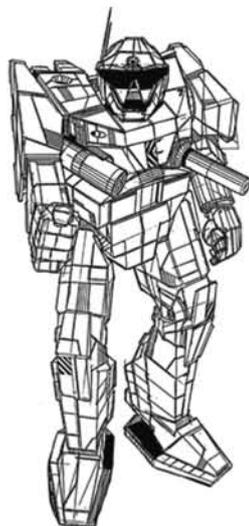
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

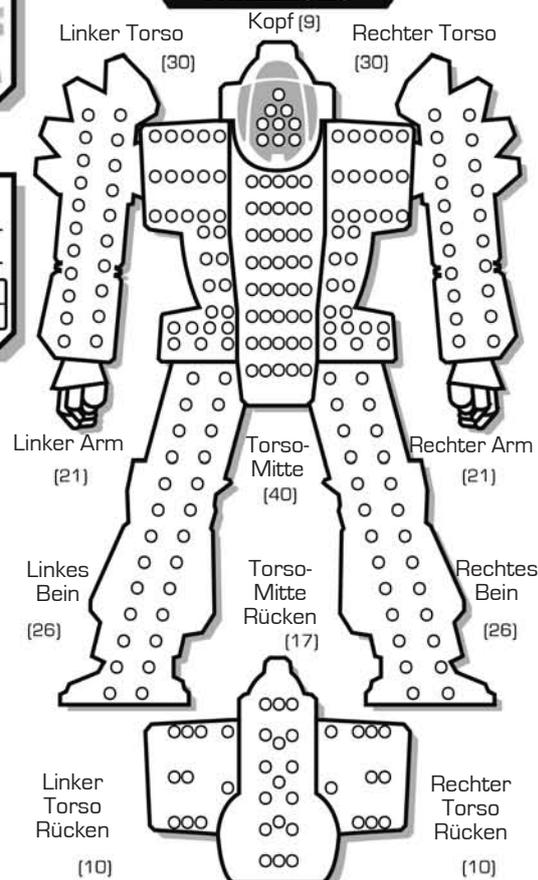
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - 1-3 PPK
 - 5 PPK
 - 6 PPK
- neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - 4-6 neu würfeln
 - 5 neu würfeln
 - 6 neu würfeln

Linker Torso

- Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - 1-3 Autokanone/10
 - 4 Autokanone/10
 - 5 Autokanone/10
 - 6 Autokanone/10
- Autokanone/10
 - Autokanone/10
 - 3 Autokanone/10
 - 4-6 Munition (AK/10) 10
 - 5 Munition (AK/10) 10
 - 6 neu würfeln

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- 6 Wärmetauscher

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- 4 Leichter Laser
- 5 Sensoren
- 6 Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
 - Reaktor
 - 3 Reaktor
 - 1-3 Gyroskop
 - 5 Gyroskop
 - 6 Gyroskop
- Gyroskop
 - Reaktor
 - Reaktor
 - 4 Reaktor
 - 5 Wärmetauscher
 - 6 Leichter Laser

Rechter Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - 1-3 Handaktivator
 - 5 Wärmetauscher
 - neu würfeln
- neu würfeln
 - neu würfeln
 - 3 neu würfeln
 - 4-6 neu würfeln
 - 5 neu würfeln
 - 6 neu würfeln

Rechter Torso

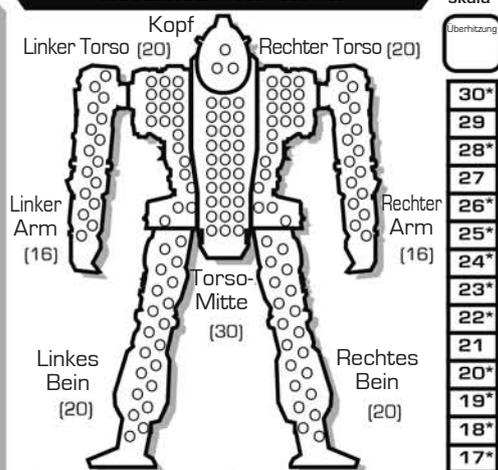
- Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - 1-3 PPK
 - 4 PPK
 - 5 PPK
 - 6 KSR-6
- KSR-6
 - Mittelschwerer Laser
 - 3 Mittelschwerer Laser
 - 4 Mittelschwerer Laser
 - 5 Mittelschwerer Laser
 - 4-6 Munition (KSR-6) 15

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- 3 Unterschenkelaktivator
- 4 Fußaktivator
- 5 Wärmetauscher
- 6 Wärmetauscher



INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	21 (21)
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	0 0 0
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	0 0 0
25	-5 Bewegungspunkte	0 0 0
24	Waffen +4	0 0 0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0 0 0
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	0 0 0
20	-4 Bewegungspunkte	0 0 0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0 0 0
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	0 0 0
17	Waffen +3	0 0 0
15	-3 Bewegungspunkte	0 0 0
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	0 0 0
13	Waffen +2	0 0 0
10	-2 Bewegungspunkte	0 0 0
8	Waffen +1	0 0 0
5	-1 Bewegungspunkt	0 0 0

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: **BNC-3S Banshee "Reinesblatt"**

Bewegungspunkte: **Tonnage: 95**

Gehen: **3** Technologie:

Rennen: **5** Innere Sphäre

Springen: **0** Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

(Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Leichter Laser	K	1	3 (DE)	-	1	2	3
1	Leichter Laser	TM	1	3 (DE)	-	1	2	3
1	LSR-10	RT	4	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
4	Mittelschwere Laser	RT	3	5 (DE)	-	3	6	12
1	Autokanone/10	RT	4	1/Rak. (DB,S)	6	7	14	21
1	Schwerer Laser	RA	8	8 (DE)	-	5	10	15
1	Beil	LA	-	19	-	-	-	-

KW: 1.678 Gesamtpanzerung: 240 Waffenhitze: 30
Ableitung: 21

KRIEGERDATEN

Name: _____

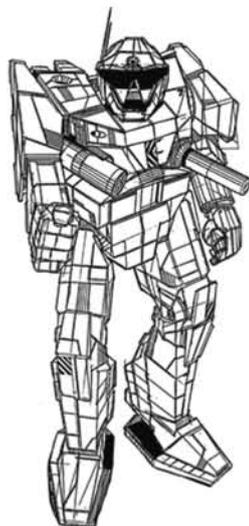
Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____

Treffer:

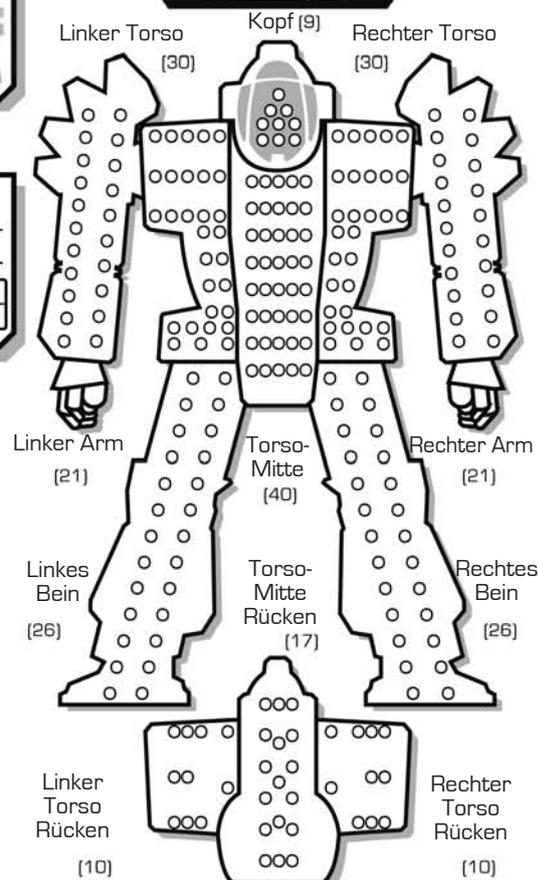
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- 1-3 Beil
5. Beil
6. Beil
1. Beil
2. Beil
3. Beil
- 4-6 4. Beil
5. Beil
6. neu würfeln

Linker Torso

- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- 1-3 3. Autokanone/10
4. Autokanone/10
5. Autokanone/10
6. Autokanone/10
1. Autokanone/10
2. Autokanone/10
3. Autokanone/10
- 4-6 4. Munition (AK/10) 10
5. Munition (AK/10) 10
6. neu würfeln

Linkes Bein

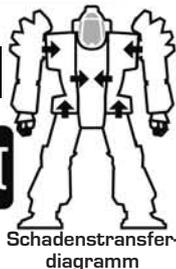
- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
6. Wärmetauscher

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- Leichter Laser
5. Sensoren
6. Lebenserhaltung

Torso Mitte

1. Reaktor
2. Reaktor
3. Reaktor
- 1-3 4. Gyroskop
5. Gyroskop
6. Gyroskop
1. Gyroskop
2. Reaktor
3. Reaktor
- 4-6 4. Reaktor
5. Leichter Laser
6. neu würfeln



Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- 1-3 4. Handaktivator
5. [Schwerer Laser
6. [Schwerer Laser
1. neu würfeln
2. neu würfeln
3. neu würfeln
- 4-6 4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

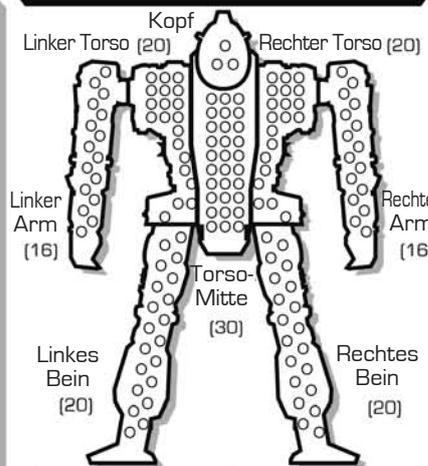
Rechter Torso

- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- 1-3 4. Wärmetauscher
5. LSR-10
6. LSR-10
1. Mittelschwerer Laser
2. Mittelschwerer Laser
3. Mittelschwerer Laser
- 4-6 4. Mittelschwerer Laser
5. Munition (LSR-10) 12
6. neu würfeln

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
6. Wärmetauscher

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	21 (21)
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

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: AS7-D Atlas

Bewegungspunkte:

Gehen: 3

Rennen: 5

Springen: 0

Tonnage: 100

Technologie:

Innere Sphäre

Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

(Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
2	Mittelschwere Laser	TM	3	5 (DE)	-	3	6	12
1	Autokanone/20	RT	7	20	-	3	6	12
				(DB,S)				
1	LSR-20	LT	6	1/Rak.	6	7	14	21
				(M,C,S)				
1	KSR-6	LT	4	2/Rak.	-	3	6	9
				(M,C,S)				
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	-	3	6	12
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	-	3	6	12

KW: 1.897 Gesamtpanzerung: 304 Waffenhitze: 29
Ableitung: 20

KRIEGERDATEN

Name: _____

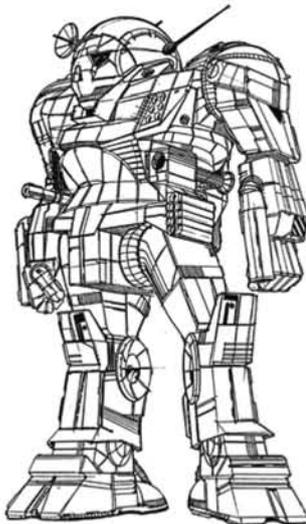
Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____

Treffer:

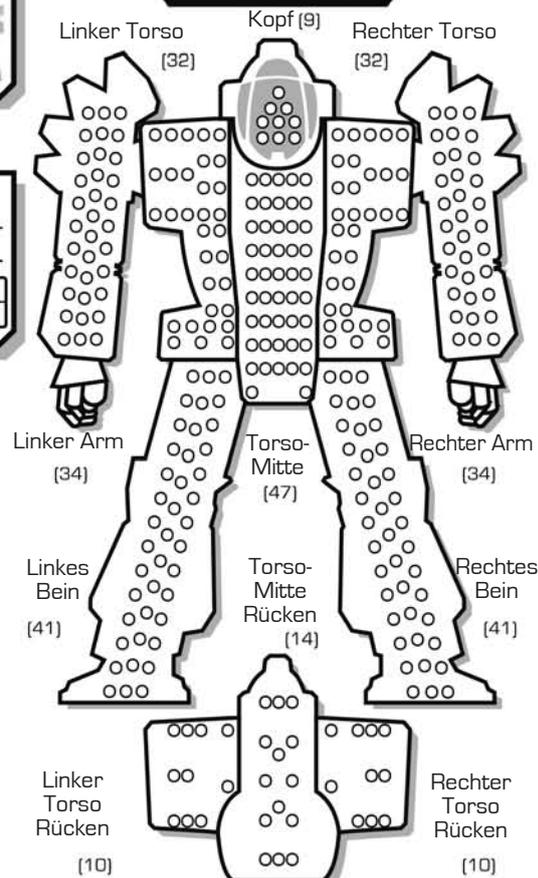
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Handaktivator
- Wärmetauscher
- Mittelschwerer Laser

1-3

- neu würfeln

4-6

Linker Torso

- Wärmetauscher
- LSR-20
- LSR-20
- LSR-20
- LSR-20
- LSR-20

1-3

- KSR-6
- KSR-6
- Munition (LSR-20) 6
- Munition (LSR-20) 6
- Munition (KSR-6) 15
- neu würfeln

4-6

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- Wärmetauscher
- Sensoren
- Lebenserhaltung

1-3

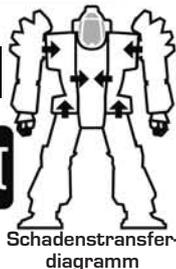
Torso Mitte

- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- Gyroskop
- Gyroskop
- Gyroskop

1-3

- Gyroskop
- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- Mittelschwerer Laser (R)
- Mittelschwerer Laser (R)

4-6



Schadenstransferdiagramm

Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Handaktivator
- Wärmetauscher
- Mittelschwerer Laser

1-3

- neu würfeln

4-6

Rechter Torso

- Autokanone/20
- Autokanone/20
- Autokanone/20
- Autokanone/20
- Autokanone/20
- Autokanone/20

1-3

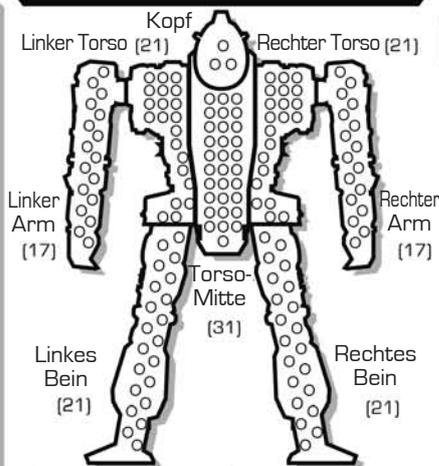
- Autokanone/20
- Autokanone/20
- Autokanone/20
- Autokanone/20
- Munition (AK/20) 5
- Munition (AK/20) 5

4-6

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	20 (20)
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	0 0
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	0 0
25	-5 Bewegungspunkte	0 0
24	Waffen +4	0 0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0 0
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	0 0
20	-4 Bewegungspunkte	0 0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0 0
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	0 0
17	Waffen +3	0 0
15	-3 Bewegungspunkte	0 0
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	0 0
13	Waffen +2	0 0
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

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: AS7-DC Atlas

Bewegungspunkte:

Gehen: 3

Rennen: 5

Springen: 0

Tonnage: 100

Technologie: Innere

Sphäre (Fortschrittlich)

Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

(Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Autokanone/20	RT	7	20	-	3	6	12
				(DB,S)				
1	LSR-20	LT	6	1/Rak.	6	7	14	21
				(M,C,S)				
1	KSR-6	LT	4	2/Rak.	-	3	6	9
				(M,C,S)				
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	-	3	6	12
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	-	3	6	12

KW: 1.858 Gesamtpanzerung: 304 Waffenhitze: 23
Ableitung: 20

KRIEGERDATEN

Name: _____

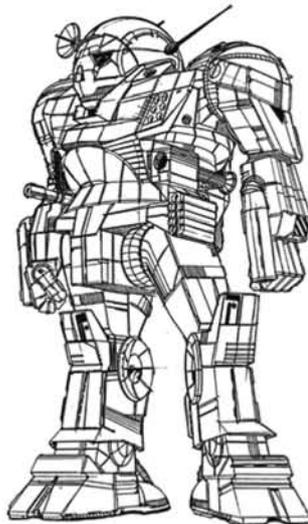
Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____

Treffer:

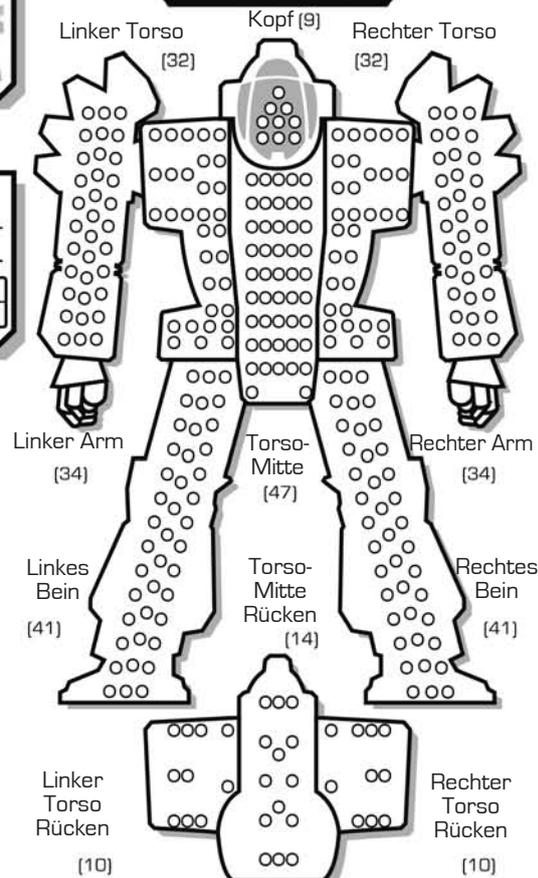
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Handaktivator
- Wärmetauscher
- Mittelschwerer Laser

1-3

- neu würfeln

4-6

Linker Torso

- Wärmetauscher
- LSR-20
- LSR-20
- LSR-20
- LSR-20
- LSR-20

1-3

- KSR-6
- KSR-6
- Munition (LSR-20) 6
- Munition (KSR-6) 15
- neu würfeln
- neu würfeln

4-6

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Kommandokonsole
- Kommandokonsole
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- Gyroskop
- Gyroskop
- Gyroskop

1-3

- Gyroskop
- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- Wärmetauscher
- neu würfeln

4-6

Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Handaktivator
- Wärmetauscher
- Mittelschwerer Laser

1-3

- neu würfeln

4-6

Rechter Torso

- Autokanone/20
- Autokanone/20
- Autokanone/20
- Autokanone/20
- Autokanone/20
- Autokanone/20

1-3

- Autokanone/20
- Autokanone/20
- Autokanone/20
- Autokanone/20
- Munition (AK/20) 5
- Munition (AK/20) 5

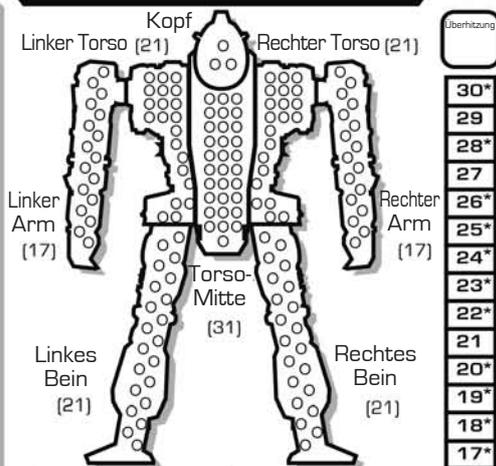
4-6

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher



INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	20 (20)
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

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: AS7-RS Atlas

Bewegungspunkte:

Gehen: 3

Rennen: 5

Springen: 0

Tonnage: 100

Technologie:

Innere Sphäre

Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

(Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Autokanone/10	RT	3	10	-	5	10	15
				(DB,S)				
1	LSR-15	LT	5	1/Rak.	6	7	14	21
				(M,C,S)				
1	KSR-4	LT	3	2/Rak.	-	3	6	9
				(M,C,S)				
1	Schwerer Laser	RA	8	8 (DE)	-	5	10	15
1	Schwerer Laser	LA	8	8 (DE)	-	5	10	15

KW: 1.849 Gesamtpanzerung: 304 Waffenhitze: 24
Ableitung: 20

KRIEGERDATEN

Name: _____

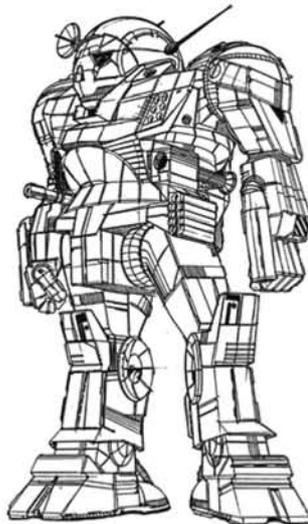
Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____

Treffer:

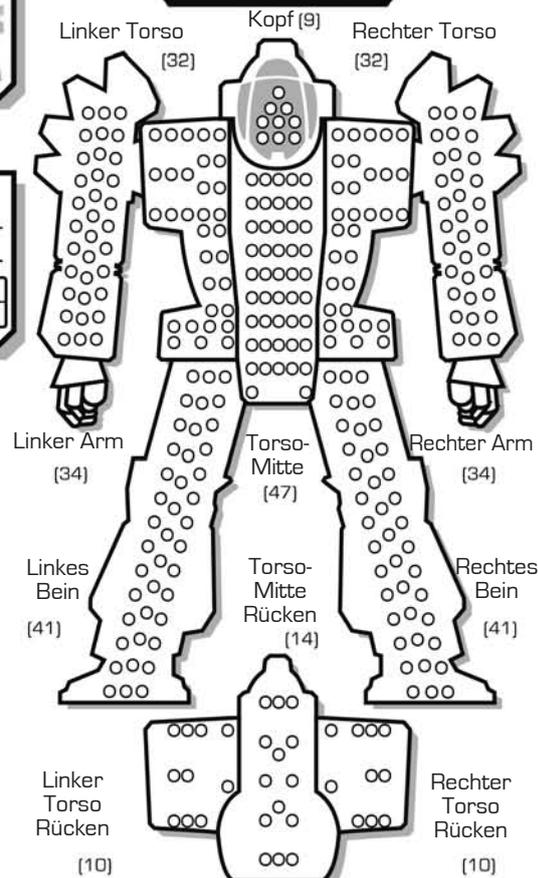
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Handaktivator
- Wärmetauscher
- Schwerer Laser

1-3

- Schwerer Laser
- neu würfeln

4-6

Linker Torso

- Wärmetauscher
- LSR-15
- LSR-15
- LSR-15
- KSR-4
- Munition (LSR-15) 8

1-3

- Munition (LSR-15) 8
- Munition (KSR-4) 25
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

4-6

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- Wärmetauscher
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- Gyroskop
- Gyroskop
- Gyroskop

1-3

- Gyroskop
- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- neu würfeln
- neu würfeln

4-6

Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Handaktivator
- Wärmetauscher
- Schwerer Laser

1-3

- Schwerer Laser
- neu würfeln

4-6

Rechter Torso

- Autokanone/10
- Autokanone/10
- Autokanone/10
- Autokanone/10
- Autokanone/10
- Autokanone/10

1-3

- Autokanone/10
- Munition (AK/10) 10
- Munition (AK/10) 10
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

4-6

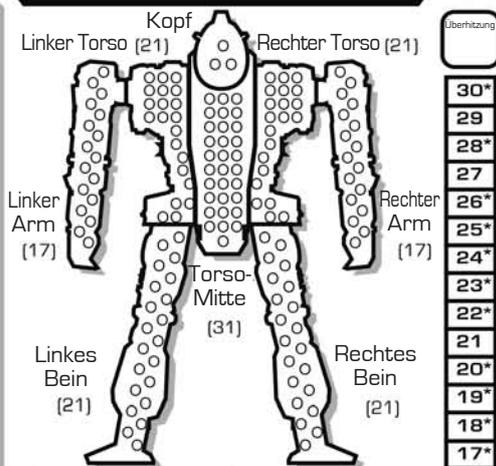
Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher



Schadenstransferdiagramm

INTERNE STRUKTUR

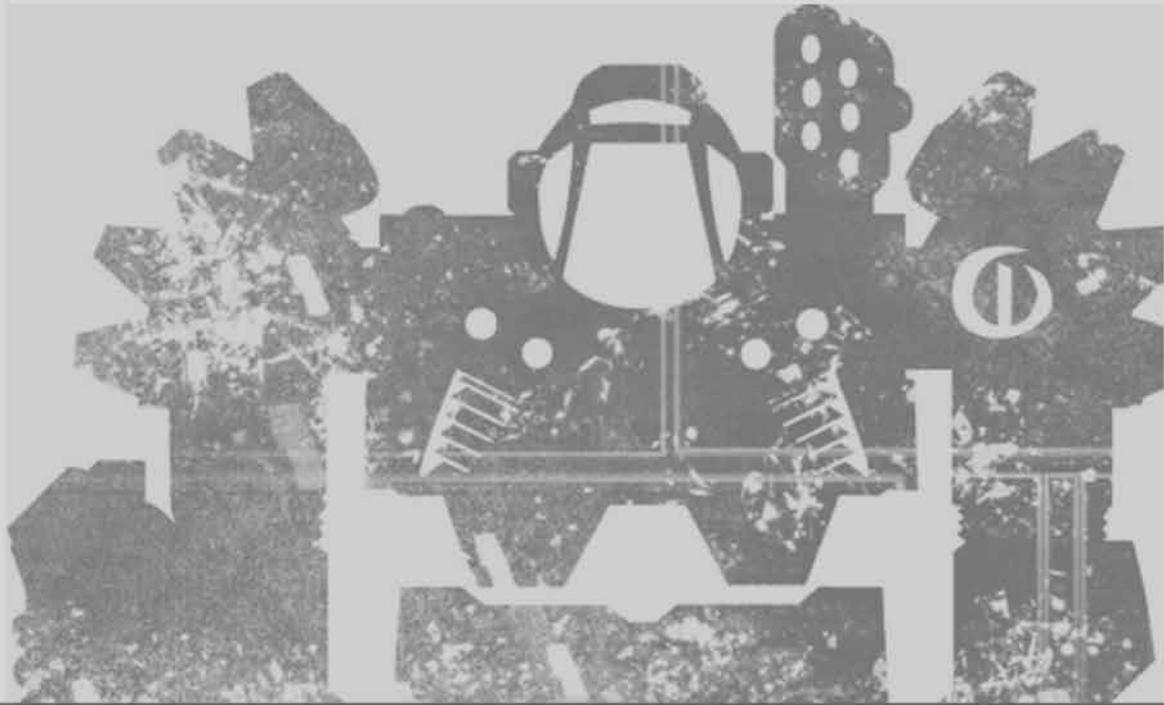


HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	20 (20)
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	0 0
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	0 0
25	-5 Bewegungspunkte	0 0
24	Waffen +4	0 0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0 0
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	0 0
20	-4 Bewegungspunkte	0 0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0 0
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	0 0
17	Waffen +3	0 0
15	-3 Bewegungspunkte	0 0
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	0 0
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



KONVENTIONELLE FLUGZEUGE

BATTLETECH

DATENBOGEN FÜR KONVENTIONELLE FLUGZEUGE

JÄGERDATEN

Typ: Leichter Jagdbomber Andurien

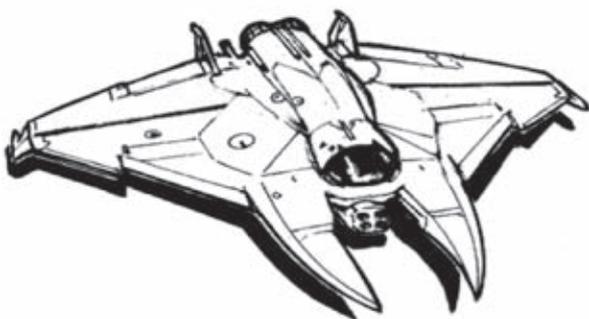
Schub: Tonnage: 10
Sicherer Schub: 7 **Technologie:**
Maximaler Schub: 11 **Innere Sphäre:**
Epoche: Bürgerkrieg

Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab		(6)	(12)	(20)	(25)
Anz. Typ	Zone Wärme	K.	M.	W.	E.
1 Mittelschwerer Impuls-Laser (P)	Bug	4	6	-	-
1 Leichter Impuls-Laser (P)	Bug	2	3	-	-
1 Leichter ER-Laser (DE)	Heck	2	3	-	-

Treibstoff: 320 Punkte

KW: 158 **Gesamtpanzerung:** 8



PANZERUNG

Bug
Schadensgrenzwert
(Panzerung)
1 (2)

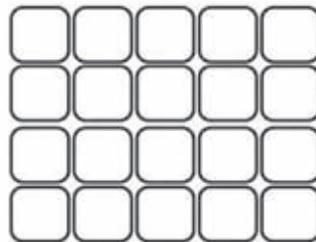
Linker Flügel
Schadensgrenzwert
(Panzerung)
1 (2)

Rechter Flügel
Schadensgrenzwert
(Panzerung)
1 (2)

Heck
Schadensgrenzwert
(Panzerung)
1 (2)

Strukturelle
Integrität:
7

AUSSENLASTEN / BOMBEN



Legende

- HE - Hochexplosiv
- LG - Lasergeführt
- C - Streubombe
- RL - Raketenwerfer



KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens- erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----

 Modifikator:

+1	+2	+3	+4	+5
----	----	----	----	----

GERADEAUSFLUG AUF GELÄNDEKARTEN

Mindeststrecke im Geradeausflug (in Hexfeldern)

Fluggeschwindigkeit	Jäger	Raumboote und Starrflügelhilfsflugzeuge
1	8	8
2	12	14
3	16	20
4	20	26
5	24	32
6	28	38
7	32	44
8	36	50
9	40	56
10	44	62
11	48	68
12	52	74

Auf Geländekarten steigt die Fluggeschwindigkeit nicht über 12.

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

JÄGER-RÜCKKEHR

Sicherer Schub	Runden bis zur Rückkehr
1-4	3
5-8	2
9-12	1
13+	0

BATTLETECH

DATENBOGEN FÜR KONVENTIONELLE FLUGZEUGE

JÄGERDATEN

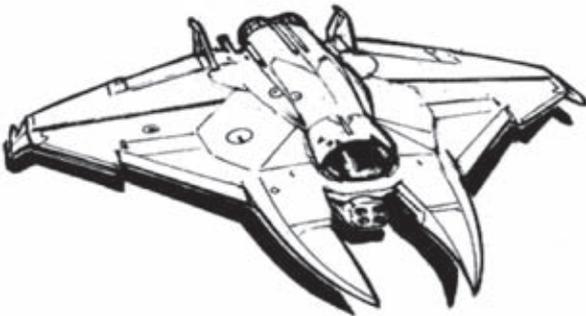
Typ: Angel Leichter Jagdbomber (verbessert)
 Schub: Tonnage: 10
 Sicherer Schub: 10 Technologie:
 Maximaler Schub: 15 Innere Sphäre
 Epoche: Bürgerkrieg

Bewaffnung & Ausrüstung

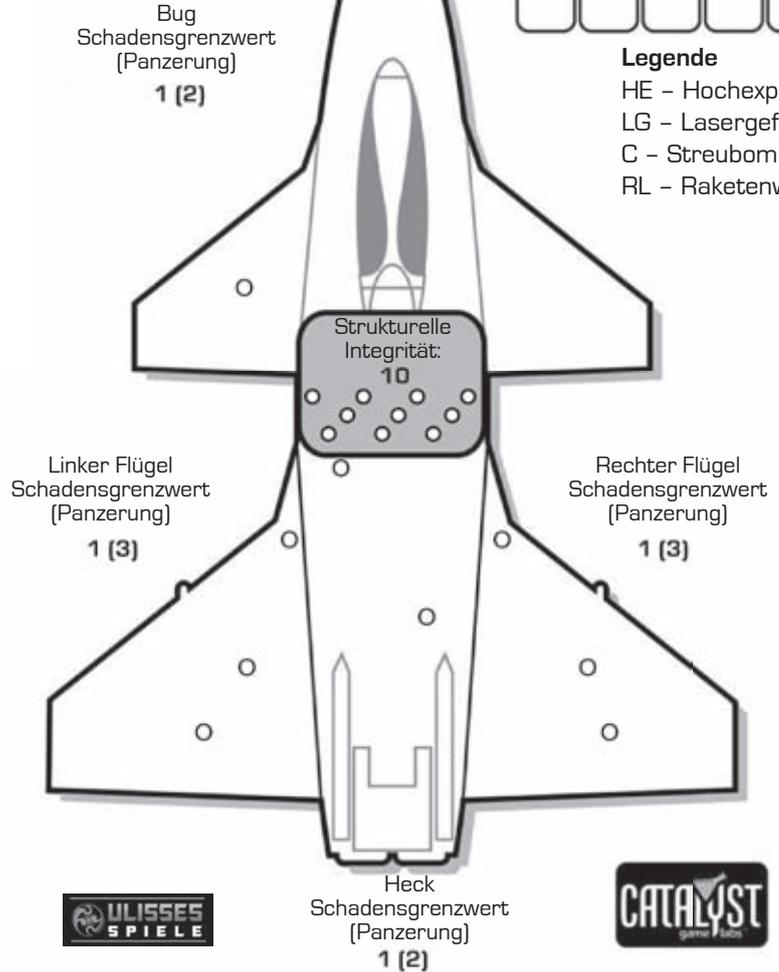
Standardmaßstab (6) (12) (20) (25)
 Anz. Typ Zone Wärme K. M. W. E.
 1 Blitz-KSR-2 (M,C) Bug 2 4 - - -

Munition: (Blitz-KSR-2) 50
 Treibstoff: 160 Punkte

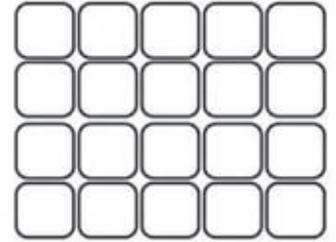
KW: 111 Gesamtpanzerung: 10



PANZERUNG



AUSSENLASTEN / BOMBEN



Legende

- HE - Hochexplosiv
- LG - Lasergeführt
- C - Streubombe
- RL - Raketenwerfer



KRITISCHER SCHADEN

Computer +1 +2 +5 Antrieb 2 4 Z
 FLS +2 +4 D Fahrwerk +5
 Sensoren +1 +2 +5 Lebens-erhaltung +2

PILOTENDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer 1 2 3 4 5 6
 Bewusstseinswurf 3 5 7 10 11 Tot
 Modifikator +1 +2 +3 +4 +5

GERADEAUSFLUG AUF GELÄNDEKARTEN

Mindeststrecke im Geradeausflug (in Hexfeldern)

Fluggeschwindigkeit	Jäger	Raumboote und Starrflügelhilfsflugzeuge
1	8	8
2	12	14
3	16	20
4	20	26
5	24	32
6	28	38
7	32	44
8	36	50
9	40	56
10	44	62
11	48	68
12	52	74

Auf Geländekarten steigt die Fluggeschwindigkeit nicht über 12.

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										
Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

JÄGER-RÜCKKEHR

Sicherer Schub	Runden bis zur Rückkehr
1-4	3
5-8	2
9-12	1
13+	0

BATTLETECH

DATENBOGEN FÜR KONVENTIONELLE FLUGZEUGE

JÄGERDATEN

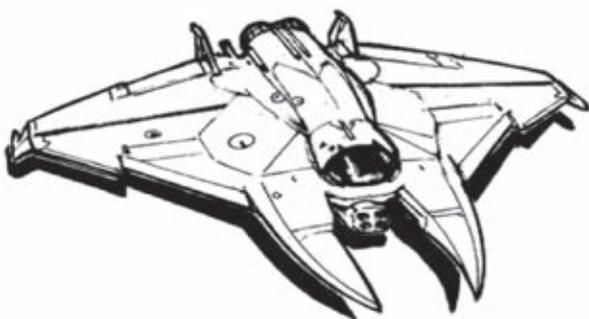
Typ: Angel Leichter Jagdbomber
 Schub: Tonnage: 10
 Sicherer Schub: 10 Technologie:
 Maximaler Schub: 15 Innere Sphäre
 Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

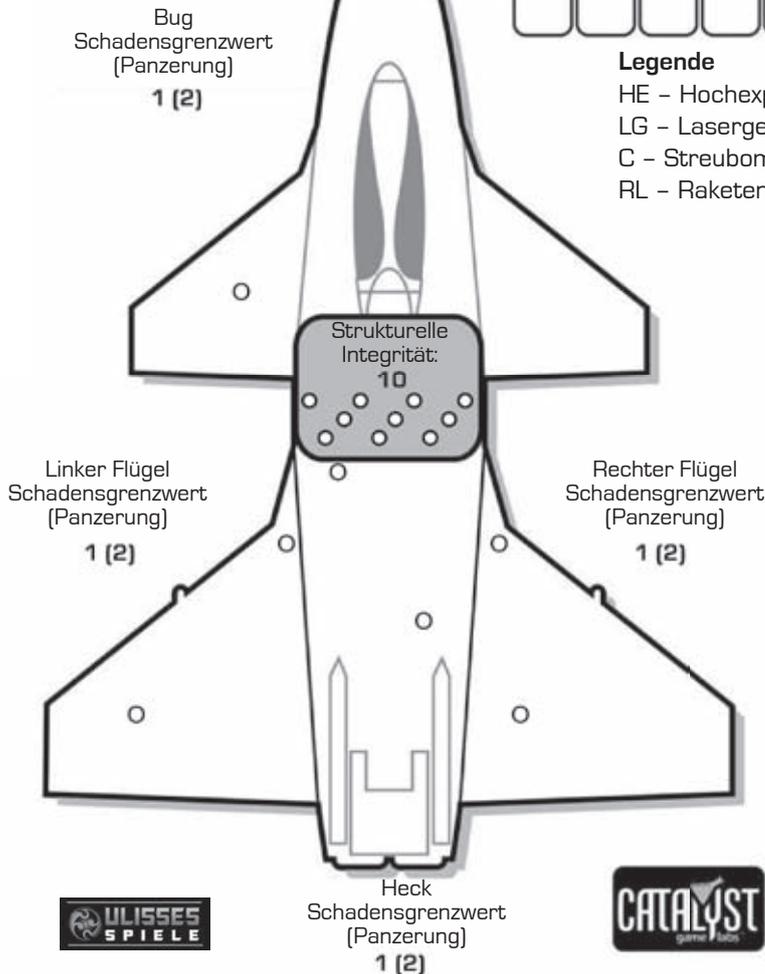
Standardmaßstab (6) (12) (20) (25)
 Anz. Typ Zone Wärme K. M. W. E.
 1 KSR-4 (M,C,S) Bug 3 4 - - -

Munition: (KSR-4) 25
 Treibstoff: 160 Punkte

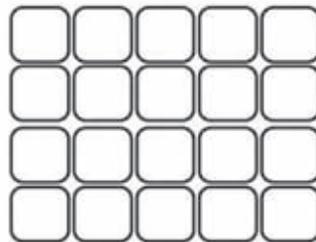
KW: 129 Gesamtpanzerung: 8



PANZERUNG



AUSSENLASTEN / BOMBEN



Legende

HE - Hochexplosiv
 LG - Lasergeführt
 C - Streubombe
 RL - Raketenwerfer



KRITISCHER SCHADEN

Computer +1 +2 +5 Antrieb 2 4 Z
 FLS +2 +4 D Fahrwerk +5
 Sensoren +1 +2 +5 Lebens-erhaltung +2

PILOTENDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer 1 2 3 4 5 6
 Bewusstseinswurf 3 5 7 10 11 Tot
 Modifikator +1 +2 +3 +4 +5

GERADEAUSFLUG AUF GELÄNDEKARTEN

Mindeststrecke im Geradeausflug (in Hexfeldern)

Fluggeschwindigkeit	Jäger	Raumboote und Starrflügelhilfsflugzeuge
1	8	8
2	12	14
3	16	20
4	20	26
5	24	32
6	28	38
7	32	44
8	36	50
9	40	56
10	44	62
11	48	68
12	52	74

Auf Geländekarten steigt die Fluggeschwindigkeit nicht über 12.

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

JÄGER-RÜCKKEHR

Sicherer Schub	Runden bis zur Rückkehr
1-4	3
5-8	2
9-12	1
13+	0

BATTLETECH

DATENBOGEN FÜR KONVENTIONELLE FLUGZEUGE

JÄGERDATEN

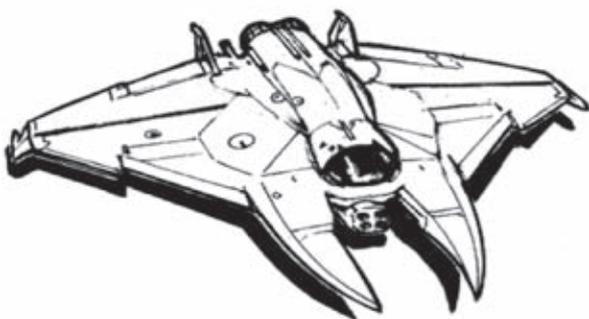
Typ: Comet Leichter Jagdbomber
Schub: Tonnage: 10
Sicherer Schub: 10 **Technologie:**
Maximaler Schub: 15 Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

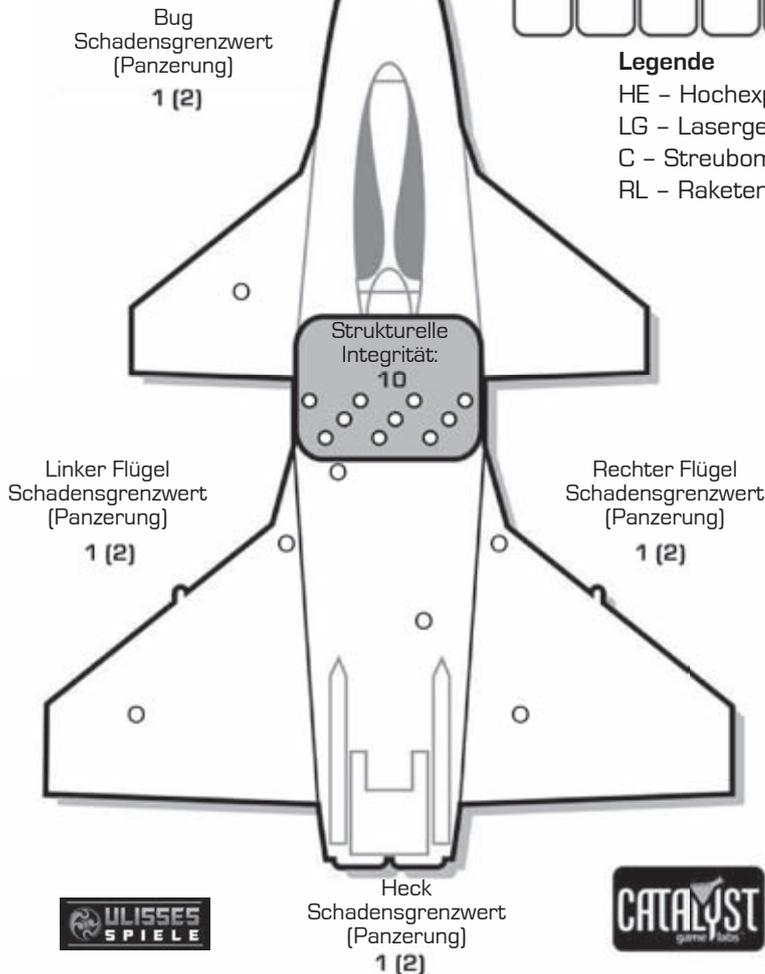
Standardmaßstab (6) (12) (20) (25)
Anz. Typ Zone Wärme K. M. W. E.
 1 KSR-4 (M,C) Bug 3 4 - - -

Munition: (KSR-4) 25
 Treibstoff: 160 Punkte

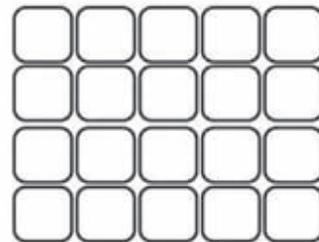
KW: 129 **Gesamtpanzerung:** 8



PANZERUNG



AUSSENLASTEN / BOMBEN



Legende

HE - Hochexplosiv
 LG - Lasergeführt
 C - Streubombe
 RL - Raketenwerfer



KRITISCHER SCHADEN

Computer +1 +2 +5 Antrieb 2 4 Z
 FLS +2 +4 D Fahrwerk +5
 Sensoren +1 +2 +5 Lebens-erhaltung +2

PILOTENDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer 1 2 3 4 5 6
 Bewusstseinswurf 3 5 7 10 11 Tot
 Modifikator +1 +2 +3 +4 +5

GERADEAUSFLUG AUF GELÄNDEKARTEN

Mindeststrecke im Geradeausflug (in Hexfeldern)

Fluggeschwindigkeit	Jäger	Raumboote und Starrflügelhilfsflugzeuge
1	8	8
2	12	14
3	16	20
4	20	26
5	24	32
6	28	38
7	32	44
8	36	50
9	40	56
10	44	62
11	48	68
12	52	74

Auf Geländekarten steigt die Fluggeschwindigkeit nicht über 12.

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

JÄGER-RÜCKKEHR

Sicherer Schub	Runden bis zur Rückkehr
1-4	3
5-8	2
9-12	1
13+	0

BATTLETECH

DATENBOGEN FÜR KONVENTIONELLE FLUGZEUGE

JÄGERDATEN

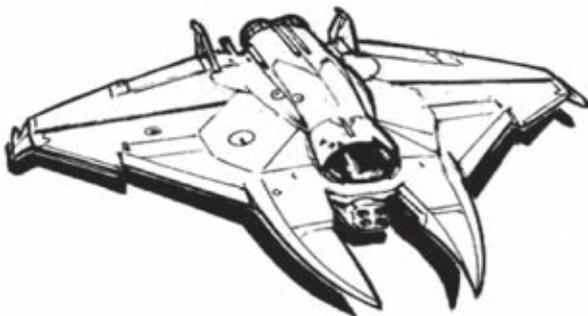
Typ: Owl II Leichter Jagdbomber
Schub: Tonnage: 10
Sicherer Schub: 10 **Technologie:**
Maximaler Schub: 15 Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

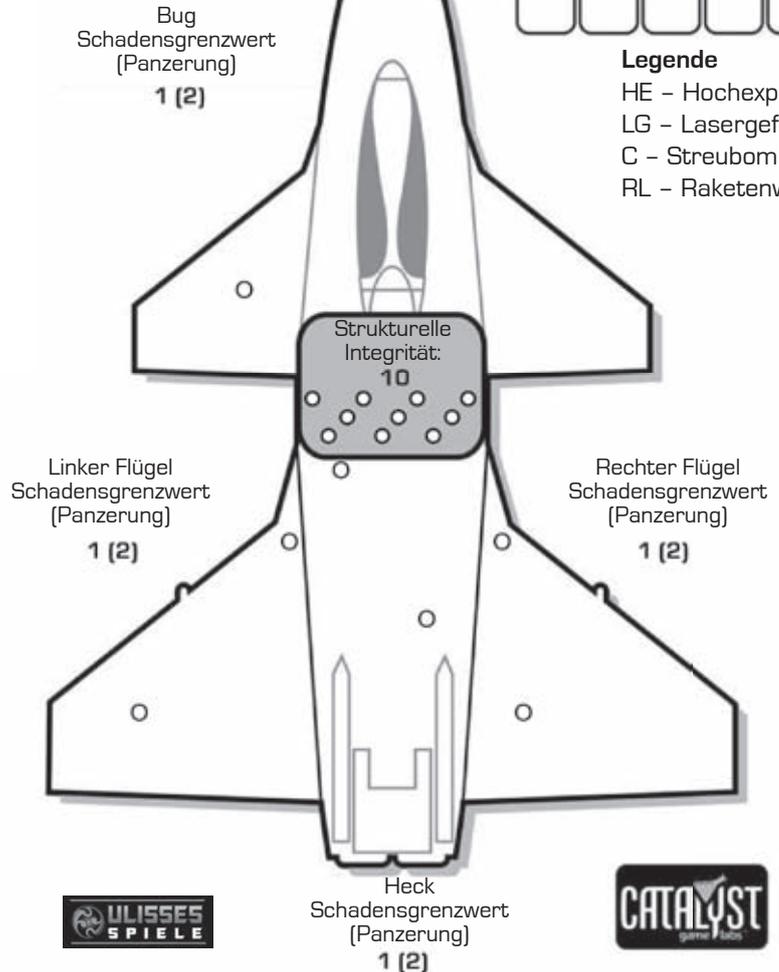
Standardmaßstab		(6)	(12)	(20)	(25)
Anz. Typ	Zone Wärme	K.	M.	W.	E.
1 Mittelschwerer Laser (DE) Bug	3	5	-	-	-
1 Leichter Laser (DE) LF	3	-	-	-	-
1 Leichter Laser (DE) RF	3	-	-	-	-

Treibstoff: 320 Punkte

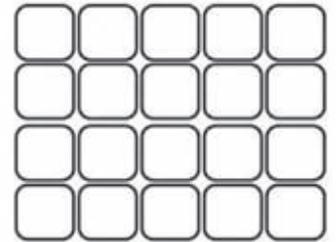
KW: 191 **Gesamtpanzerung:** 8



PANZERUNG



AUSSENLASTEN / BOMBEN



Legende

HE - Hochexplosiv
 LG - Lasergeführt
 C - Streubombe
 RL - Raketenwerfer

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens- erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____

Treffer

1	2	3	4	5	6
3	5	7	10	11	Tot

Bewusstseinswurf

Modifikator

+1	+2	+3	+4	+5
----	----	----	----	----

GERADEAUSFLUG AUF GELÄNDEKARTEN

Mindeststrecke im Geradeausflug (in Hexfeldern)

Fluggeschwindigkeit	Jäger	Raumboote und Starrflügelhilfsflugzeuge
1	8	8
2	12	14
3	16	20
4	20	26
5	24	32
6	28	38
7	32	44
8	36	50
9	40	56
10	44	62
11	48	68
12	52	74

Auf Geländekarten steigt die Fluggeschwindigkeit nicht über 12.

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

JÄGER-RÜCKKEHR

Sicherer Schub	Runden bis zur Rückkehr
1-4	3
5-8	2
9-12	1
13+	0

BATTLETECH

DATENBOGEN FÜR KONVENTIONELLE FLUGZEUGE

JÄGERDATEN

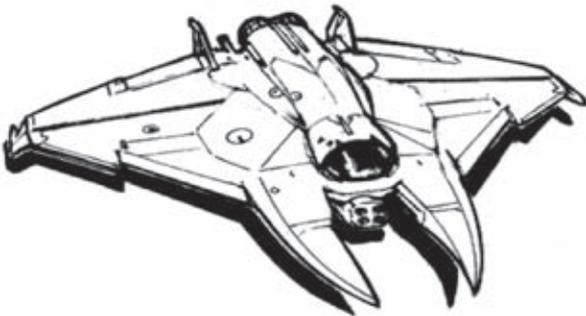
Typ: Owl III Leichter Jagdbomber
 Schub: Tonnage: 10
 Sicherer Schub: 10 Technologie:
 Maximaler Schub: 15 Innere Sphäre
 Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

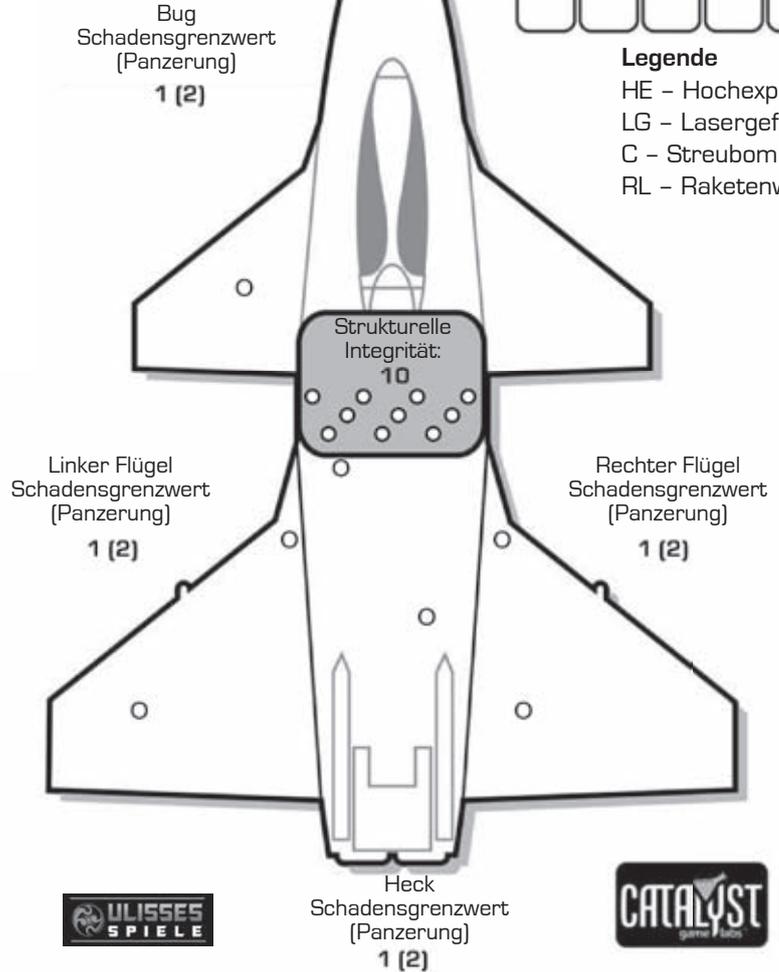
Standardmaßstab (6) (12) (20) (25)
 Anz. Typ Zone Wärme K. M. W. E.
 2 Mittelschwere ER-Laser (DE) Bug 5 5 5 - -

Treibstoff: 320 Punkte

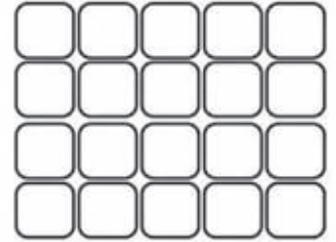
KW: 329 Gesamtpanzerung: 8



PANZERUNG



AUSSENLASTEN / BOMBEN



Legende

- HE - Hochexplosiv
- LG - Lasergeführt
- C - Streubombe
- RL - Raketenwerfer

KRITISCHER SCHADEN

Computer +1 +2 +5 Antrieb 2 4 Z
 FLS +2 +4 D Fahrwerk +5
 Sensoren +1 +2 +5 Lebens-erhaltung +2

PILOTENDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer 1 2 3 4 5 6
 Bewusstseinswurf 3 5 7 10 11 Tot
 Modifikator +1 +2 +3 +4 +5

GERADEAUSFLUG AUF GELÄNDEKARTEN

Mindeststrecke im Geradeausflug (in Hexfeldern)

Fluggeschwindigkeit	Jäger	Raumboote und Starrflügelhilfsflugzeuge
1	8	8
2	12	14
3	16	20
4	20	26
5	24	32
6	28	38
7	32	44
8	36	50
9	40	56
10	44	62
11	48	68
12	52	74

Auf Geländekarten steigt die Fluggeschwindigkeit nicht über 12.

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

JÄGER-RÜCKKEHR

Sicherer Schub	Runden bis zur Rückkehr
1-4	3
5-8	2
9-12	1
13+	0

BATTLETECH

DATENBOGEN FÜR KONVENTIONELLE FLUGZEUGE

JÄGERDATEN

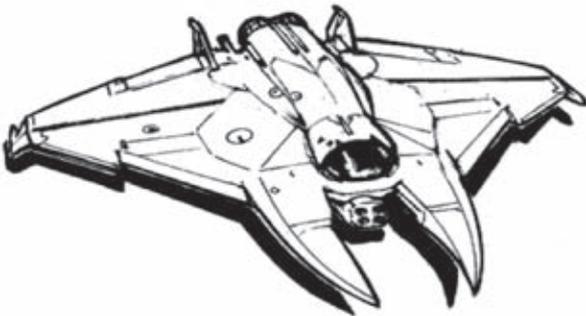
Typ: Owl Leichter Jagdbomber
 Schub: Tonnage: 10
 Sicherer Schub: 10 Technologie:
 Maximaler Schub: 15 Innere Sphäre
 Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

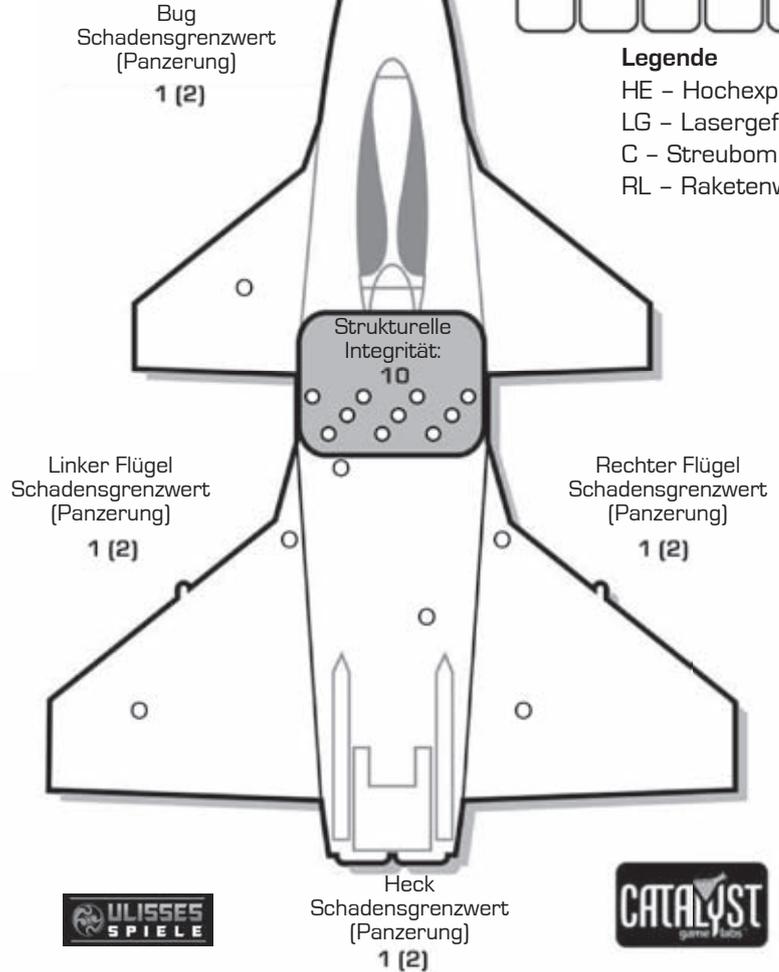
Standardmaßstab (6) (12) (20) (25)
 Anz. Typ Zone Wärme K. M. W. E.
 1 KSR-4 (M,C,S) Bug 3 4 - - -

Munition: (KSR-4) 25
 Treibstoff: 160 Punkte

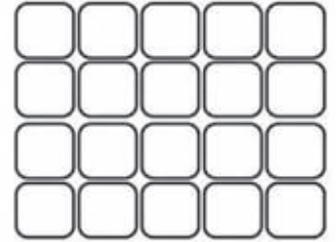
KW: 129 Gesamtpanzerung: 8



PANZERUNG



AUSSENLASTEN / BOMBEN



Legende

HE - Hochexplosiv
 LG - Lasergeführt
 C - Streubombe
 RL - Raketenwerfer

KRITISCHER SCHADEN

Computer +1 +2 +5 Antrieb 2 4 Z
 FLS +2 +4 D Fahrwerk +5
 Sensoren +1 +2 +5 Lebens-erhaltung +2

PILOTENDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer 1 2 3 4 5 6
 Bewusstseinswurf 3 5 7 10 11 Tot
 Modifikator +1 +2 +3 +4 +5

GERADEAUSFLUG AUF GELÄNDEKARTEN

Mindeststrecke im Geradeausflug (in Hexfeldern)

Fluggeschwindigkeit	Jäger	Raumboote und Starrflügelhilfsflugzeuge
1	8	8
2	12	14
3	16	20
4	20	26
5	24	32
6	28	38
7	32	44
8	36	50
9	40	56
10	44	62
11	48	68
12	52	74

Auf Geländekarten steigt die Fluggeschwindigkeit nicht über 12.

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

JÄGER-RÜCKKEHR

Sicherer Schub	Runden bis zur Rückkehr
1-4	3
5-8	2
9-12	1
13+	0

BATTLETECH

DATENBOGEN FÜR KONVENTIONELLE FLUGZEUGE

JÄGERDATEN

Typ: Suzume Leichter Jagdbomber "Sparrow"
 Schub: Tonnage: 10
 Sicherer Schub: 7 Technologie:
 Maximaler Schub: 11 Innere Sphäre
 Epoche: Nachfolgekriege

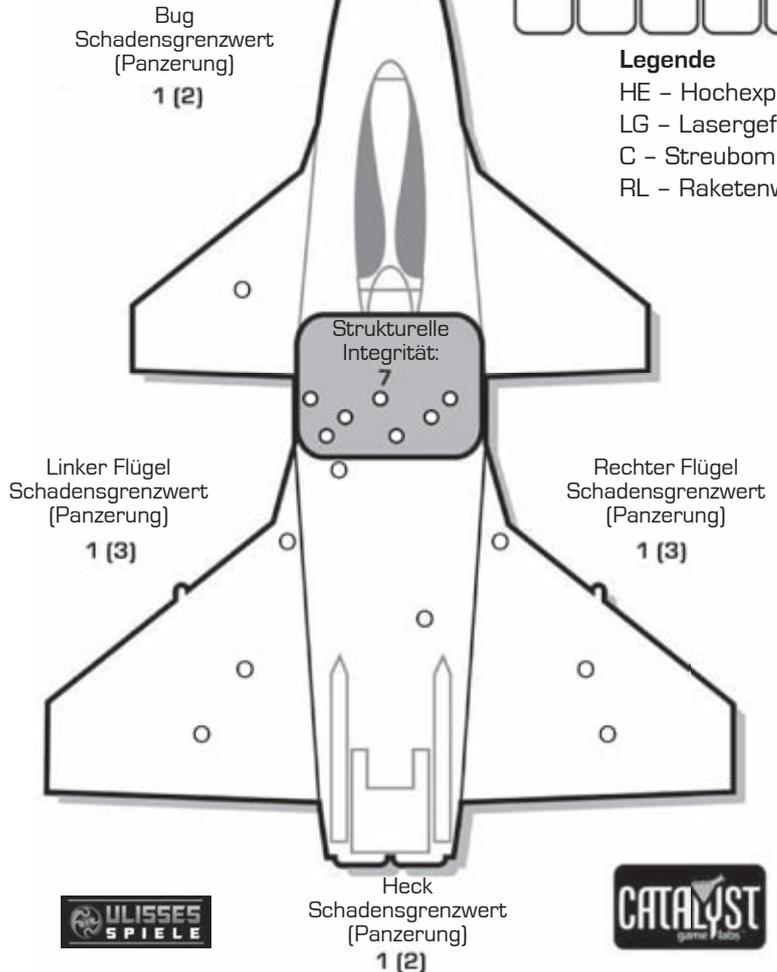
Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab (6) (12) (20) (25)
 Anz. Typ Zone Wärme K. M. W. E.
 1 LSR-5 (M,C,S) Bug 2 3 3 3 -

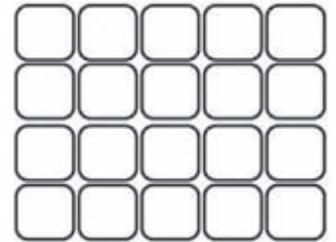
Munition: (LSR-5) 24
 Treibstoff: 160 Punkte

KW: 116 Gesamtpanzerung: 10

PANZERUNG



AUSSENLASTEN / BOMBEN



Legende

HE - Hochexplosiv
 LG - Lasergeführt
 C - Streubombe
 RL - Raketenwerfer



KRITISCHER SCHADEN

Computer +1 +2 +5 Antrieb 2 4 Z
 FLS +2 +4 D Fahrwerk +5
 Sensoren +1 +2 +5 Lebens-erhaltung +2

PILOTENDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer 1 2 3 4 5 6
 Bewusstseinswurf 3 5 7 10 11 Tot
 Modifikator +1 +2 +3 +4 +5

GERADEAUSFLUG AUF GELÄNDEKARTEN

Mindeststrecke im Geradeausflug (in Hexfeldern)

Fluggeschwindigkeit	Jäger	Raumboote und Starrflügelhilfsflugzeuge
1	8	8
2	12	14
3	16	20
4	20	26
5	24	32
6	28	38
7	32	44
8	36	50
9	40	56
10	44	62
11	48	68
12	52	74

Auf Geländekarten steigt die Fluggeschwindigkeit nicht über 12.

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

JÄGER-RÜCKKEHR

Sicherer Schub	Runden bis zur Rückkehr
1-4	3
5-8	2
9-12	1
13+	0

BATTLETECH

DATENBOGEN FÜR KONVENTIONELLE FLUGZEUGE

JÄGERDATEN

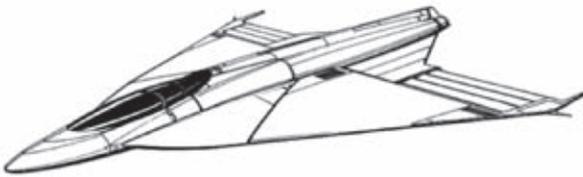
Typ: Boeing Sprungbomber
 Schub: Tonnage: 20
 Sicherer Schub: 9 Technologie:
 Maximaler Schub: 14 Innere Sphäre
 Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

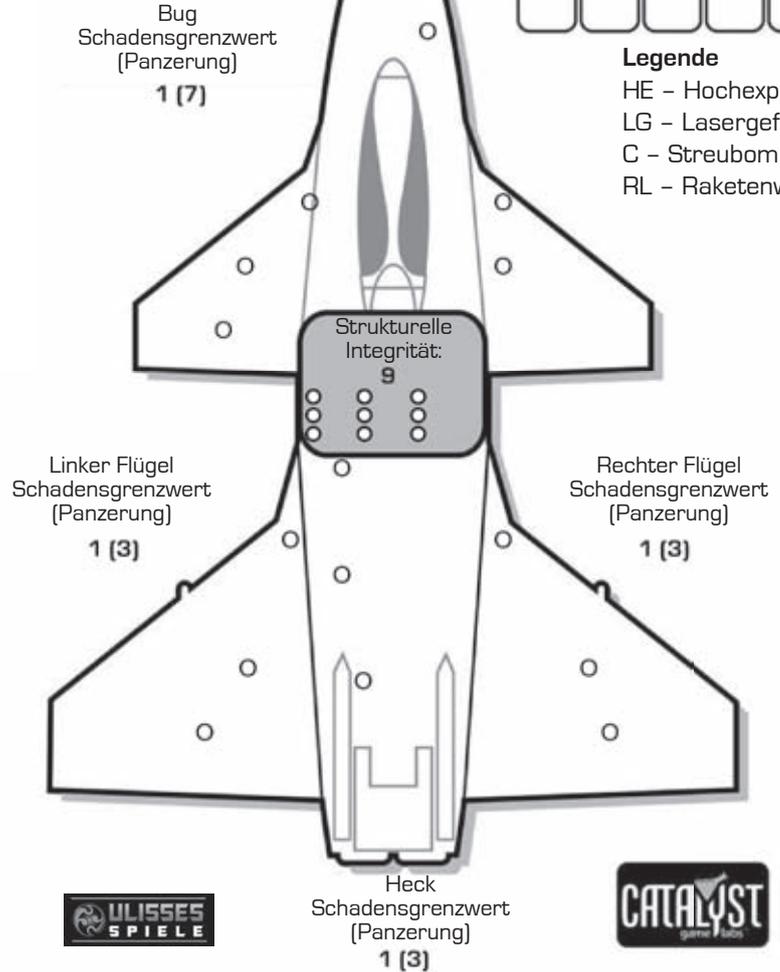
Standardmaßstab (6) [12][20][25]
 Anz. Typ Zone Wärme K. M. W. E.

Treibstoff: 320 Punkte

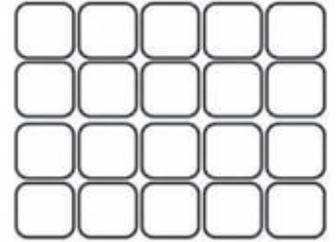
KW: 64 Gesamtpanzerung: 16



PANZERUNG



AUSSENLASTEN / BOMBEN



Legende

HE - Hochexplosiv
 LG - Lasergeführt
 C - Streubombe
 RL - Raketenwerfer



KRITISCHER SCHADEN

Computer +1 +2 +5 Antrieb 2 4 Z
 FLS +2 +4 D Fahrwerk +5
 Sensoren +1 +2 +5 Lebens-erhaltung +2

PILOTENDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer 1 2 3 4 5 6
 Bewusstseinswurf 3 5 7 10 11 Tot
 Modifikator +1 +2 +3 +4 +5

GERADEAUSFLUG AUF GELÄNDEKARTEN

Mindeststrecke im Geradeausflug (in Hexfeldern)

Fluggeschwindigkeit	Jäger	Raumboote und Starrflügelhilfsflugzeuge
1	8	8
2	12	14
3	16	20
4	20	26
5	24	32
6	28	38
7	32	44
8	36	50
9	40	56
10	44	62
11	48	68
12	52	74

Auf Geländekarten steigt die Fluggeschwindigkeit nicht über 12.

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

JÄGER-RÜCKKEHR

Sicherer Schub	Runden bis zur Rückkehr
1-4	3
5-8	2
9-12	1
13+	0

BATTLETECH

DATENBOGEN FÜR KONVENTIONELLE FLUGZEUGE

JÄGERDATEN

Typ: Guardian Jäger

Schub: Tonnage: 20
 Sicherer Schub: 7 Technologie:
 Maximaler Schub: 11 Innere Sphäre
 Senkrechtstarter Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

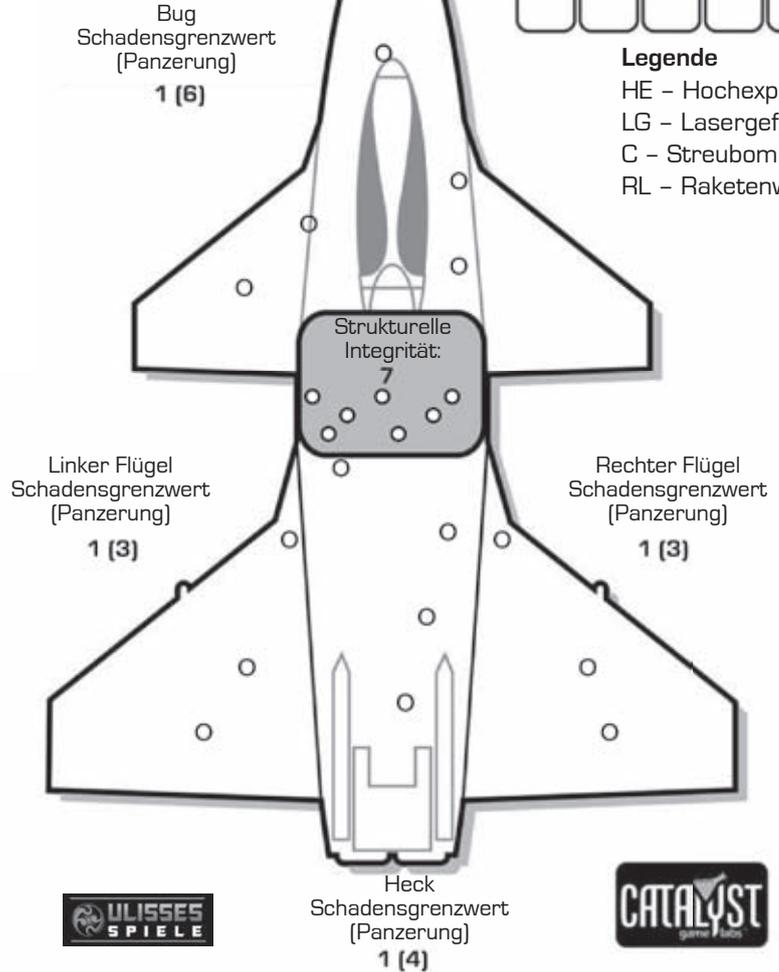
Standardmaßstab (6) [12][20][25]
 Anz. Typ Zone Wärme K. M. W. E.
 1 KSR-6 (M,C,S) Bug 4 8 - - -

Munition: [KSR-6] 15
 Treibstoff: 320 Punkte

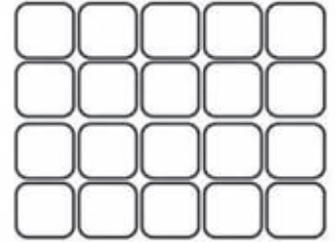
KW: 159 Gesamtpanzerung: 16



PANZERUNG



AUSSENLASTEN / BOMBEN



Legende

- HE - Hochexplosiv
- LG - Lasergeführt
- C - Streubombe
- RL - Raketenwerfer



KRITISCHER SCHADEN

Computer +1 +2 +5 Antrieb 2 4 Z
 FLS +2 +4 D Fahrwerk +5
 Sensoren +1 +2 +5 Lebens-erhaltung +2

PILOTENDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer 1 2 3 4 5 6
 Bewusstseinswurf 3 5 7 10 11 Tot
 Modifikator +1 +2 +3 +4 +5

GERADEAUSFLUG AUF GELÄNDEKARTEN

Mindeststrecke im Geradeausflug (in Hexfeldern)

Fluggeschwindigkeit	Jäger	Raumboote und Starrflügelhilfsflugzeuge
1	8	8
2	12	14
3	16	20
4	20	26
5	24	32
6	28	38
7	32	44
8	36	50
9	40	56
10	44	62
11	48	68
12	52	74

Auf Geländekarten steigt die Fluggeschwindigkeit nicht über 12.

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

JÄGER-RÜCKKEHR

Sicherer Schub	Runden bis zur Rückkehr
1-4	3
5-8	2
9-12	1
13+	0

BATTLETECH

DATENBOGEN FÜR KONVENTIONELLE FLUGZEUGE

JÄGERDATEN

Typ: Guardian Jäger B

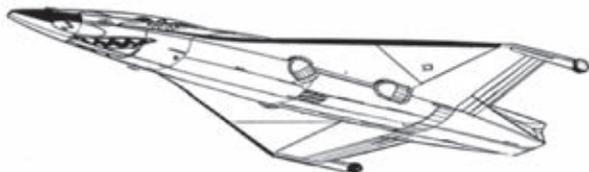
Schub: Tonnage: 20
 Sicherer Schub: 6 Technologie:
 Maximaler Schub: 9 Innere Sphäre
 Senkrechtstarter Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

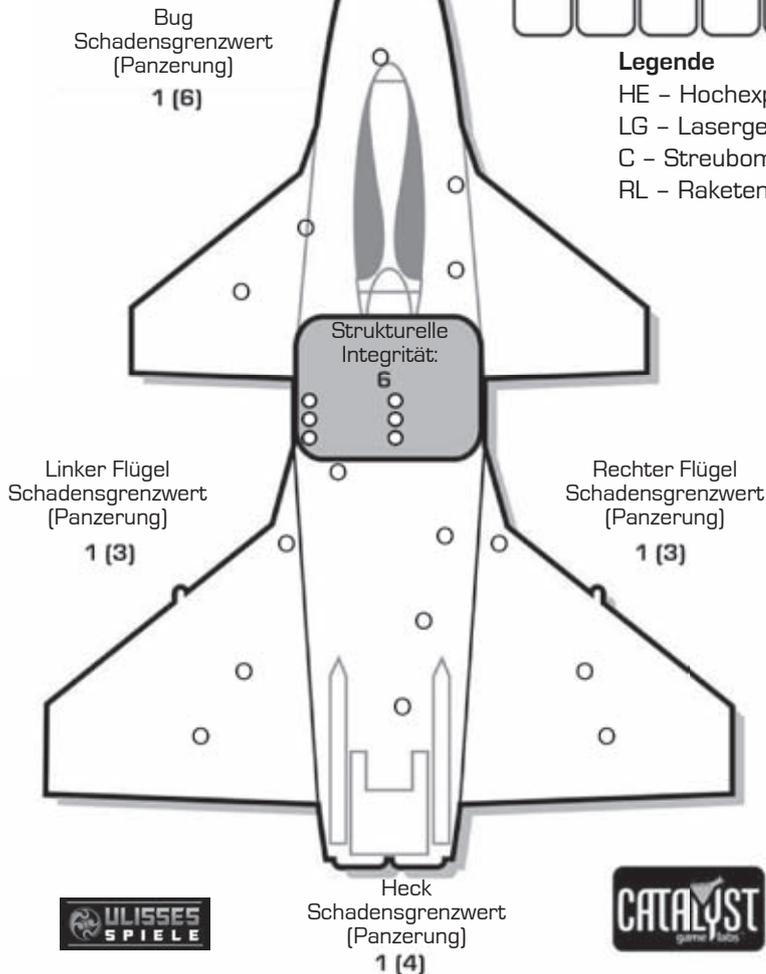
Standardmaßstab (6) [12][20][25]
 Anz. Typ Zone Wärme K. M. W. E.
 1 Mittelschwerer Laser (DE) Bug 3 5 - - -

Treibstoff: 320 Punkte

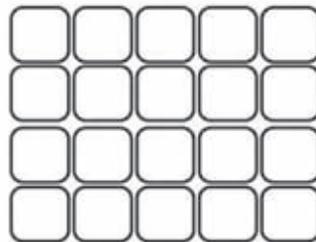
KW: 128 Gesamtpanzerung: 18



PANZERUNG



AUSSENLASTEN / BOMBEN



Legende

HE - Hochexplosiv
 LG - Lasergeführt
 C - Streubombe
 RL - Raketenwerfer



KRITISCHER SCHADEN

Computer +1 +2 +5 Antrieb 2 4 Z
 FLS +2 +4 D Fahrwerk +5
 Sensoren +1 +2 +5 Lebens-erhaltung +2

PILOTENDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer 1 2 3 4 5 6
 Bewusstseinswurf 3 5 7 10 11 Tot
 Modifikator +1 +2 +3 +4 +5

GERADEAUSFLUG AUF GELÄNDEKARTEN

Mindeststrecke im Geradeausflug (in Hexfeldern)

Fluggeschwindigkeit	Jäger	Raumboote und Starrflügelhilfsflugzeuge
1	8	8
2	12	14
3	16	20
4	20	26
5	24	32
6	28	38
7	32	44
8	36	50
9	40	56
10	44	62
11	48	68
12	52	74

Auf Geländekarten steigt die Fluggeschwindigkeit nicht über 12.

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

JÄGER-RÜCKKEHR

Sicherer Schub	Runden bis zur Rückkehr
1-4	3
5-8	2
9-12	1
13+	0

BATTLETECH

DATENBOGEN FÜR KONVENTIONELLE FLUGZEUGE

JÄGERDATEN

Typ: Guardian Jäger C

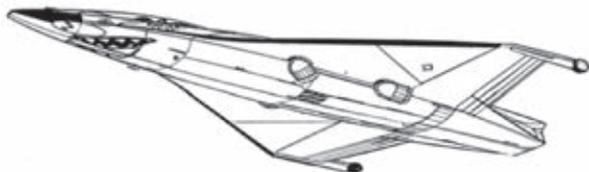
Schub: Tonnage: 20
 Sicherer Schub: 7 Technologie:
 Maximaler Schub: 11 Innere Sphäre
 Senkrechtstarter Epoche: Clan-Invasion

Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab (6) [12][20][25]
 Anz. Typ Zone Wärme K. M. W. E.
 1 Blitz-KSR-4 (M,C) Bug 3 8 - - -

Munition: (Blitz-KSR-4) 25
 Treibstoff: 320 Punkte

KW: 159 Gesamtpanzerung: 18



PANZERUNG

Bug
 Schadensgrenzwert
 (Panzerung)
 1 (6)

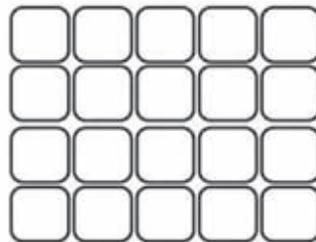
Linker Flügel
 Schadensgrenzwert
 (Panzerung)
 1 (3)

Rechter Flügel
 Schadensgrenzwert
 (Panzerung)
 1 (3)

Heck
 Schadensgrenzwert
 (Panzerung)
 1 (4)

Strukturelle
 Integrität:
 7

AUSSENLASTEN / BOMBEN



Legende

HE - Hochexplosiv
 LG - Lasergeführt
 C - Streubombe
 RL - Raketenwerfer



KRITISCHER SCHADEN

Computer +1 +2 +5 Antrieb 2 4 Z
 FLS +2 +4 D Fahrwerk +5
 Sensoren +1 +2 +5 Lebens-
 erhaltung +2

PILOTENDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer 1 2 3 4 5 6
 Bewusst-
 seinswurf 3 5 7 10 11 Tot
 Modifikator +1 +2 +3 +4 +5

GERADEAUSFLUG AUF GELÄNDEKARTEN

Mindeststrecke im Geradeausflug (in Hexfeldern)

Fluggeschwindigkeit	Jäger	Raumboote und Starrflügelhilfsflugzeuge
1	8	8
2	12	14
3	16	20
4	20	26
5	24	32
6	28	38
7	32	44
8	36	50
9	40	56
10	44	62
11	48	68
12	52	74

Auf Geländekarten steigt die Fluggeschwindigkeit nicht über 12.

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										
Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

JÄGER-RÜCKKEHR

Sicherer Schub	Runden bis zur Rückkehr
1-4	3
5-8	2
9-12	1
13+	0

BATTLETECH

DATENBOGEN FÜR KONVENTIONELLE FLUGZEUGE

JÄGERDATEN

Typ: Guardian Jäger D

Schub: Tonnage: 20
 Sicherer Schub: 7 Technologie:
 Maximaler Schub: 11 Innere Sphäre
 Senkrechtstarter Epoche: Clan-Invasion

Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab (6) [12][20][25]
 Anz. Typ Zone Wärme K. M. W. E.
 1 MSR-10 (M,C) Bug 4 6 6 - -

Munition: (MSR-10) 24
 Treibstoff: 320 Punkte

KW: 154 Gesamtpanzerung: 18



PANZERUNG

Bug
 Schadensgrenzwert
 (Panzerung)
 1 (6)

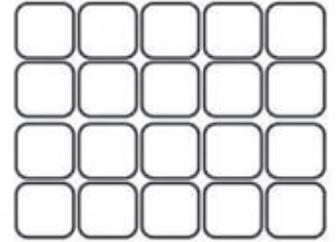
Linker Flügel
 Schadensgrenzwert
 (Panzerung)
 1 (3)

Rechter Flügel
 Schadensgrenzwert
 (Panzerung)
 1 (3)

Heck
 Schadensgrenzwert
 (Panzerung)
 1 (4)

Strukturelle
 Integrität:
 7

AUSSENLASTEN / BOMBEN



Legende

- HE - Hochexplosiv
- LG - Lasergeführt
- C - Streubombe
- RL - Raketenwerfer



KRITISCHER SCHADEN

Computer +1 +2 +5 Antrieb 2 4 Z
 FLS +2 +4 D Fahrwerk +5
 Sensoren +1 +2 +5 Lebens-
 erhaltung +2

PILOTENDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer 1 2 3 4 5 6
 Bewusst-
 seinswurf 3 5 7 10 11 Tot
 Modifikator +1 +2 +3 +4 +5

GERADEAUSFLUG AUF GELÄNDEKARTEN

Mindeststrecke im Geradeausflug (in Hexfeldern)

Fluggeschwindigkeit	Jäger	Raumboote und Starrflügelhilfsflugzeuge
1	8	8
2	12	14
3	16	20
4	20	26
5	24	32
6	28	38
7	32	44
8	36	50
9	40	56
10	44	62
11	48	68
12	52	74

Auf Geländekarten steigt die Fluggeschwindigkeit nicht über 12.

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										
Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

JÄGER-RÜCKKEHR

Sicherer Schub	Runden bis zur Rückkehr
1-4	3
5-8	2
9-12	1
13+	0

BATTLETECH

DATENBOGEN FÜR KONVENTIONELLE FLUGZEUGE

JÄGERDATEN

Typ: Crane Mittelschwerer Jagdbomber

Schub: Tonnage: 25
 Sicherer Schub: 6 Technologie:
 Maximaler Schub: 9 Innere Sphäre
 Epoche: Nachfolgekriege

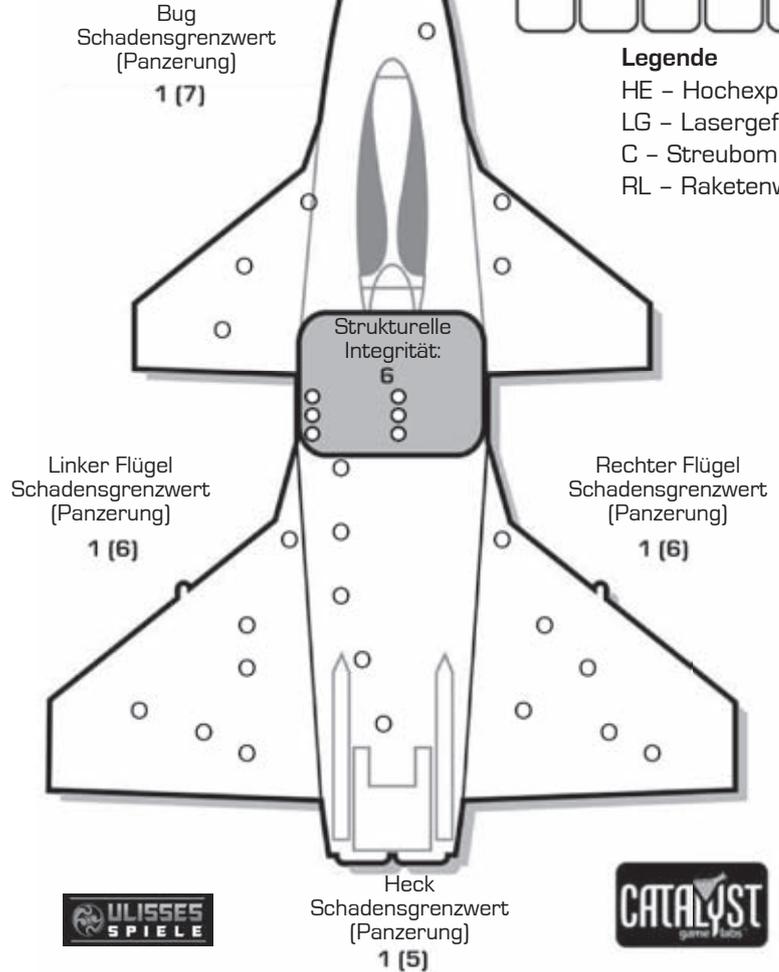
Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab	(6)	(12)	(20)	(25)		
Anz. Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
1 LSR-5 (M,C,S)	Bug	2	3	3	3	-
1 LSR-5 (M,C,S)	LF	2	3	3	3	-
1 LSR-5 (M,C,S)	LR	2	3	3	3	-

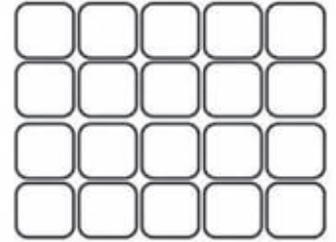
Munition: (LSR-5) 24
 Treibstoff: 480 Punkte

KW: 274 Gesamtpanzerung: 18

PANZERUNG



AUSSENLASTEN / BOMBEN



Legende

- HE - Hochexplosiv
- LG - Lasergeführt
- C - Streubombe
- RL - Raketenwerfer



KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens- erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusst- seinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

GERADEAUSFLUG AUF GELÄNDEKARTEN

Mindeststrecke im Geradeausflug (in Hexfeldern)

Fluggeschwindigkeit	Jäger	Raumboote und Starrflügelhilfsflugzeuge
1	8	8
2	12	14
3	16	20
4	20	26
5	24	32
6	28	38
7	32	44
8	36	50
9	40	56
10	44	62
11	48	68
12	52	74

Auf Geländekarten steigt die Fluggeschwindigkeit nicht über 12.

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

JÄGER-RÜCKKEHR

Sicherer Schub	Runden bis zur Rückkehr
1-4	3
5-8	2
9-12	1
13+	0

BATTLETECH

DATENBOGEN FÜR KONVENTIONELLE FLUGZEUGE

JÄGERDATEN

Typ: Defender II Mittelschwerer Angriffsjäger

Schub: Tonnage: 25
 Sicherer Schub: 6 Technologie:
 Maximaler Schub: 9 Innere Sphäre
 Epoche: Nachfolgekriege

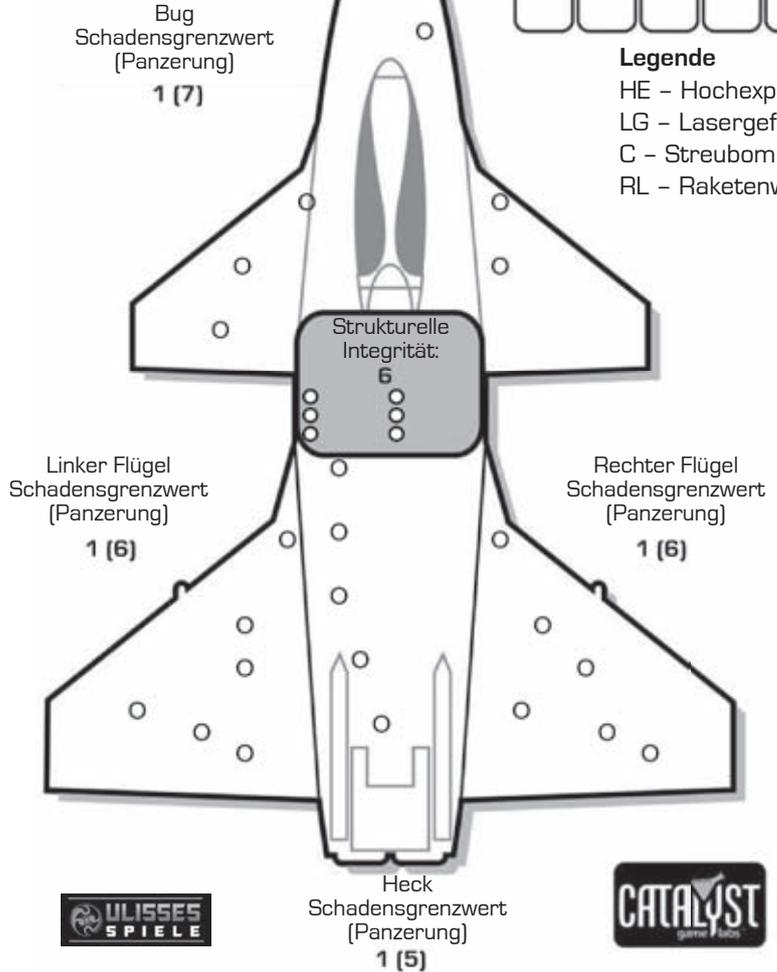
Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab	(6)	(12)	(20)	(25)		
Anz. Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
1 LSR-5 (M,C,S) mit Artemis-IV-FLS	LF	2	3	3	3	-
1 LSR-5 (M,C,S) mit Artemis-IV-FLS	RF	2	3	3	3	-

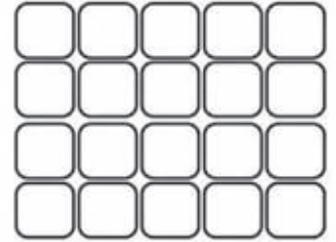
Munition: (LSR-5 mit Artemis-IV) 24
 Treibstoff: 480 Punkte

KW: 234 Gesamtpanzerung: 24

PANZERUNG



AUSSENLASTEN / BOMBEN



Legende

- HE - Hochexplosiv
- LG - Lasergeführt
- C - Streubombe
- RL - Raketenwerfer



KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens- erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusst- seinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

GERADEAUSFLUG AUF GELÄNDEKARTEN

Mindeststrecke im Geradeausflug (in Hexfeldern)

Fluggeschwindigkeit	Jäger	Raumboote und Starrflügelhilfsflugzeuge
1	8	8
2	12	14
3	16	20
4	20	26
5	24	32
6	28	38
7	32	44
8	36	50
9	40	56
10	44	62
11	48	68
12	52	74

Auf Geländekarten steigt die Fluggeschwindigkeit nicht über 12.

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

JÄGER-RÜCKKEHR

Sicherer Schub	Runden bis zur Rückkehr
1-4	3
5-8	2
9-12	1
13+	0

BATTLETECH

DATENBOGEN FÜR KONVENTIONELLE FLUGZEUGE

JÄGERDATEN

Typ: Defender Mittelschwerer Angriffsjäger

Schub: Tonnage: 25
 Sicherer Schub: 6 Technologie:
 Maximaler Schub: 9 Innere Sphäre
 Epoche: Sternenbund

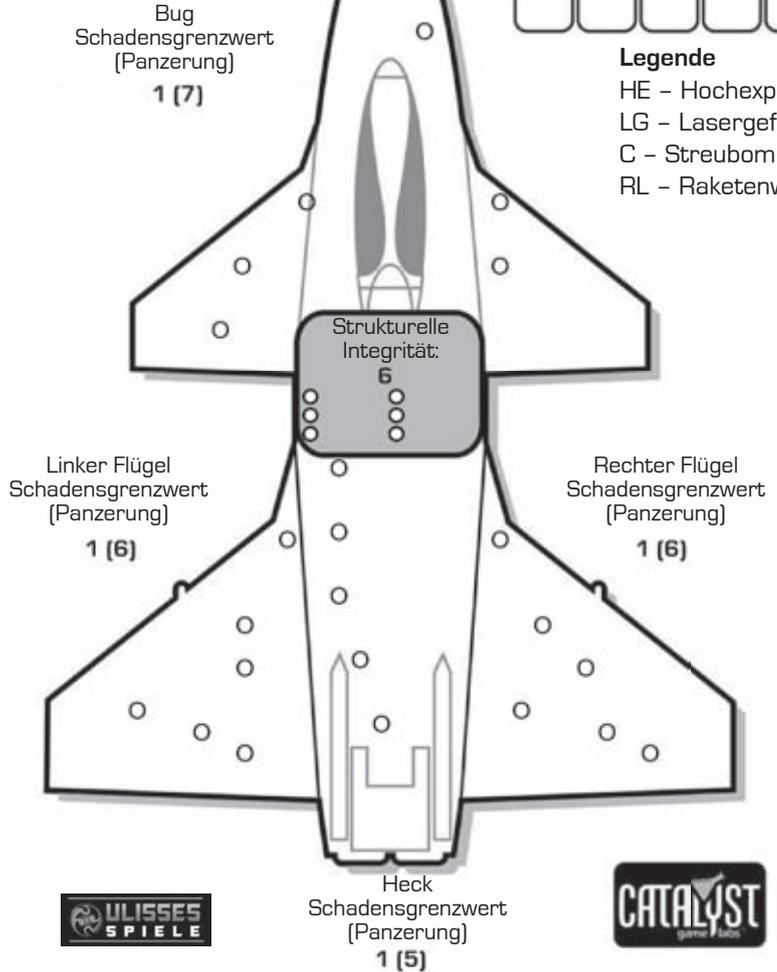
Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab	(6)	(12)	(20)	(25)		
Anz. Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
1 KSR-2 (M,C,S)	Bug	2	2	-	-	-
1 LSR-5 (M,C,S)	LF	2	3	3	3	-
1 LSR-5 (M,C,S)	RF	2	3	3	3	-

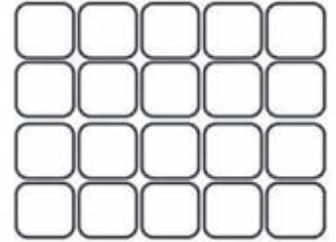
Munition: (LSR-5) 24
 (KSR-2) 50
 Treibstoff: 480 Punkte

KW: 226 Gesamtpanzerung: 24

PANZERUNG



AUSSENLASTEN / BOMBEN



Legende

- HE - Hochexplosiv
- LG - Lasergeführt
- C - Streubombe
- RL - Raketenwerfer



KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens- erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusst- seinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

GERADEAUSFLUG AUF GELÄNDEKARTEN

Mindeststrecke im Geradeausflug (in Hexfeldern)

Fluggeschwindigkeit	Jäger	Raumboote und Starrflügelhilfsflugzeuge
1	8	8
2	12	14
3	16	20
4	20	26
5	24	32
6	28	38
7	32	44
8	36	50
9	40	56
10	44	62
11	48	68
12	52	74

Auf Geländekarten steigt die Fluggeschwindigkeit nicht über 12.

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

JÄGER-RÜCKKEHR

Sicherer Schub	Runden bis zur Rückkehr
1-4	3
5-8	2
9-12	1
13+	0

BATTLETECH

DATENBOGEN FÜR KONVENTIONELLE FLUGZEUGE

JÄGERDATEN

Typ: Kaiseradler Mittelschwerer Angriffsjäger

Schub: Tonnage: 25
 Sicherer Schub: 6 Technologie:
 Maximaler Schub: 9 Innere Sphäre
 Senkrechtstarter Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

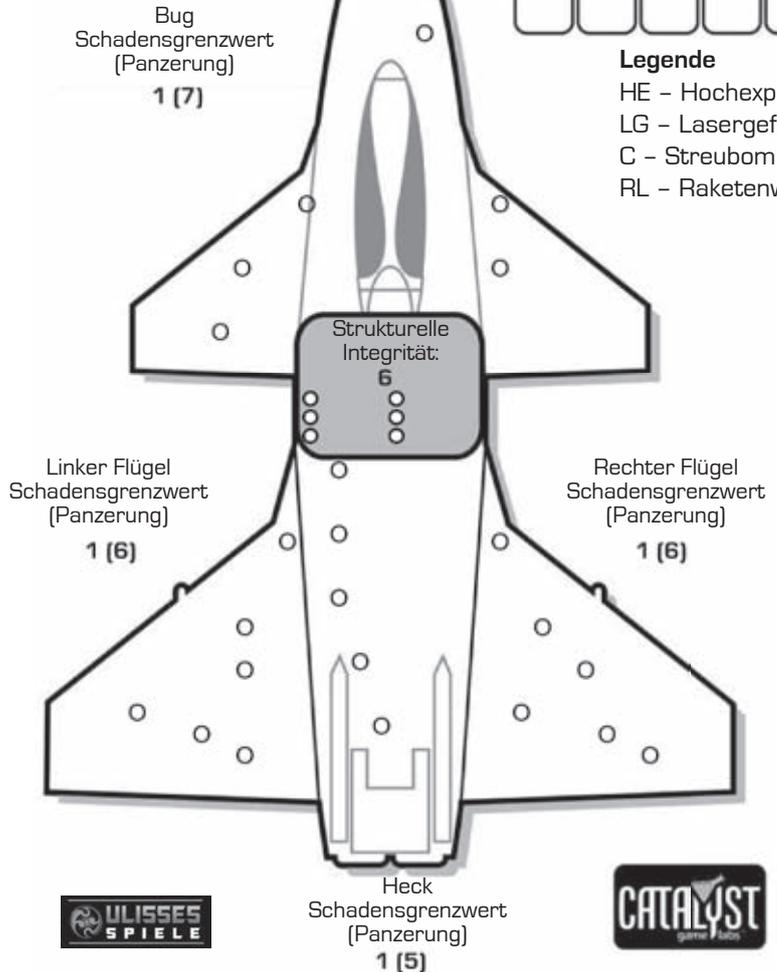
Standardmaßstab		(6)	(12)	(20)	(25)
Anz. Typ	Zone Wärme	K.	M.	W.	E.
2 Maschinengewehr (DB,AI)	Bug	0	2	-	-
1 KSR-4 (M,C,S)	LF	3	4	-	-
1 KSR-4 (M,C,S)	RF	3	4	-	-

Munition: [Maschinengewehr] 100
 [KSR-4] 25

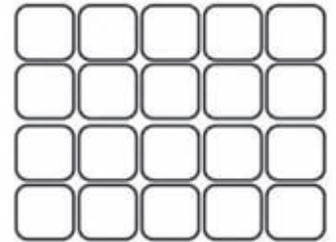
Treibstoff: 320 Punkte

KW: 186 Gesamtpanzerung: 24

PANZERUNG



AUSSENLASTEN / BOMBEN



Legende

- HE - Hochexplosiv
- LG - Lasergeführt
- C - Streubombe
- RL - Raketenwerfer



KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens- erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusst- seinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

GERADEAUSFLUG AUF GELÄNDEKARTEN

Mindeststrecke im Geradeausflug (in Hexfeldern)

Fluggeschwindigkeit	Jäger	Raumboote und Starrflügelhilfsflugzeuge
1	8	8
2	12	14
3	16	20
4	20	26
5	24	32
6	28	38
7	32	44
8	36	50
9	40	56
10	44	62
11	48	68
12	52	74

Auf Geländekarten steigt die Fluggeschwindigkeit nicht über 12.

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

JÄGER-RÜCKKEHR

Sicherer Schub	Runden bis zur Rückkehr
1-4	3
5-8	2
9-12	1
13+	0

BATTLETECH

DATENBOGEN FÜR KONVENTIONELLE FLUGZEUGE

JÄGERDATEN

Typ: **Steinadler Mittelschwerer Angriffsjäger**

Schub: Tonnage: 25
 Sicherer Schub: 6 Technologie:
 Maximaler Schub: 9 Innere Sphäre
 Epoche: Sternenbund

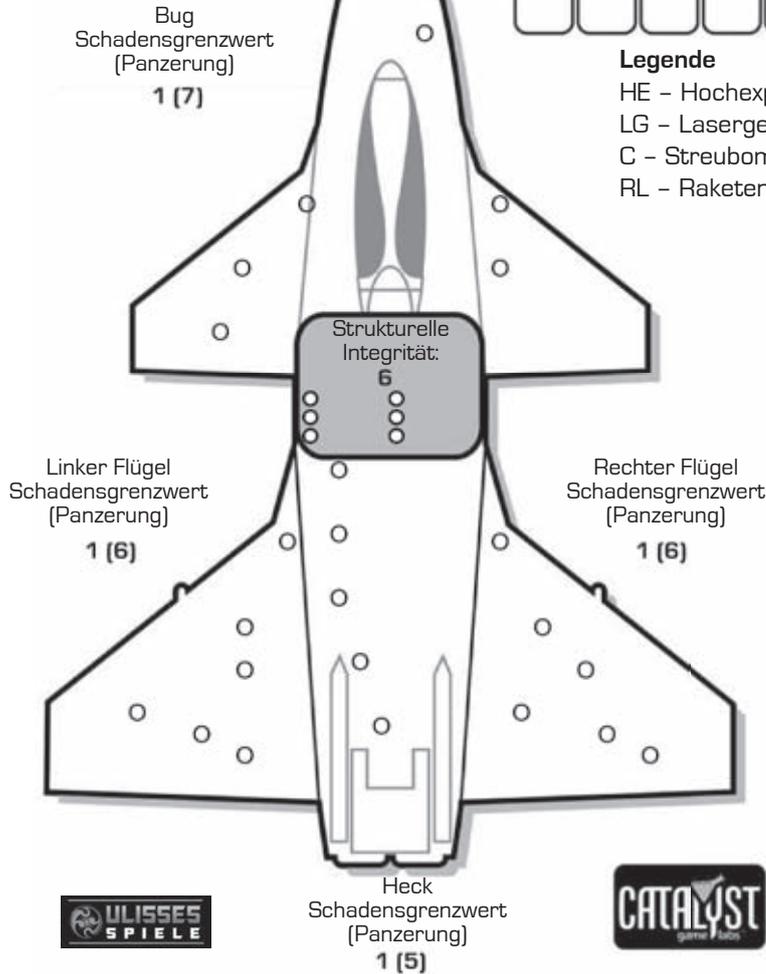
Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab	(6)	(12)	(20)	(25)		
Anz. Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
1 KSR-2 (M,C,S)	Bug	2	2	-	-	-
1 LSR-5 (M,C,S)	LF	2	3	3	3	-
1 LSR-5 (M,C,S)	RF	2	3	3	3	-

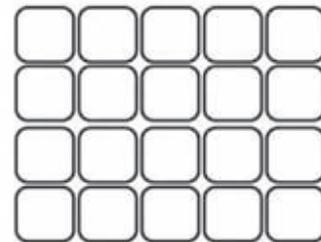
Munition: (LSR-5) 24
 (KSR-2) 50
 Treibstoff: 480 Punkte

KW: 226 Gesamtpanzerung: 19

PANZERUNG



AUSSENLASTEN / BOMBEN



Legende

- HE - Hochexplosiv
- LG - Lasergeführt
- C - Streubombe
- RL - Raketenwerfer



KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens- erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusst- seinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

GERADEAUSFLUG AUF GELÄNDEKARTEN

Mindeststrecke im Geradeausflug (in Hexfeldern)

Fluggeschwindigkeit	Jäger	Raumboote und Starrflügelhilfsflugzeuge
1	8	8
2	12	14
3	16	20
4	20	26
5	24	32
6	28	38
7	32	44
8	36	50
9	40	56
10	44	62
11	48	68
12	52	74

Auf Geländekarten steigt die Fluggeschwindigkeit nicht über 12.

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

JÄGER-RÜCKKEHR

Sicherer Schub	Runden bis zur Rückkehr
1-4	3
5-8	2
9-12	1
13+	0

BATTLETECH

DATENBOGEN FÜR KONVENTIONELLE FLUGZEUGE

JÄGERDATEN

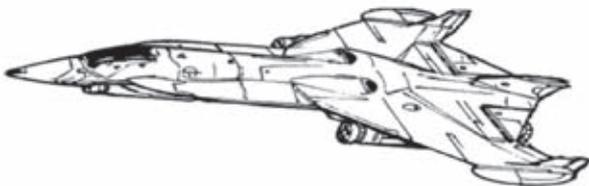
Typ: Bat Hawk **Schwerer Angriffsjäger**
Schub: Tonnage: 45
Sicherer Schub: 5 **Technologie:**
Maximaler Schub: 8 **Innere Sphäre**
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

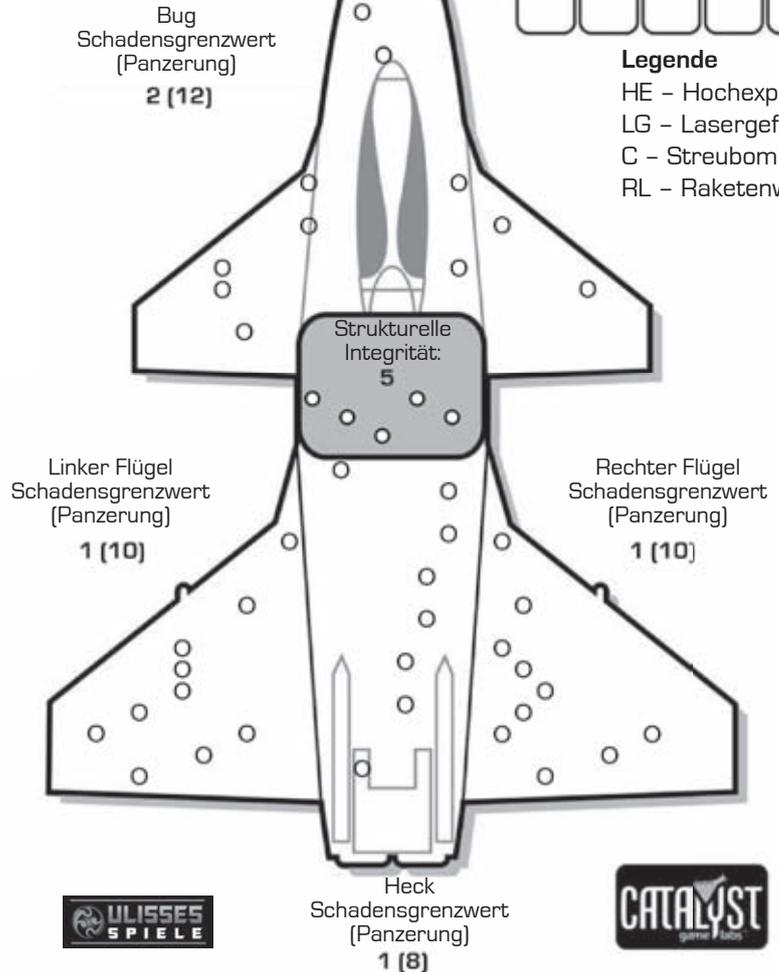
Standardmaßstab	(6)	(12)	(20)	(25)		
Anz. Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
1 Autokanone/10 (DB,S)	Bug	3	10	10	-	-
1 KSR-2 (M,C,S)	Bug	2	2	-	-	-

Munition: [Autokanone/10] 10
 [KSR-2] 50
 Treibstoff: 480 Punkte

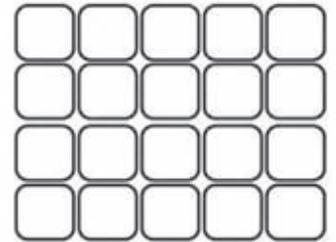
KW: 298 **Gesamtpanzerung:** 40



PANZERUNG



AUSSENLASTEN / BOMBEN



Legende

HE - Hochexplosiv
 LG - Lasergeführt
 C - Streubombe
 RL - Raketenwerfer



KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens- erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusst- seinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

GERADEAUSFLUG AUF GELÄNDEKARTEN

Mindeststrecke im Geradeausflug (in Hexfeldern)

Fluggeschwindigkeit	Jäger	Raumboote und Starrflügelhilfsflugzeuge
1	8	8
2	12	14
3	16	20
4	20	26
5	24	32
6	28	38
7	32	44
8	36	50
9	40	56
10	44	62
11	48	68
12	52	74

Auf Geländekarten steigt die Fluggeschwindigkeit nicht über 12.

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

JÄGER-RÜCKKEHR

Sicherer Schub	Runden bis zur Rückkehr
1-4	3
5-8	2
9-12	1
13+	0

BATTLETECH

DATENBOGEN FÜR KONVENTIONELLE FLUGZEUGE

JÄGERDATEN

Typ: Inseki II Schwerer Angriffsjäger

Schub: Tonnage: 45
 Sicherer Schub: 5 Technologie:
 Maximaler Schub: 8 Innere Sphäre
 Epoche: Nachfolgekriege

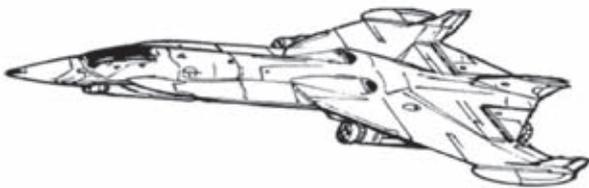
Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab		(6)	(12)	(20)	(25)		
Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
1	PPK (DE,X)	Bug	10	10	10	-	-
1	LSR-10 (M,C,S)	LF	4	6	6	6	-
1	LSR-10 (M,C,S)	RF	4	6	6	6	-
1	Maschinengewehr (DB,AI)	H	2	-	-	-	-

Munition: [Maschinengewehr] 100
[LSR-10] 24

Treibstoff: 480 Punkte

KW: 610 Gesamtpanzerung: 40



PANZERUNG

Bug
Schadensgrenzwert
(Panzerung)
2 (12)

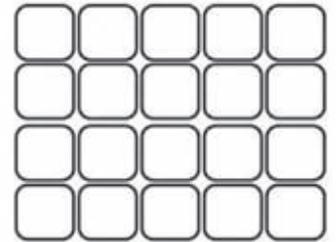
Linker Flügel
Schadensgrenzwert
(Panzerung)
1 (10)

Rechter Flügel
Schadensgrenzwert
(Panzerung)
1 (10)

Heck
Schadensgrenzwert
(Panzerung)
1 (8)

Strukturelle
Integrität:
5

AUSSENLASTEN / BOMBEN



Legende

HE - Hochexplosiv
 LG - Lasergeführt
 C - Streubombe
 RL - Raketenwerfer



KRITISCHER SCHADEN

Computer +1 +2 +5 Antrieb 2 4 Z
 FLS +2 +4 D Fahrwerk +5
 Sensoren +1 +2 +5 Lebens-erhaltung +2

PILOTENDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer 1 2 3 4 5 6
 Bewusst-
seinswurf 3 5 7 10 11 Tot
 Modifikator +1 +2 +3 +4 +5

GERADEAUSFLUG AUF GELÄNDEKARTEN

Mindeststrecke im Geradeausflug (in Hexfeldern)

Fluggeschwindigkeit	Jäger	Raumboote und Starrflügelhilfsflugzeuge
1	8	8
2	12	14
3	16	20
4	20	26
5	24	32
6	28	38
7	32	44
8	36	50
9	40	56
10	44	62
11	48	68
12	52	74

Auf Geländekarten steigt die Fluggeschwindigkeit nicht über 12.

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										
Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

JÄGER-RÜCKKEHR

Sicherer Schub	Runden bis zur Rückkehr
1-4	3
5-8	2
9-12	1
13+	0

BATTLETECH

DATENBOGEN FÜR KONVENTIONELLE FLUGZEUGE

JÄGERDATEN

Typ: Inseki Schwerer Angriffsjäger

Schub: Tonnage: 45
 Sicherer Schub: 5 Technologie:
 Maximaler Schub: 8 Innere Sphäre
 Epoche: Sternenbund

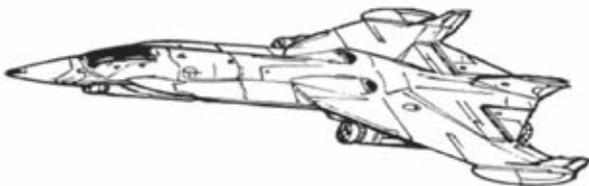
Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab		(6)	(12)	(20)	(25)
Anz. Typ	Zone Wärme	K.	M.	W.	E.
1 Autokanone/10 (DB,S)	Bug	3	10	10	-
1 KSR-4 (M,C,S)	LF	3	4	-	-
1 KSR-4 (M,C,S)	RF	3	4	-	-

Munition: [Autokanone/10] 10
 [KSR-4] 50

Treibstoff: 480 Punkte

KW: 381 Gesamtpanzerung: 40



PANZERUNG

Bug
 Schadensgrenzwert
 (Panzerung)
 2 (12)

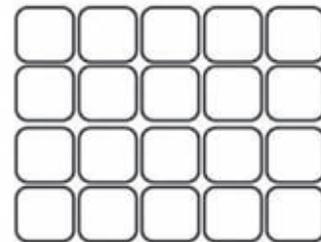
Linker Flügel
 Schadensgrenzwert
 (Panzerung)
 1 (10)

Rechter Flügel
 Schadensgrenzwert
 (Panzerung)
 1 (10)

Heck
 Schadensgrenzwert
 (Panzerung)
 1 (8)

Strukturelle
 Integrität:
 5

AUSSENLASTEN / BOMBEN



Legende

HE - Hochexplosiv
 LG - Lasergeführt
 C - Streubombe
 RL - Raketenwerfer



KRITISCHER SCHADEN

Computer +1 +2 +5 Antrieb 2 4 Z
 FLS +2 +4 D Fahrwerk +5
 Sensoren +1 +2 +5 Lebens-
 erhaltung +2

PILOTENDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer 1 2 3 4 5 6
 Bewusst- 3 5 7 10 11 Tot
 seinswurf
 Modifikator +1 +2 +3 +4 +5

GERADEAUSFLUG AUF GELÄNDEKARTEN

Mindeststrecke im Geradeausflug (in Hexfeldern)		
Fluggeschwindigkeit	Jäger	Raumboote und Starrflügelhilfsflugzeuge
1	8	8
2	12	14
3	16	20
4	20	26
5	24	32
6	28	38
7	32	44
8	36	50
9	40	56
10	44	62
11	48	68
12	52	74

Auf Geländekarten steigt die Fluggeschwindigkeit nicht über 12.

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										
Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

JÄGER-RÜCKKEHR

Sicherer Schub	Runden bis zur Rückkehr
1-4	3
5-8	2
9-12	1
13+	0

BATTLETECH

DATENBOGEN FÜR KONVENTIONELLE FLUGZEUGE

JÄGERDATEN

Typ: Meteor Schwerer Angriffsjäger

Schub: Tonnage: 45
 Sicherer Schub: 5 Technologie:
 Maximaler Schub: 8 Innere Sphäre
 Epoche: Sternenbund

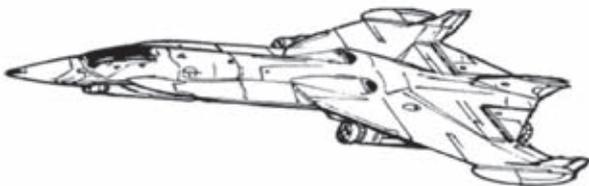
Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab		(6)	(12)	(20)	(25)
Anz. Typ	Zone Wärme	K.	M.	W.	E.
1 Autokanone/10 (DB,S)	Bug	3	10	10	-
1 KSR-4 (M,C,S)	LF	3	4	-	-
1 KSR-4 (M,C,S)	RF	3	4	-	-

Munition: [Autokanone/10] 10
 [KSR-4] 50

Treibstoff: 480 Punkte

KW: 381 Gesamtpanzerung: 40



PANZERUNG

Bug
 Schadensgrenzwert
 (Panzerung)
 2 (12)

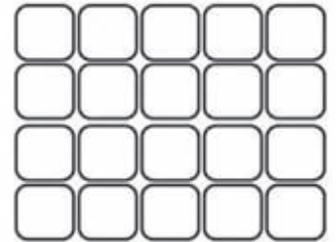
Linker Flügel
 Schadensgrenzwert
 (Panzerung)
 1 (10)

Rechter Flügel
 Schadensgrenzwert
 (Panzerung)
 1 (10)

Heck
 Schadensgrenzwert
 (Panzerung)
 1 (8)

Strukturelle
 Integrität:
 5

AUSSENLASTEN / BOMBEN



Legende

- HE - Hochexplosiv
- LG - Lasergeführt
- C - Streubombe
- RL - Raketenwerfer



KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens- erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusst- seinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

GERADEAUSFLUG AUF GELÄNDEKARTEN

Mindeststrecke im Geradeausflug (in Hexfeldern)

Fluggeschwindigkeit	Jäger	Raumboote und Starrflügelhilfsflugzeuge
1	8	8
2	12	14
3	16	20
4	20	26
5	24	32
6	28	38
7	32	44
8	36	50
9	40	56
10	44	62
11	48	68
12	52	74

Auf Geländekarten steigt die Fluggeschwindigkeit nicht über 12.

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

JÄGER-RÜCKKEHR

Sicherer Schub	Runden bis zur Rückkehr
1-4	3
5-8	2
9-12	1
13+	0

BATTLETECH

DATENBOGEN FÜR KONVENTIONELLE FLUGZEUGE

JÄGERDATEN

Typ: Meteor-G Schwerer Angriffsjäger

Schub: Tonnage: 45
 Sicherer Schub: 5 Technologie:
 Maximaler Schub: 8 Innere Sphäre
 Epoche: Clan-Invasion

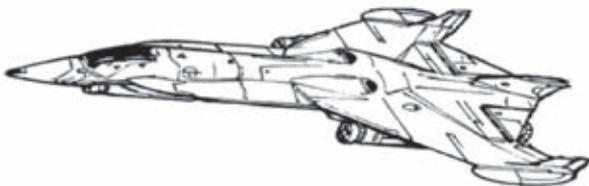
Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab		(6)	(12)	(20)	(25)		
Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
1	Leichtes Gaussgeschütz (DB,X) Bug	1		8	8	8	8
1	Blitz-KSR-4 (M,C)	LF	3	8	-	-	-
1	Blitz-KSR-4 (M,C)	RF	3	8	-	-	-

Munition: [Leichtes Gaussgeschütz] 32
 [Blitz-KSR-4] 25

Treibstoff: 320 Punkte

KW: 547 Gesamtpanzerung: 40



PANZERUNG

Bug
 Schadensgrenzwert
 (Panzerung)
 2 (12)

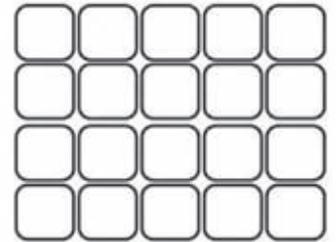
Linker Flügel
 Schadensgrenzwert
 (Panzerung)
 1 (10)

Rechter Flügel
 Schadensgrenzwert
 (Panzerung)
 1 (10)

Heck
 Schadensgrenzwert
 (Panzerung)
 1 (8)

Strukturelle
 Integrität:
 5

AUSSENLASTEN / BOMBEN



Legende

HE - Hochexplosiv
 LG - Lasergeführt
 C - Streubombe
 RL - Raketenwerfer



KRITISCHER SCHADEN

Computer +1 +2 +5 Antrieb 2 4 Z
 FLS +2 +4 D Fahrwerk +5
 Sensoren +1 +2 +5 Lebens-erhaltung +2

PILOTENDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer 1 2 3 4 5 6
 Bewusstseinswurf 3 5 7 10 11 Tot
 Modifikator +1 +2 +3 +4 +5

GERADEAUSFLUG AUF GELÄNDEKARTEN

Mindeststrecke im Geradeausflug (in Hexfeldern)		
Fluggeschwindigkeit	Jäger	Raumboote und Starrflügelhilfsflugzeuge
1	8	8
2	12	14
3	16	20
4	20	26
5	24	32
6	28	38
7	32	44
8	36	50
9	40	56
10	44	62
11	48	68
12	52	74

Auf Geländekarten steigt die Fluggeschwindigkeit nicht über 12.

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										
Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

JÄGER-RÜCKKEHR

Sicherer Schub	Runden bis zur Rückkehr
1-4	3
5-8	2
9-12	1
13+	0

BATTLETECH

DATENBOGEN FÜR KONVENTIONELLE FLUGZEUGE

JÄGERDATEN

Typ: Meteor-U Schwerer Angriffsjäger

Schub: Tonnage: 45

Sicherer Schub: 5 Technologie:

Maximaler Schub: 8 Innere Sphäre

Epoche: Bürgerkrieg

Bewaffnung & Ausrüstung

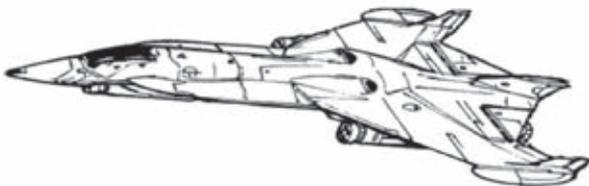
Standardmaßstab (6) (12) (20) (25)

Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
1	Ultra-Autokanone/10 (DB,R,C)	Bug	4	15	15	-	-
2	Mittelschwere Laser	LF	3	5	-	-	-
2	Mittelschwere Laser	RF	3	5	-	-	-

Munition: (Ultra-AK/10) 20

Treibstoff: 320 Punkte

KW: 716 Gesamtpanzerung: 40



PANZERUNG

Bug
Schadensgrenzwert
(Panzerung)
2 (12)

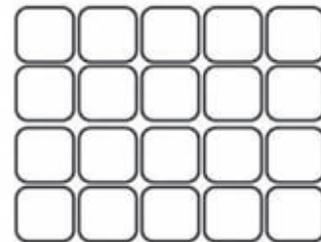
Linker Flügel
Schadensgrenzwert
(Panzerung)
1 (10)

Rechter Flügel
Schadensgrenzwert
(Panzerung)
1 (10)

Strukturelle
Integrität:
5

Heck
Schadensgrenzwert
(Panzerung)
1 (8)

AUSSENLASTEN / BOMBEN



Legende

HE - Hochexplosiv

LG - Lasergeführt

C - Streubombe

RL - Raketenwerfer



KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens- erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusst- seinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

GERADEAUSFLUG AUF GELÄNDEKARTEN

Mindeststrecke im Geradeausflug (in Hexfeldern)

Fluggeschwindigkeit	Jäger	Raumboote und Starrflügelhilfsflugzeuge
1	8	8
2	12	14
3	16	20
4	20	26
5	24	32
6	28	38
7	32	44
8	36	50
9	40	56
10	44	62
11	48	68
12	52	74

Auf Geländekarten steigt die Fluggeschwindigkeit nicht über 12.

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

JÄGER-RÜCKKEHR

Sicherer Schub	Runden bis zur Rückkehr
1-4	3
5-8	2
9-12	1
13+	0

BATTLETECH

DATENBOGEN FÜR KONVENTIONELLE FLUGZEUGE

JÄGERDATEN

Typ: 'Mechbuster

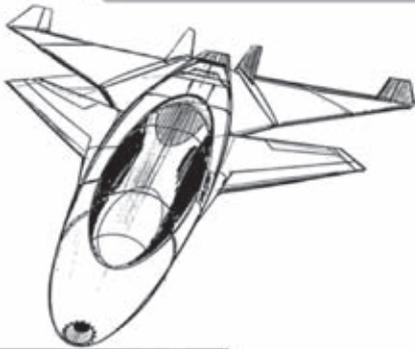
Schub: Tonnage: 50
Sicherer Schub: 5 **Technologie:**
Maximaler Schub: 8 **Innere Sphäre**
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab (6) (12) (20) (25)
 Anz. Typ Zone Wärme K. M. W. E.
 1 Autokanone/20 (DB,S) Bug 7 20 - - -

Munition: (Autokanone/20) 5
 Treibstoff: 320 Punkte

KW: 368 **Gesamtpanzerung:** 42



PANZERUNG

Bug
 Schadensgrenzwert
 (Panzerung)
 2 (12)

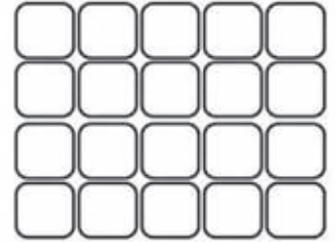
Linker Flügel
 Schadensgrenzwert
 (Panzerung)
 1 (10)

Rechter Flügel
 Schadensgrenzwert
 (Panzerung)
 1 (10)

Heck
 Schadensgrenzwert
 (Panzerung)
 1 (10)

Strukturelle
 Integrität:
 5

AUSSENLASTEN / BOMBEN



Legende

- HE - Hochexplosiv
- LG - Lasergeführt
- C - Streubombe
- RL - Raketenwerfer



KRITISCHER SCHADEN

Computer +1 +2 +5 Antrieb 2 4 Z
 FLS +2 +4 D Fahrwerk +5
 Sensoren +1 +2 +5 Lebens-erhaltung +2

PILOTENDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer 1 2 3 4 5 6
 Bewusst-
 seinswurf 3 5 7 10 11 Tot
 Modifikator +1 +2 +3 +4 +5

GERADEAUSFLUG AUF GELÄNDEKARTEN

Mindeststrecke im Geradeausflug (in Hexfeldern)

Fluggeschwindigkeit	Jäger	Raumboote und Starrflügelhilfsflugzeuge
1	8	8
2	12	14
3	16	20
4	20	26
5	24	32
6	28	38
7	32	44
8	36	50
9	40	56
10	44	62
11	48	68
12	52	74

Auf Geländekarten steigt die Fluggeschwindigkeit nicht über 12.

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

JÄGER-RÜCKKEHR

Sicherer Schub	Runden bis zur Rückkehr
1-4	3
5-8	2
9-12	1
13+	0

BATTLETECH

DATENBOGEN FÜR KONVENTIONELLE FLUGZEUGE

JÄGERDATEN

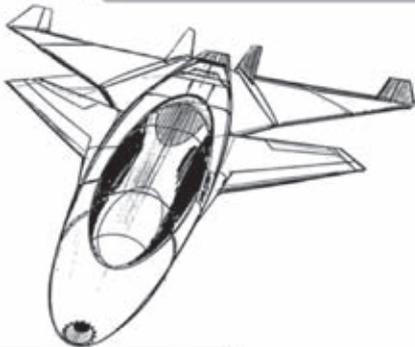
Typ: 'Mechbuster (Laser)
 Schub: Tonnage: 50
 Sicherer Schub: 5 Technologie:
 Maximaler Schub: 8 Innere Sphäre
 Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

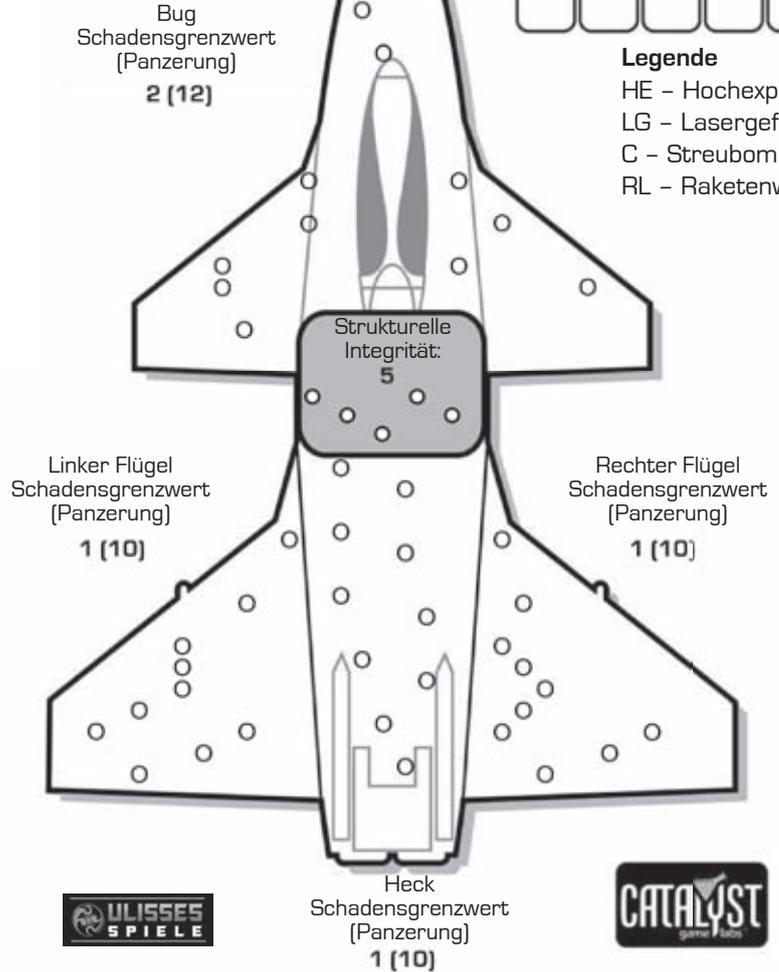
Standardmaßstab (6) (12) (20) (25)
 Anz. Typ Zone Wärme K. M. W. E.
 3 Mittelschwerer Laser (DE) Bug 3 5 - - -

Treibstoff: 640 Punkte

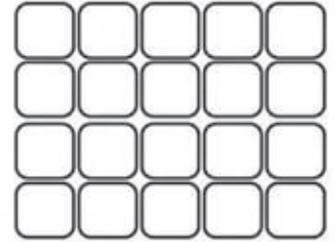
KW: 316 Gesamtpanzerung: 42



PANZERUNG



AUSSENLASTEN / BOMBEN



Legende

HE - Hochexplosiv
 LG - Lasergeführt
 C - Streubombe
 RL - Raketenwerfer

KRITISCHER SCHADEN

Computer +1 +2 +5 Antrieb 2 4 Z
 FLS +2 +4 D Fahrwerk +5
 Sensoren +1 +2 +5 Lebens-erhaltung +2

PILOTENDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer 1 2 3 4 5 6
 Bewusstseinswurf 3 5 7 10 11 Tot
 Modifikator +1 +2 +3 +4 +5

GERADEAUSFLUG AUF GELÄNDEKARTEN

Mindeststrecke im Geradeausflug (in Hexfeldern)

Fluggeschwindigkeit	Jäger	Raumboote und Starrflügelhilfsflugzeuge
1	8	8
2	12	14
3	16	20
4	20	26
5	24	32
6	28	38
7	32	44
8	36	50
9	40	56
10	44	62
11	48	68
12	52	74

Auf Geländekarten steigt die Fluggeschwindigkeit nicht über 12.

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

JÄGER-RÜCKKEHR

Sicherer Schub	Runden bis zur Rückkehr
1-4	3
5-8	2
9-12	1
13+	0

BATTLETECH

DATENBOGEN FÜR KONVENTIONELLE FLUGZEUGE

JÄGERDATEN

Typ: 'Mechbuster (LB-X)

Schub: Tonnage: 50
Sicherer Schub: 5 **Technologie:**
Maximaler Schub: 8 **Innere Sphäre**
Epoche: Bürgerkrieg

Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab (6) (12) (20) (25)
Anz. Typ **Zone** **Wärme** **K.** **M.** **W.** **E.**
 1 LB-X-Autokanone/20 Bug 6 20 20 - -
 (DB,C,F,S)

Munition: (LB-X-AK/20) 5
Treibstoff: 320 Punkte

KW: 492 **Gesamtpanzerung:** 48



PANZERUNG

Bug
 Schadensgrenzwert
 (Panzerung)
2 (18)

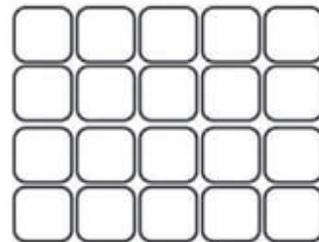
Linker Flügel
 Schadensgrenzwert
 (Panzerung)
1 (10)

Rechter Flügel
 Schadensgrenzwert
 (Panzerung)
1 (10)

Heck
 Schadensgrenzwert
 (Panzerung)
1 (10)

**Strukturelle
 Integrität:
 5**

AUSSENLASTEN / BOMBEN



Legende

HE - Hochexplosiv
 LG - Lasergeführt
 C - Streubombe
 RL - Raketenwerfer



KRITISCHER SCHADEN

Computer +1 +2 +5 **Antrieb** 2 4 Z
FLS +2 +4 D **Fahrwerk** +5
Sensoren +1 +2 +5 **Lebens-
 erhaltung** +2

PILOTENDATEN

Name: _____
Schützenwert: _____ **Pilotenwert:** _____
Treffer 1 2 3 4 5 6
**Bewusst-
 seinswurf** 3 5 7 10 11 Tot
Modifikator +1 +2 +3 +4 +5

GERADEAUSFLUG AUF GELÄNDEKARTEN

Mindeststrecke im Geradeausflug (in Hexfeldern)

Fluggeschwindigkeit	Jäger	Raumboote und Starrflügelhilfsflugzeuge
1	8	8
2	12	14
3	16	20
4	20	26
5	24	32
6	28	38
7	32	44
8	36	50
9	40	56
10	44	62
11	48	68
12	52	74

Auf Geländekarten steigt die Fluggeschwindigkeit nicht über 12.

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

JÄGER-RÜCKKEHR

Sicherer Schub	Runden bis zur Rückkehr
1-4	3
5-8	2
9-12	1
13+	0

BATTLETECH

DATENBOGEN FÜR KONVENTIONELLE FLUGZEUGE

JÄGERDATEN

Typ: 'Mechbuster (KSR)

Schub: Tonnage: 50
Sicherer Schub: 5 **Technologie:**
Maximaler Schub: 8 **Innere Sphäre**
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab: (6) (12) (20) (25)
Anz. Typ: Zone Wärme K. M. W. E.
 4 KSR-6 (M,C,S) Bug 4 8 - - -

Munition: (KSR-6) 15
Treibstoff: 480 Punkte

KW: 465 **Gesamtpanzerung:** 48



PANZERUNG

Bug
 Schadensgrenzwert
 (Panzerung)
2 (18)

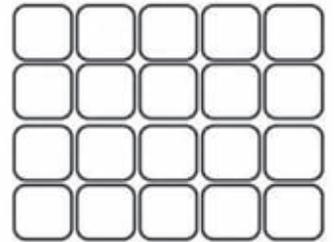
Linker Flügel
 Schadensgrenzwert
 (Panzerung)
1 (10)

Rechter Flügel
 Schadensgrenzwert
 (Panzerung)
1 (10)

Heck
 Schadensgrenzwert
 (Panzerung)
1 (10)

**Strukturelle
 Integrität:**
5

AUSSENLASTEN / BOMBEN



Legende

- HE - Hochexplosiv
- LG - Lasergeführt
- C - Streubombe
- RL - Raketenwerfer



KRITISCHER SCHADEN

Computer: +1 +2 +5 **Antrieb:** 2 4 Z
FLS: +2 +4 D **Fahrwerk:** +5
Sensoren: +1 +2 +5 **Lebens-
 erhaltung:** +2

PILOTENDATEN

Name: _____
Schützenwert: _____ **Pilotenwert:** _____
Treffer: 1 2 3 4 5 6
**Bewusst-
 seinswurf:** 3 5 7 10 11 **Tot**
Modifikator: +1 +2 +3 +4 +5

GERADEAUSFLUG AUF GELÄNDEKARTEN

Mindeststrecke im Geradeausflug (in Hexfeldern)

Fluggeschwindigkeit	Jäger	Raumboote und Starrflügelhilfsflugzeuge
1	8	8
2	12	14
3	16	20
4	20	26
5	24	32
6	28	38
7	32	44
8	36	50
9	40	56
10	44	62
11	48	68
12	52	74

Auf Geländekarten steigt die Fluggeschwindigkeit nicht über 12.

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

JÄGER-RÜCKKEHR

Sicherer Schub	Runden bis zur Rückkehr
1-4	3
5-8	2
9-12	1
13+	0

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: Planetlifter Flugtransporter

Schub: Tonnage: 50

Sicherer Schub: 4 Technologie:

Maximaler Schub: 6 Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab (6) [12] [20] [25]
Anz. Typ Zone Wärme K. M. W. E.

Treibstoff: 320 Punkte

KW: 156 Gesamtpanzerung: 48



PANZERUNG

Bug
Schadensgrenzwert (Panzerung)

3 (22)

Linker Flügel
Schadensgrenzwert
(Panzerung)

1 (7)

Strukturelle
Integrität:
5

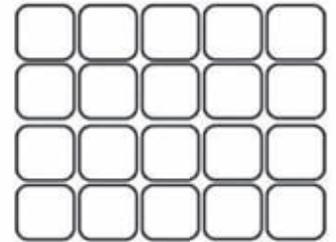
Rechter Flügel
Schadensgrenzwert
(Panzerung)

1 (7)

Heck
Schadensgrenzwert
(Panzerung)

2 (12)

AUSSENLASTEN / BOMBEN



Legende

- HE - Hochexplosiv
- LG - Lasergeführt
- C - Streubombe
- RL - Raketenwerfer

Wärme- skala

Überhitzung

30°
29
28°
27°
26°
25°
24°
23°
22°
21°
20°
19°
18°
17°
16
15°
14°
13°
12
11
10°
9
8°
7
6
5°
4
3
2
1
0

KRITISCHER SCHADEN

Computer +1 +2 +5 Antrieb 2 4 Z
FLS +2 +4 0 Fahrwerk +5
Sensoren +1 +2 +5 Lebens-
erhaltung +2

PILOTENDATEN

Name: _____
Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
Treffer 1 2 3 4 5 6
Bewusst-
seinswurf 3 5 7 10 11 Tot
Modifikator +1 +2 +3 +4 +5

HITZEDATEN

Hitze-
level Auswirkungen
30 Stilllegung
28 Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+
27 Pilotenverletzung, Vermeidung 9+
26 Stilllegung, Stoppzahl 10+
25 Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+
24 Waffen +4
23 Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+
22 Stilllegung, Stoppzahl 8+
21 Pilotenverletzung, Vermeidung 6+
20 Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+
19 Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+
18 Stilllegung, Stoppzahl 6+
17 Waffen +3
15 Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+
14 Stilllegung, Stoppzahl 4+
13 Waffen +2
10 Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+
8 Waffen +1
5 Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+

Wärme-
tauscher
C (0)

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										
Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: Planetlifter Flugtransporter "Superpelican"

Schub: Tonnage: 50

Sicherer Schub: 4 Technologie:

Maximaler Schub: 6 Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab (6) [12][20][25]

Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
1	KSR-6 (Weg) (M,C,S)	Bug	4	8	-	-	-
1	Autokanone/5 (D,B,S)	LF	1	5	5	-	-
1	Autokanone/5 (D,B,S)	RF	1	5	5	-	-

Munition: (Autokanone/5) 20

Treibstoff: 320 Punkte

KW: 282 Gesamtpanzerung: 48



PANZERUNG

Bug Schadensgrenzwert (Panzerung)

3 (22)

Linker Flügel Schadensgrenzwert (Panzerung)

1 (7)

Strukturelle Integrität:

5

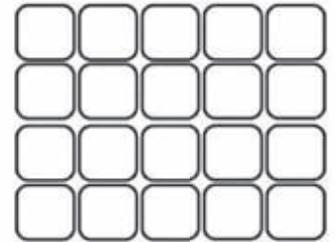
Rechter Flügel Schadensgrenzwert (Panzerung)

1 (7)

Heck Schadensgrenzwert (Panzerung)

2 (12)

AUSSENLASTEN / BOMBEN



Legende

- HE - Hochexplosiv
- LG - Lasergeführt
- C - Streubombe
- RL - Raketenwerfer

Wärme- skala

Überhitzung

30°
29
28°
27°
26°
25°
24°
23°
22°
21°
20°
19°
18°
17°
16
15°
14°
13°
12
11
10°
9
8°
7
6
5°
4
3
2
1
0

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens- erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____

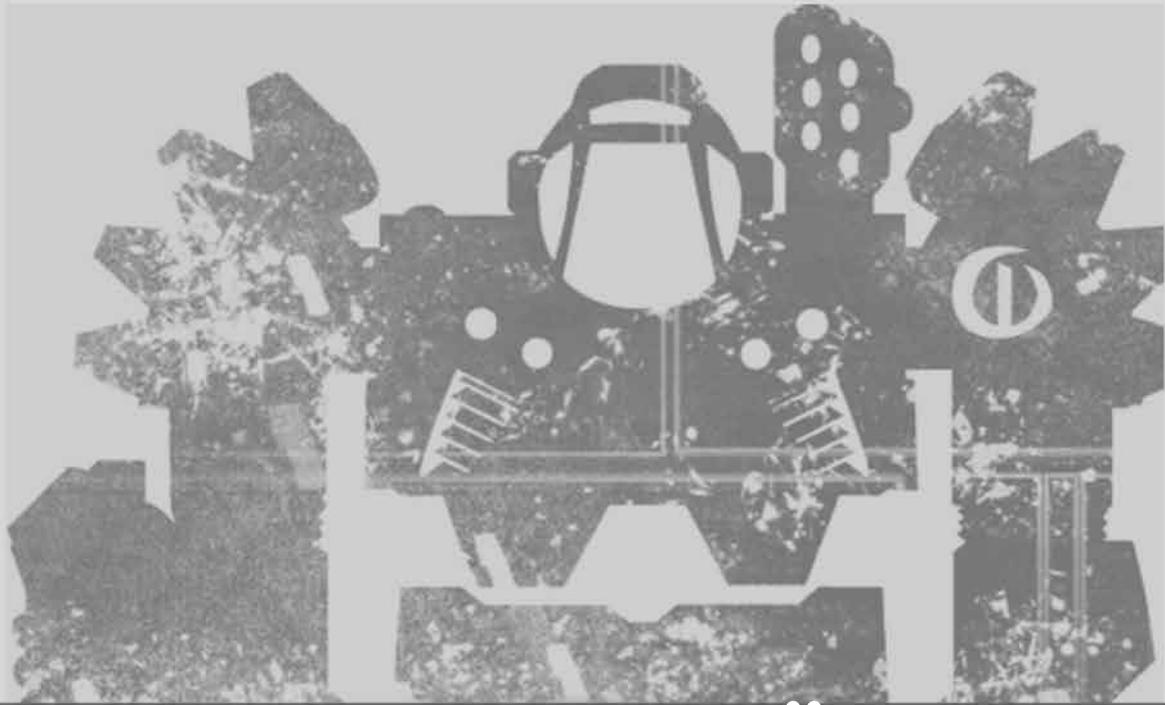
Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitze- level	Auswirkungen	Wärme- tauscher C [0]
30	Stillelegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	
26	Stillelegung, Stoppzahl 10+	
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	
24	Waffen +4	
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	
22	Stillelegung, Stoppzahl 8+	
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	
18	Stillelegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	
14	Stillelegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	
8	Waffen +1	
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										
Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										



LUFT-/RAUMJÄGER

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: SYD-21 Seydlitz

Schub: Tonnage: 20

Sicherer Schub: 11 Technologie:

Maximaler Schub: 17 Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

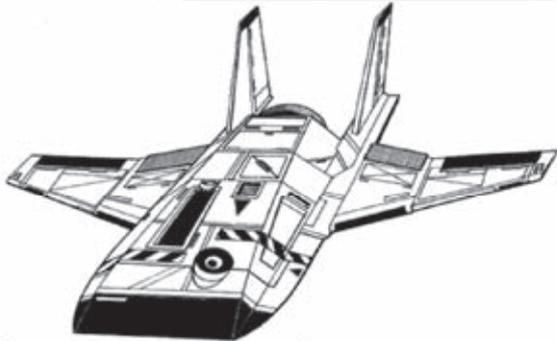
Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab (6) [12][20][25]

Anz. Typ Zone Wärme K. M. W. E.
1 Schwere Laser (DE) Bug 8 8 8 - -

Treibstoff: 240 Punkte

KW: 440 Gesamtpanzerung: 32 Waffenhitze: 8
Ableitung: 10



PANZERUNG

Bug
Schadensgrenzwert (Panzerung)
1 (10)

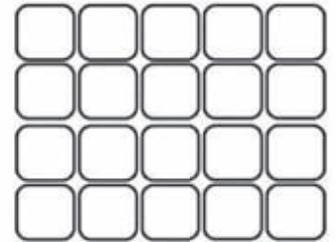
Linker Flügel
Schadensgrenzwert (Panzerung)
1 (6)

Strukturelle
Integrität:
11

Rechter Flügel
Schadensgrenzwert (Panzerung)
1 (6)

Heck
Schadensgrenzwert (Panzerung)
1 (10)

AUSSENLASTEN / BOMBEN



Legende

HE - Hochexplosiv
LG - Lasergeführt
C - Streubombe
RL - Raketenwerfer

Wärme-
skala

Überhitzung

30°
29
28°
27°
26°
25°
24°
23°
22°
21°
20°
19°
18°
17°
16
15°
14°
13°
12
11
10°
9
8°
7
6
5°
4
3
2
1
0

KRITISCHER SCHADEN

Computer +1 +2 +5 Antrieb 2 4 Z
FLS +2 +4 0 Fahrwerk +5
Sensoren +1 +2 +5 Lebens-
erhaltung +2

PILOTENDATEN

Name: _____
Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
Treffer 1 2 3 4 5 6
Bewusst-
seinswurf 3 5 7 10 11 Tot
Modifikator +1 +2 +3 +4 +5

HITZEDATEN

Hitze-
level Auswirkungen Wärmetauscher
30 Stilllegung 10 (10)
28 Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+ Einfach
27 Pilotenverletzung, Vermeidung 9+ 0
26 Stilllegung, Stoppzahl 10+ 0
25 Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+ 0
24 Waffen +4 0
23 Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+ 0
22 Stilllegung, Stoppzahl 8+ 0
21 Pilotenverletzung, Vermeidung 6+ 0
20 Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+ 0
19 Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+ 0
18 Stilllegung, Stoppzahl 6+
17 Waffen +3
15 Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+
14 Stilllegung, Stoppzahl 4+
13 Waffen +2
10 Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+
8 Waffen +1
5 Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										
Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

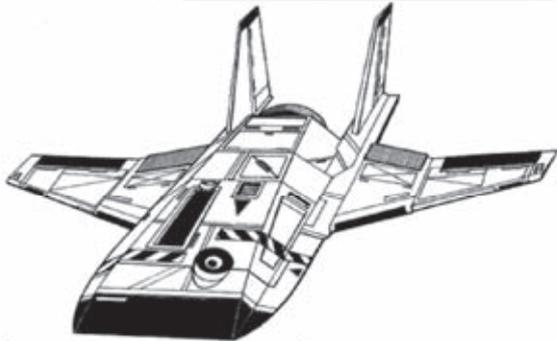
Typ: SYD-Z1 Seydlitz
 Schub: Tonnage: 20
 Sicherer Schub: 11 Technologie:
 Maximaler Schub: 17 Innere Sphäre
 Epoche: Clan-Invasion

Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab (6) [12][20][25]
 Anz. Typ Zone Wärme K. M. W. E.
 1 Schwere Laser (DE) Bug 8 8 8 - -

Treibstoff: 240 Punkte

KW: 440 Gesamtpanzerung: 32 Waffenhitze: 8
 Ableitung: 10



PANZERUNG

Bug
 Schadensgrenzwert (Panzerung)
 1 (10)

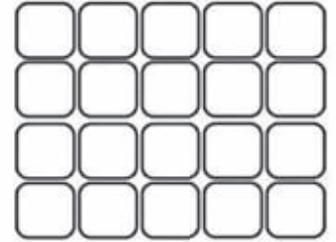
Linker Flügel
 Schadensgrenzwert (Panzerung)
 1 (6)

Strukturelle
 Integrität:
 11

Rechter Flügel
 Schadensgrenzwert (Panzerung)
 1 (6)

Heck
 Schadensgrenzwert (Panzerung)
 1 (10)

AUSSENLASTEN / BOMBEN



Legende
 HE - Hochexplosiv
 LG - Lasergeführt
 C - Streubombe
 RL - Raketenwerfer

Wärme-
 skala

Überhitzung

30°
29
28°
27°
26°
25°
24°
23°
22°
21°
20°
19°
18°
17°
16
15°
14°
13°
12
11
10°
9
8°
7
6
5°
4
3
2
1
0

KRITISCHER SCHADEN

Computer +1 +2 +5 Antrieb 2 4 Z
 FLS +2 +4 0 Fahrwerk +5
 Sensoren +1 +2 +5 Lebens-
 erhaltung +2

PILOTENDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer 1 2 3 4 5 6
 Bewusst-
 seinswurf 3 5 7 10 11 Tot
 Modifikator +1 +2 +3 +4 +5

HITZEDATEN

Hitze-
 level Auswirkungen Wärmetauscher
 30 Stilllegung 10 (10)
 28 Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+ Einfach
 27 Pilotenverletzung, Vermeidung 9+ 0
 26 Stilllegung, Stoppzahl 10+ 0
 25 Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+ 0
 24 Waffen +4 0
 23 Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+ 0
 22 Stilllegung, Stoppzahl 8+ 0
 21 Pilotenverletzung, Vermeidung 6+ 0
 20 Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+ 0
 19 Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+ 0
 18 Stilllegung, Stoppzahl 6+
 17 Waffen +3
 15 Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+
 14 Stilllegung, Stoppzahl 4+
 13 Waffen +2
 10 Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+
 8 Waffen +1
 5 Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										
Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: SYD-Z2 Seydlitz

Schub: Tonnage: 20

Sicherer Schub: 11 Technologie:

Maximaler Schub: 17 Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

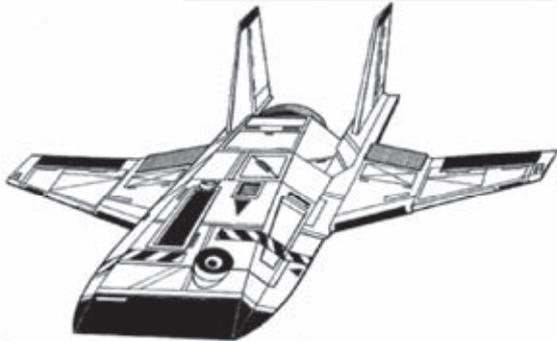
Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab (6) (12) (20) (25)

Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
3	Mittelschwere Laser	Bug	3	5	-	-	-
1	Mittelschwerer Laser	LF	3	5	-	-	-
1	Mittelschwerer Laser	RF	3	5	-	-	-

Treibstoff: 240 Punkte

KW: 716 Gesamtpanzerung: 21 Waffenhitze: 15
Ableitung: 10



PANZERUNG

Bug
Schadensgrenzwert (Panzerung)
1 (10)

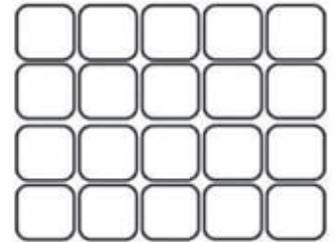
Linker Flügel
Schadensgrenzwert (Panzerung)
1 (6)

Strukturelle
Integrität:
11

Rechter Flügel
Schadensgrenzwert (Panzerung)
1 (6)

Heck
Schadensgrenzwert (Panzerung)
1 (10)

AUSSENLASTEN / BOMBEN



Legende

- HE - Hochexplosiv
- LG - Lasergeführt
- C - Streubombe
- RL - Raketenwerfer

Wärme-
skala

Überhitzung

30°
29
28°
27°
26°
25°
24°
23°
22°
21°
20°
19°
18°
17°
16
15°
14°
13°
12
11
10°
9
8°
7
6
5°
4
3
2
1
0

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	0	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens- erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusst- seinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitze- level	Auswirkungen	Wärme- tauscher
30	Stilllegung	10 (10) Einfach
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	0
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	0
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	0
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	0
24	Waffen +4	0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	0
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	0
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	0
17	Waffen +3	0
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	0
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	0
13	Waffen +2	0
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	0
8	Waffen +1	0
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	0

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

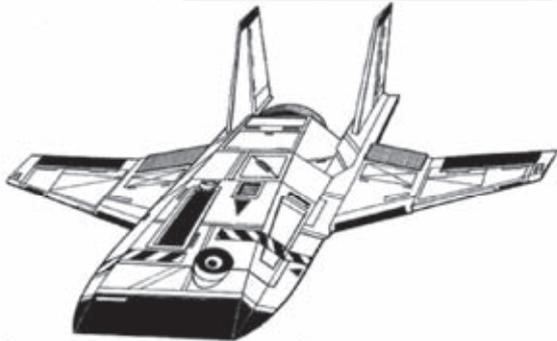
Typ: SYD-Z2A Seydlitz
 Schub: Tonnage: 20
 Sicherer Schub: 11 Technologie:
 Maximaler Schub: 17 Innere Sphäre
 Epoche: Clan-Invasion

Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab		(6)	(12)	(20)	(25)		
Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
3	Mittelschwere Laser	Bug	3	5	-	-	-
1	Mittelschwerer Laser	LF	3	5	-	-	-
1	Mittelschwerer Laser	RF	3	5	-	-	-

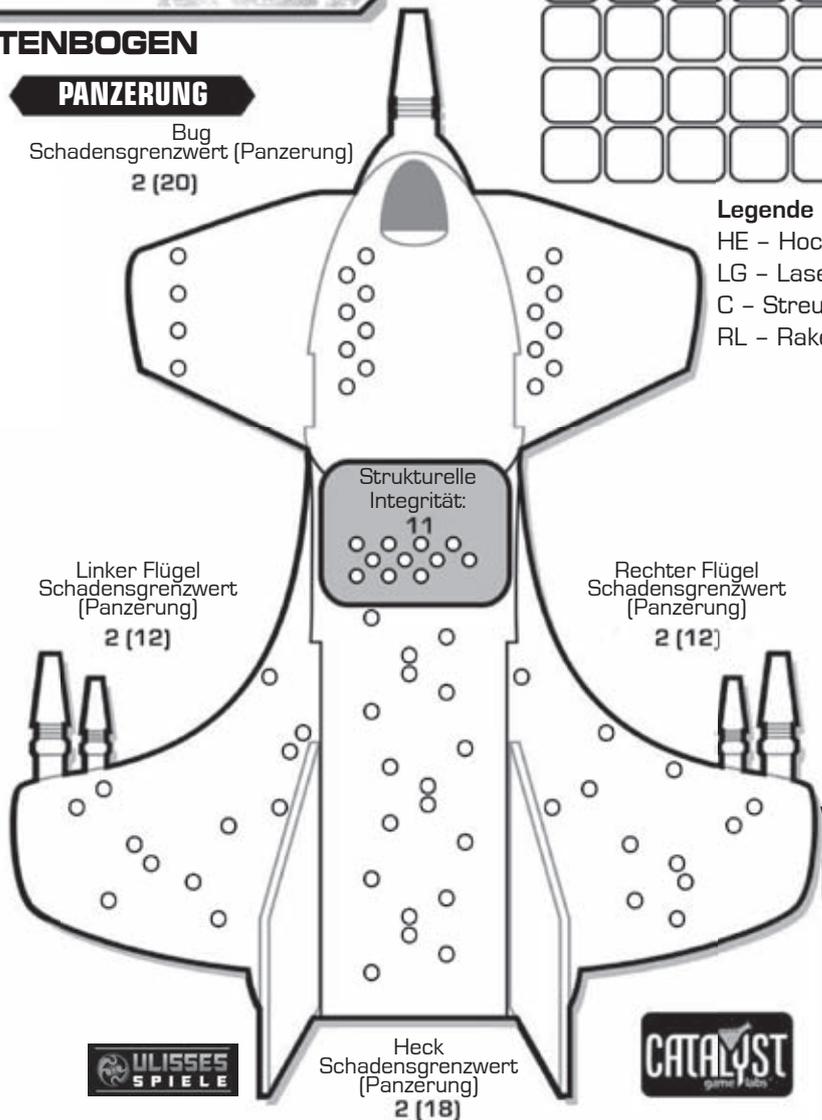
Treibstoff: 400 Punkte

KW: 806 Gesamtpanzerung: 62 Waffenhitze: 15
 Ableitung: 20



PANZERUNG

Bug
 Schadensgrenzwert (Panzerung)
 2 (20)



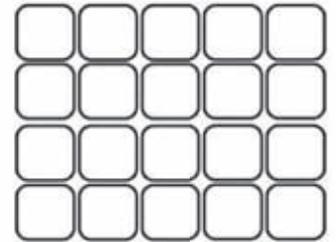
Linker Flügel
 Schadensgrenzwert (Panzerung)
 2 (12)

Rechter Flügel
 Schadensgrenzwert (Panzerung)
 2 (12)

Strukturelle
 Integrität:
 11

Heck
 Schadensgrenzwert (Panzerung)
 2 (18)

AUSSENLASTEN / BOMBEN



Legende
 HE - Hochexplosiv
 LG - Lasergeführt
 C - Streubombe
 RL - Raketenwerfer

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	0	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens- erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusst- seinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitze- level	Auswirkungen	Wärme- tauscher
30	Stilllegung	10 (20) Doppel
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	0
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	0
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	0
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	0
24	Waffen +4	0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	0
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	0
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	0
17	Waffen +3	0
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	0
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	0
13	Waffen +2	0
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	0
8	Waffen +1	0
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	0

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

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

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: SYD-Z2B Seydlitz

Schub: Tonnage: 20

Sicherer Schub: 11 Technologie:

Maximaler Schub: 17 Innere Sphäre

Epoche: Bürgerkrieg

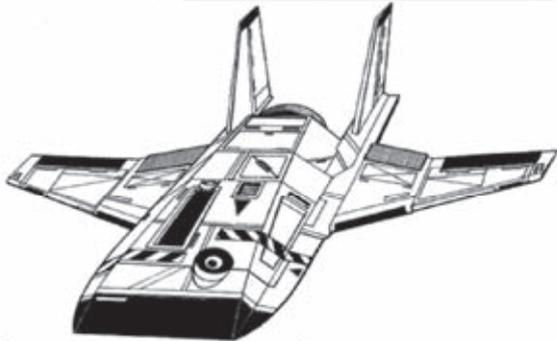
Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab (6) [12][20][25]

Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
2	Mittelschwere ER-Laser (DE)	Bug	5	5	5	-	-
1	Mittelschwerer ER-Laser (DE)	LF	5	5	5	-	-
1	Mittelschwerer ER-Laser (DE)	RF	5	5	5	-	-

Treibstoff: 400 Punkte

KW: 906 Gesamtpanzerung: 80 Waffenhitze: 20
Ableitung: 20



PANZERUNG

Bug
Schadensgrenzwert (Panzerung)

3 (26)

Linker Flügel
Schadensgrenzwert
(Panzerung)

2 (16)

Strukturelle
Integrität:
11

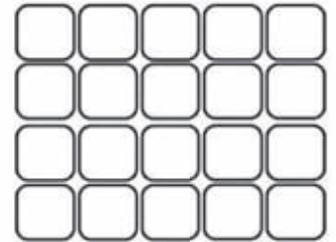
Rechter Flügel
Schadensgrenzwert
(Panzerung)

2 (16)

Heck
Schadensgrenzwert
(Panzerung)

3 (22)

AUSSENLASTEN / BOMBEN



Legende

- HE - Hochexplosiv
- LG - Lasergeführt
- C - Streubombe
- RL - Raketenwerfer

Wärme-
skala

Überhitzung

30°
29
28°
27°
26°
25°
24°
23°
22°
21°
20°
19°
18°
17°
16
15°
14°
13°
12
11
10°
9
8°
7
6
5°
4
3
2
1
0

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	0	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens- erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusst- seinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitze- level	Auswirkungen	Wärme- tauscher 10 (20) Doppel
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	0
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	0
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	0
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	0
24	Waffen +4	0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	0
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	0
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	0
17	Waffen +3	0
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	0
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	0
13	Waffen +2	0
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	0
8	Waffen +1	0
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	0

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										
Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

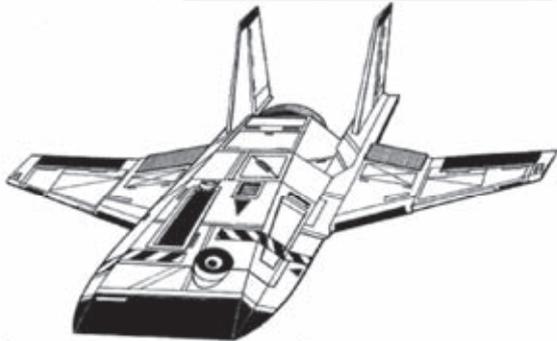
Typ: SYD-Z3 Seydlitz
 Schub: Tonnage: 20
 Sicherer Schub: 11 Technologie:
 Maximaler Schub: 17 Innere Sphäre
 Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab	(6)	(12)	(20)	(25)		
Anz. Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
1 Mittelschwerer Laser (DE) LF	3	5	-	-	-	-
1 Mittelschwerer Laser (DE) RF	3	5	-	-	-	-

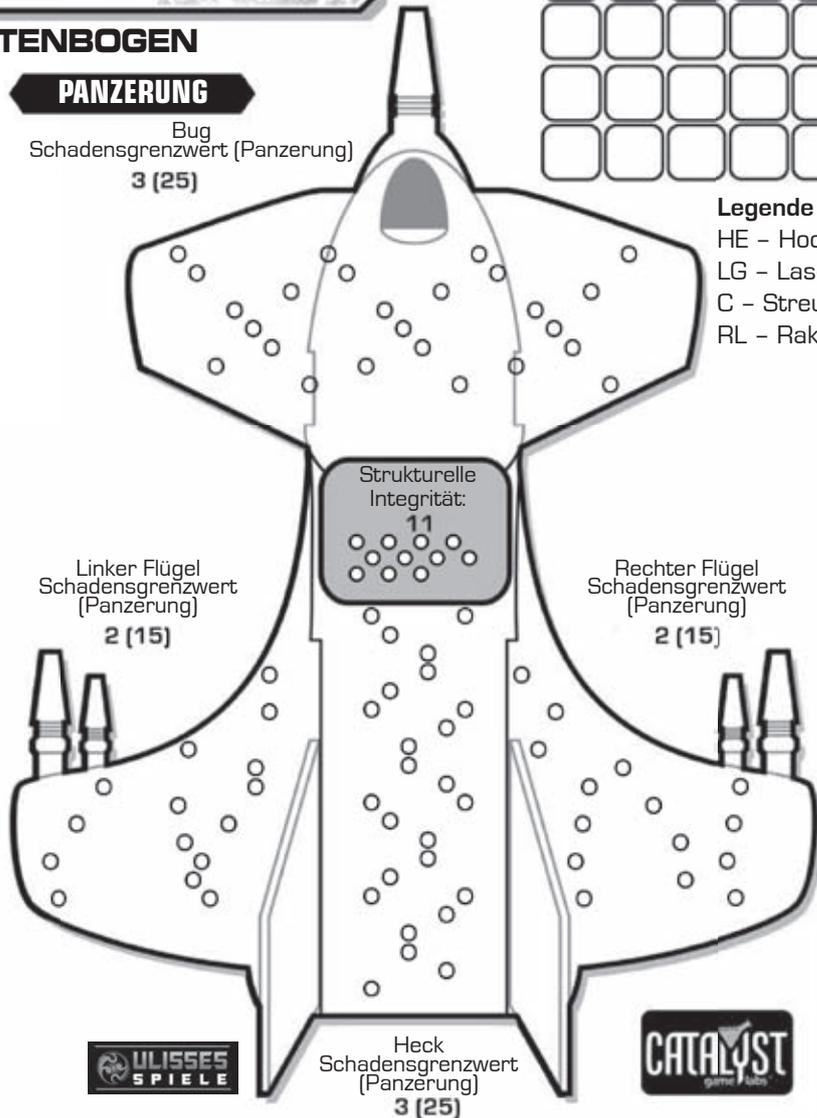
Treibstoff: 240 Punkte

KW: 504 Gesamtpanzerung: 80 Waffenhitze: 6
 Ableitung: 10



PANZERUNG

Bug
 Schadensgrenzwert (Panzerung)
 3 (25)

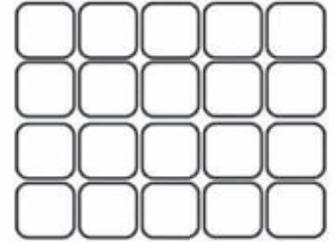


Linker Flügel
 Schadensgrenzwert (Panzerung)
 2 (15)

Rechter Flügel
 Schadensgrenzwert (Panzerung)
 2 (15)

Heck
 Schadensgrenzwert (Panzerung)
 3 (25)

AUSSENLASTEN / BOMBEN



Legende
 HE - Hochexplosiv
 LG - Lasergeführt
 C - Streubombe
 RL - Raketenwerfer

Wärme-
 skala

Überhitzung

30°
29
28°
27°
26°
25°
24°
23°
22°
21°
20°
19°
18°
17°
16
15°
14°
13°
12
11
10°
9
8°
7
6
5°
4
3
2
1
0

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	0	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens- erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusst- seinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitze- level	Auswirkungen	Wärme- tauscher
30	Stilllegung	10 (10) Einfach
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	0
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	0
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	0
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	0
24	Waffen +4	0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	0
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	0
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	0
17	Waffen +3	0
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	0
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	0
13	Waffen +2	0
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	0
8	Waffen +1	0
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	0

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: SYD-Z3A Seydlitz

Schub: Tonnage: 20

Sicherer Schub: 11 Technologie:

Maximaler Schub: 17 Innere Sphäre

Epoche: Bürgerkrieg

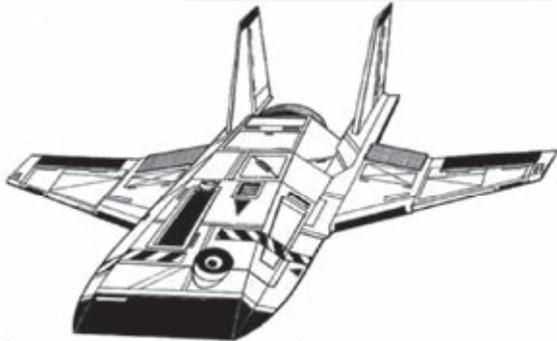
Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab (6) [12][20][25]

Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
1	Mittelschwerer Impuls laser (P)	LF	4	6	-	-	-
1	Mittelschwerer Impuls laser (P)	RF	4	6	-	-	-

Treibstoff: 400 Punkte

KW: 514 Gesamtpanzerung: 80 Waffenhitze: 12
Ableitung: 20



PANZERUNG

Bug
Schadensgrenzwert (Panzerung)

3 (26)

Linker Flügel
Schadensgrenzwert
(Panzerung)

2 (16)

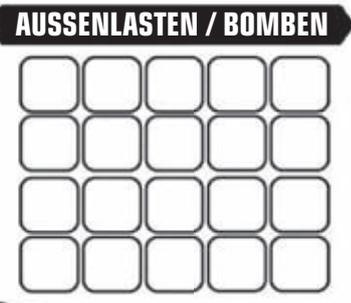
Strukturelle
Integrität:
11

Rechter Flügel
Schadensgrenzwert
(Panzerung)

2 (16)

Heck
Schadensgrenzwert
(Panzerung)

3 (22)



AUSSENLASTEN / BOMBEN

Legende

- HE - Hochexplosiv
- LG - Lasergeführt
- C - Streubombe
- RL - Raketenwerfer

Wärme- skala

Überhitzung

30°
29
28°
27°
26°
25°
24°
23°
22°
21°
20°
19°
18°
17°
16
15°
14°
13°
12
11
10°
9
8°
7
6
5°
4
3
2
1
0

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	0	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens- erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusst- seinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitze- level	Auswirkungen	Wärme- tauscher
30	Stilllegung	10 (20) Doppel
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	0
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	0
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	0
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	0
24	Waffen +4	0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	0
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	0
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	0
17	Waffen +3	0
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	0
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	0
13	Waffen +2	0
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	0
8	Waffen +1	0
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	0

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: SYD-Z4 Seydlitz

Schub: Tonnage: 20

Sicherer Schub: 11 Technologie:

Maximaler Schub: 17 Innere Sphäre
Epoche: Bürgerkrieg

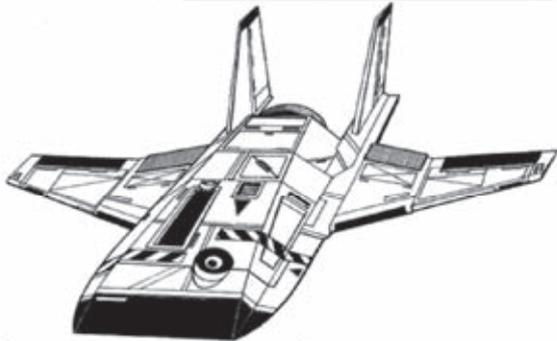
Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab (6) [12][20][25]

Anz. Typ Zone Wärme K. M. W. E.
1 Schwere ER-Laser (DE) LF 12 8 8 8 -

Treibstoff: 400 Punkte

KW: 633 Gesamtpanzerung: 62 Waffenhitze: 12
Ableitung: 20



PANZERUNG

Bug
Schadensgrenzwert (Panzerung)
2 (20)

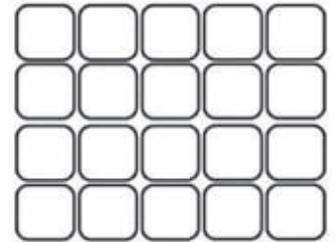
Linker Flügel
Schadensgrenzwert (Panzerung)
2 (12)

Strukturelle
Integrität:
11

Rechter Flügel
Schadensgrenzwert (Panzerung)
2 (12)

Heck
Schadensgrenzwert (Panzerung)
2 (18)

AUSSENLASTEN / BOMBEN



Legende

HE - Hochexplosiv
LG - Lasergeführt
C - Streubombe
RL - Raketenwerfer

Wärme-
skala

Überhitzung

30°
29
28°
27°
26°
25°
24°
23°
22°
21°
20°
19°
18°
17°
16
15°
14°
13°
12
11
10°
9
8°
7
6
5°
4
3
2
1
0

KRITISCHER SCHADEN

Computer +1 +2 +5 Antrieb 2 4 Z
FLS +2 +4 0 Fahrwerk +5
Sensoren +1 +2 +5 Lebens-
erhaltung +2

PILOTENDATEN

Name: _____
Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
Treffer 1 2 3 4 5 6
Bewusst-
seinswurf 3 5 7 10 11 Tot
Modifikator +1 +2 +3 +4 +5

HITZEDATEN

Hitze-
level Auswirkungen Wärme-
tauscher
30 Stilllegung 10 (20)
28 Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+ Doppel
27 Pilotenverletzung, Vermeidung 9+ 0
26 Stilllegung, Stoppzahl 10+ 0
25 Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+ 0
24 Waffen +4 0
23 Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+ 0
22 Stilllegung, Stoppzahl 8+ 0
21 Pilotenverletzung, Vermeidung 6+ 0
20 Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+ 0
19 Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+ 0
18 Stilllegung, Stoppzahl 6+ 0
17 Waffen +3 0
15 Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+ 0
14 Stilllegung, Stoppzahl 4+ 0
13 Waffen +2 0
10 Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+ 0
8 Waffen +1 0
5 Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+ 0

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										
Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: F-10 Cheetah
Schub: Tonnage: 25
Sicherer Schub: 12 **Technologie:**
Maximaler Schub: 18 **Innere Sphäre:**
Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

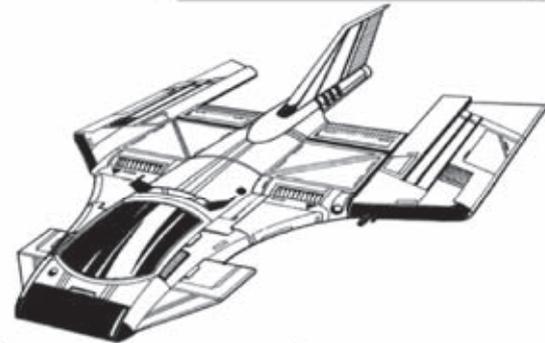
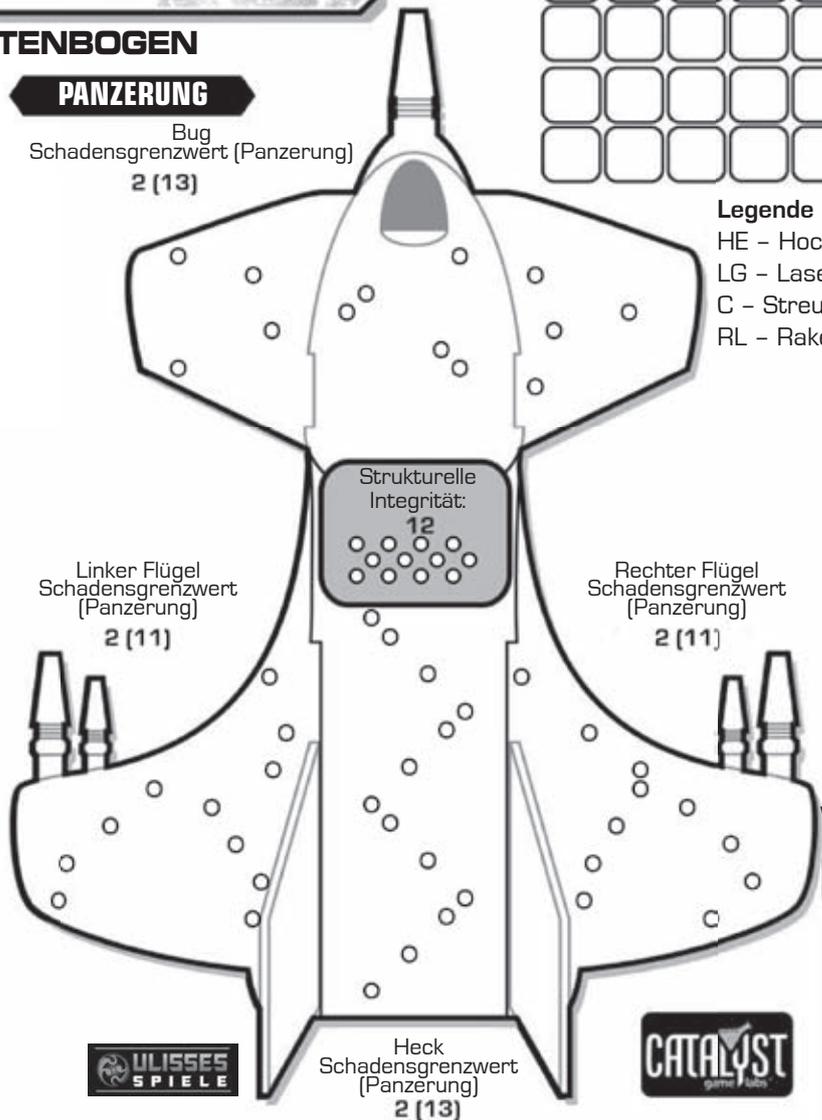
Standardmaßstab		(6)	(12)	(20)	(25)
Anz. Typ	Zone Wärme	K.	M.	W.	E.
1 Leichter Laser (DE)	Bug	1	3	-	-
1 Mittelschwerer Laser (DE)	LF	3	5	-	-
1 Mittelschwerer Laser (DE)	RF	3	5	-	-

Treibstoff: 320 Punkte

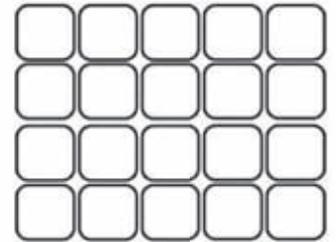
KW: 448 **Gesamtpanzerung:** 48 **Waffenhitze:** 7
Ableitung: 10

PANZERUNG

Bug
 Schadensgrenzwert (Panzerung)
 2 (13)



AUSSENLASTEN / BOMBEN



Legende
 HE - Hochexplosiv
 LG - Lasergeführt
 C - Streubombe
 RL - Raketenwerfer

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens- erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusst- seinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitze- level	Auswirkungen	Wärme- tauscher
30	Stillelegung	10 (10)
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	Einfach
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	0
26	Stillelegung, Stoppzahl 10+	0
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	0
24	Waffen +4	0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0
22	Stillelegung, Stoppzahl 8+	0
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	0
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0
18	Stillelegung, Stoppzahl 6+	0
17	Waffen +3	0
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	0
14	Stillelegung, Stoppzahl 4+	0
13	Waffen +2	0
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	0
8	Waffen +1	0
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	0

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

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

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: F-11 Cheetah
Schub: Tonnage: 25
Sicherer Schub: 12 **Technologie:**
Maximaler Schub: 18 **Innere Sphäre:**
Epoche: Bürgerkrieg

Bewaffnung & Ausrüstung

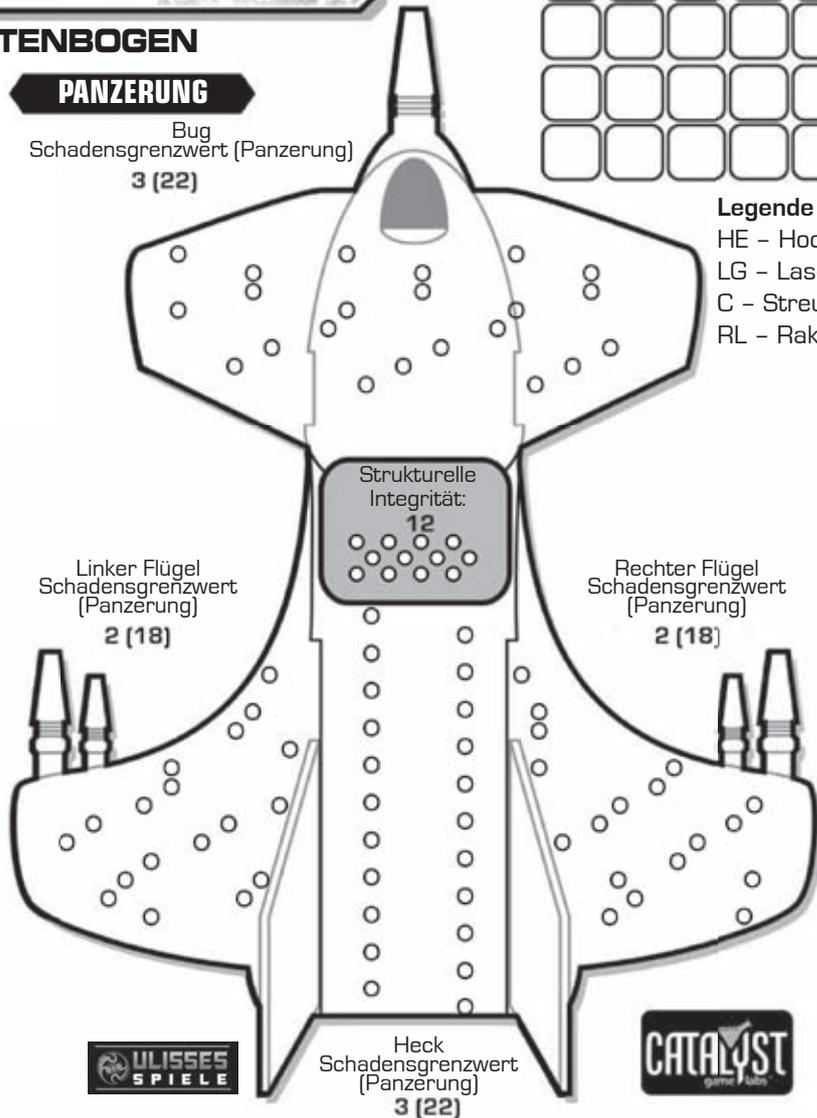
Standardmaßstab	(6)	(12)	(20)	(25)		
Anz. Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
1 Leichter Impulslaser (P)	Bug	2	3	-	-	-
1 Mittelschwerer Impulslaser (P)	LF	4	6	-	-	-
1 Mittelschwerer Impulslaser (P)	RF	4	6	-	-	-

Treibstoff: 480 Punkte

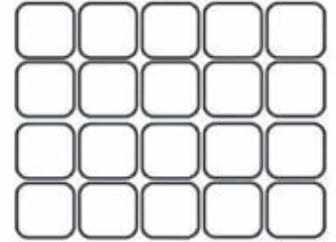
KW: 563 **Gesamtpanzerung:** 80 **Waffenhitze:** 10
Ableitung: 10

PANZERUNG

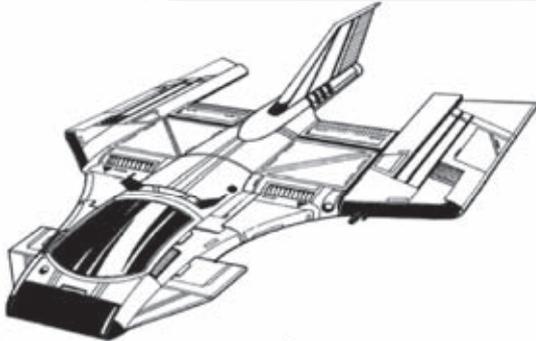
Bug
 Schadensgrenzwert (Panzerung)
 3 (22)



AUSSENLASTEN / BOMBEN



Legende
 HE - Hochexplosiv
 LG - Lasergeführt
 C - Streubombe
 RL - Raketenwerfer



Wärme-
skala

Überhitzung

30°
29
28°
27°
26°
25°
24°
23°
22°
21°
20°
19°
18°
17°
16
15°
14°
13°
12
11
10°
9
8°
7
6
5°
4
3
2
1
0

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	0	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens- erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusst- seinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitze- level	Auswirkungen	Wärme- tauscher
30	Stilllegung	10 (10)
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	Einfach
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	0
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	0
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	0
24	Waffen +4	0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	0
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	0
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	0
17	Waffen +3	0
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	0
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	0
13	Waffen +2	0
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	0
8	Waffen +1	0
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	0

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: **F-11-R Cheetah**
 Schub: Tonnage: 25
 Sicherer Schub: 12 Technologie:
 Maximaler Schub: 18 Innere Sphäre
 Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

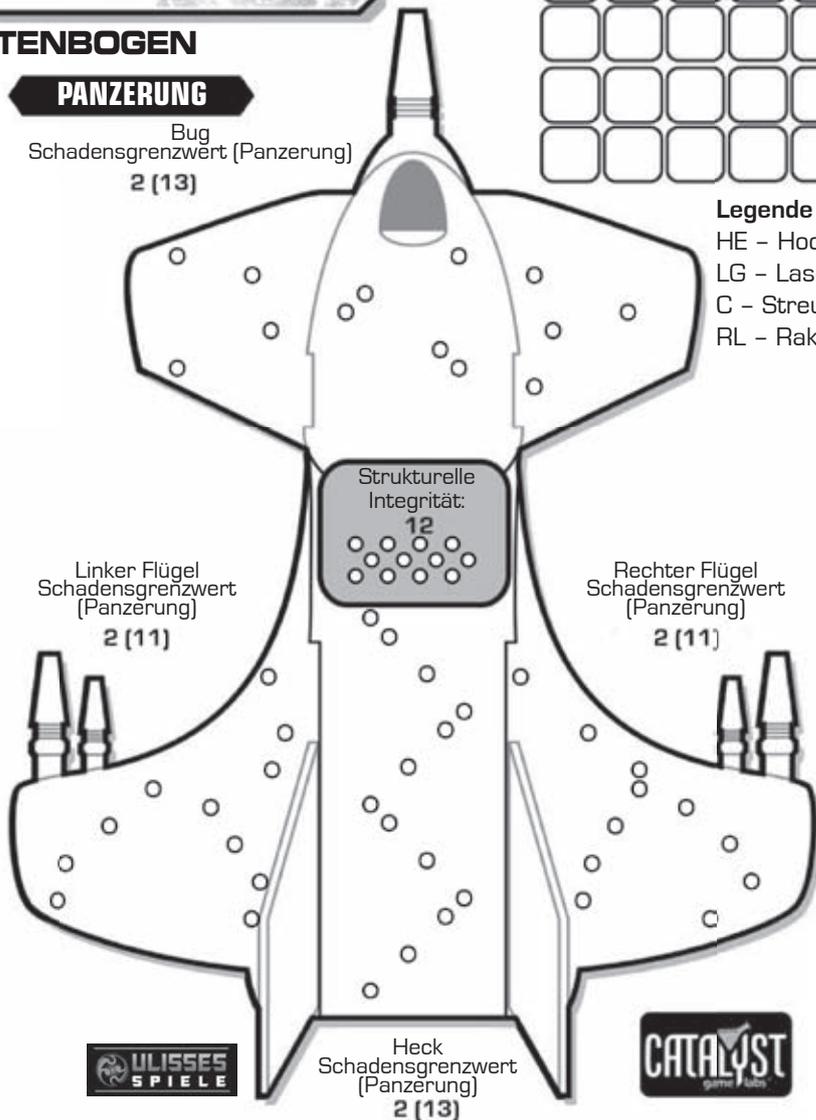
Standardmaßstab (6) [12][20][25]
 Anz. Typ Zone Wärme K. M. W. E.
 1 Leichter Laser (DE) Bug 1 3 - - -

Treibstoff: 480 Punkte

KW: 197 Gesamtpanzerung: 48 Waffenhitze: 1
 Ableitung: 10

PANZERUNG

Bug
 Schadensgrenzwert (Panzerung)
 2 (13)

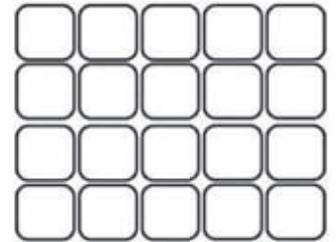


Linker Flügel
 Schadensgrenzwert (Panzerung)
 2 (11)

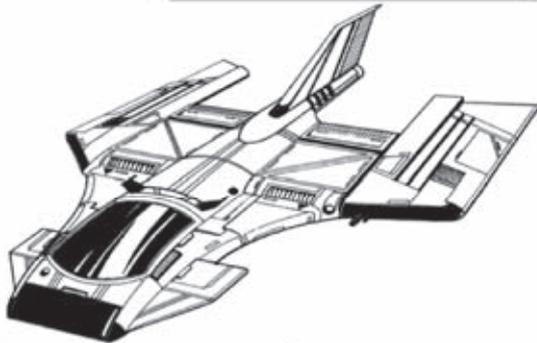
Rechter Flügel
 Schadensgrenzwert (Panzerung)
 2 (11)

Heck
 Schadensgrenzwert (Panzerung)
 2 (13)

AUSSENLASTEN / BOMBEN



Legende
 HE - Hochexplosiv
 LG - Lasergeführt
 C - Streubombe
 RL - Raketenwerfer



Wärme-
 skala

Überhitzung

30°
29
28°
27°
26°
25°
24°
23°
22°
21°
20°
19°
18°
17°
16
15°
14°
13°
12
11
10°
9
8°
7
6
5°
4
3
2
1
0

KRITISCHER SCHADEN

Computer +1 +2 +5 Antrieb 2 4 Z
 FLS +2 +4 0 Fahrwerk +5
 Sensoren +1 +2 +5 Lebens-
 erhaltung +2

PILOTENDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer 1 2 3 4 5 6
 Bewusst-
 seinswurf 3 5 7 10 11 Tot
 Modifikator +1 +2 +3 +4 +5

HITZEDATEN

Hitze-
 level Auswirkungen Wärmetauscher
 30 Stilllegung 10 (10)
 28 Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+ Einfach
 27 Pilotenverletzung, Vermeidung 9+ 0
 26 Stilllegung, Stoppzahl 10+ 0
 25 Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+ 0
 24 Waffen +4 0
 23 Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+ 0
 22 Stilllegung, Stoppzahl 8+ 0
 21 Pilotenverletzung, Vermeidung 6+ 0
 20 Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+ 0
 19 Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+ 0
 18 Stilllegung, Stoppzahl 6+
 17 Waffen +3
 15 Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+
 14 Stilllegung, Stoppzahl 4+
 13 Waffen +2
 10 Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+
 8 Waffen +1
 5 Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										
Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: F-11-RR Cheetah
Schub: Tonnage: 25
Sicherer Schub: 12 **Technologie:**
Maximaler Schub: 18 **Innere Sphäre:**
Epoche: Clan-Invasion

Bewaffnung & Ausrüstung

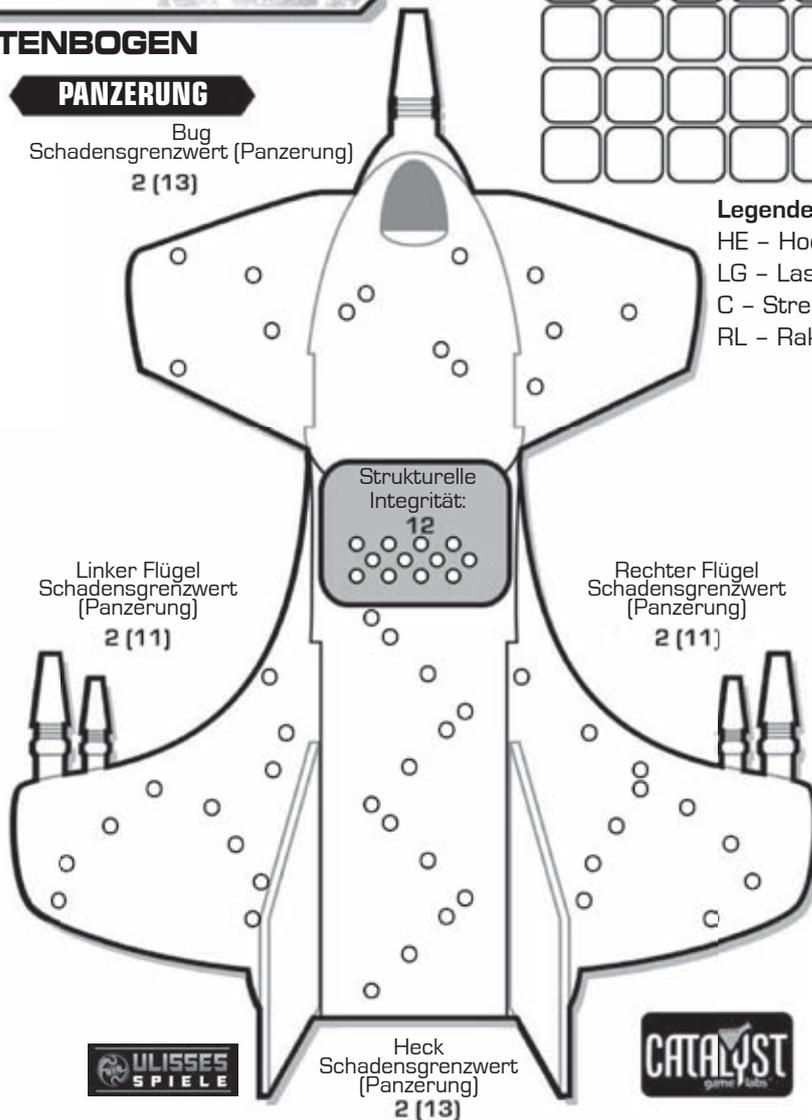
Standardmaßstab	(6)	(12)	(20)	(25)		
Anz. Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
1 Leichter Laser (DE)	Bug	1	3	-	-	-
1 Mittelschwerer Laser (DE)	LF	3	5	-	-	-
1 Mittelschwerer Laser (DE)	RF	3	5	-	-	-

Treibstoff: 800 Punkte

KW: 448 **Gesamtpanzerung:** 48 **Waffenhitze:** 7
Ableitung: 10

PANZERUNG

Bug
 Schadensgrenzwert (Panzerung)
 2 (13)

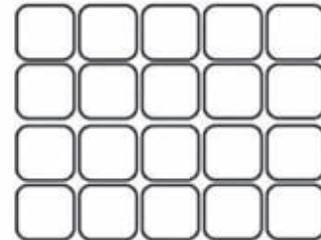


Linker Flügel
 Schadensgrenzwert (Panzerung)
 2 (11)

Rechter Flügel
 Schadensgrenzwert (Panzerung)
 2 (11)

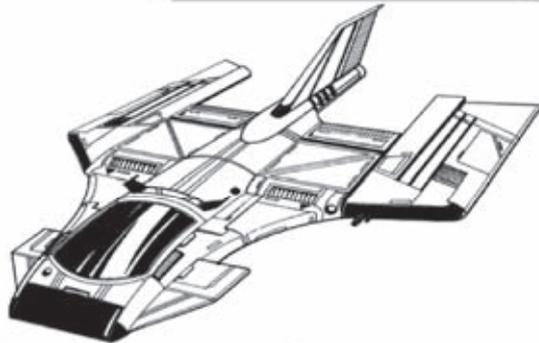
Heck
 Schadensgrenzwert (Panzerung)
 2 (13)

AUSSENLASTEN / BOMBEN



Legende

HE - Hochexplosiv
 LG - Lasergeführt
 C - Streubombe
 RL - Raketenwerfer



Wärme- skala

Überhitzung

30°
29
28°
27°
26°
25°
24°
23°
22°
21°
20°
19°
18°
17°
16
15°
14°
13°
12
11
10°
9
8°
7
6
5°
4
3
2
1
0

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	0	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens- erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusst- seinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitze- level	Auswirkungen	Wärme- tauscher
30	Stillelegung	10 (10) Einfach
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	0
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	0
26	Stillelegung, Stoppzahl 10+	0
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	0
24	Waffen +4	0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0
22	Stillelegung, Stoppzahl 8+	0
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	0
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0
18	Stillelegung, Stoppzahl 6+	0
17	Waffen +3	0
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	0
14	Stillelegung, Stoppzahl 4+	0
13	Waffen +2	0
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	0
8	Waffen +1	0
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	0

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: F-12-S Cheetah
Schub: Tonnage: 25
Sicherer Schub: 12 **Technologie:**
Maximaler Schub: 18 **Innere Sphäre:**
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab	(6)	(12)	(20)	(25)		
Anz. Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
1 Leichter Laser (DE)	Bug	1	3	-	-	-
1 KSR-4 (M,C,S)	Bug	3	4	-	-	-

Munition: (KSR-4) 25
 Treibstoff: 240 Punkte

KW: 299 **Gesamtpanzerung:** 48 **Waffenhitze:** 4
Ableitung: 10

PANZERUNG

Bug
 Schadensgrenzwert (Panzerung)
 2 (13)

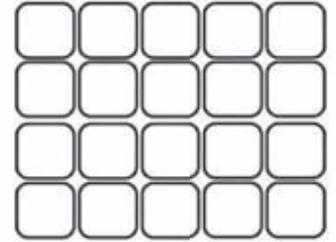
Linker Flügel
 Schadensgrenzwert (Panzerung)
 2 (11)

Strukturelle
 Integrität:
 12

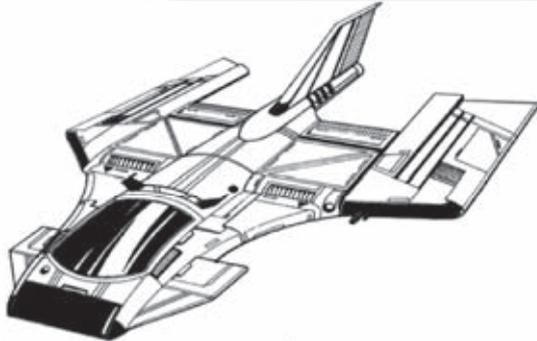
Rechter Flügel
 Schadensgrenzwert (Panzerung)
 2 (11)

Heck
 Schadensgrenzwert (Panzerung)
 2 (13)

AUSSENLASTEN / BOMBEN



Legende
 HE - Hochexplosiv
 LG - Lasergeführt
 C - Streubombe
 RL - Raketenwerfer



Wärme-
 skala

Überhitzung

30°
29
28°
27°
26°
25°
24°
23°
22°
21°
20°
19°
18°
17°
16
15°
14°
13°
12
11
10°
9
8°
7
6
5°
4
3
2
1
0

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	0	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens- erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusst- seinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitze- level	Auswirkungen	Wärme- tauscher
30	Stillelegung	10 (10) Einfach
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	0
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	0
26	Stillelegung, Stoppzahl 10+	0
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	0
24	Waffen +4	0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0
22	Stillelegung, Stoppzahl 8+	0
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	0
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0
18	Stillelegung, Stoppzahl 6+	0
17	Waffen +3	0
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	0
14	Stillelegung, Stoppzahl 4+	0
13	Waffen +2	0
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	0
8	Waffen +1	0
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	0

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: F-13 Cheetah
Schub: Tonnage: 25
Sicherer Schub: 12 **Technologie:**
Maximaler Schub: 18 **Innere Sphäre:**
Epoche: Jihad

Bewaffnung & Ausrüstung

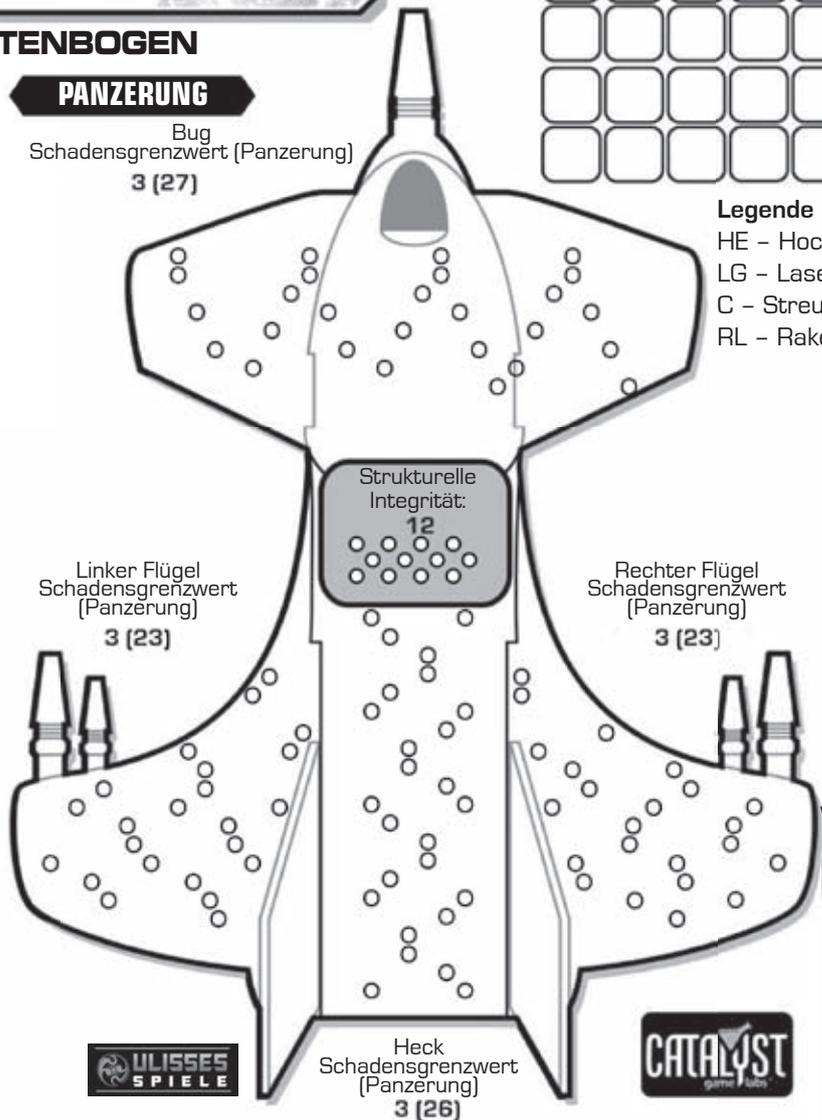
Standardmaßstab	(6)	(12)	(20)	(25)		
Anz. Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
1 Leichter ER-Laser (DE)	Bug	2	3	-	-	-
2 Mittelschwerer ER-Laser (DE)	LF	5	5	5	-	-
2 Mittelschwerer ER-Laser (DE)	RF	5	5	5	-	-

Treibstoff: 480 Punkte

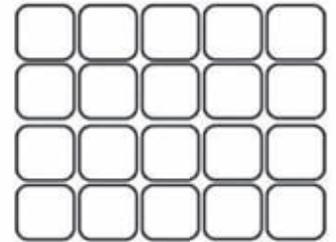
KW: 1.047 **Gesamtpanzerung:** 99 **Waffenhitze:** 22
Ableitung: 20

PANZERUNG

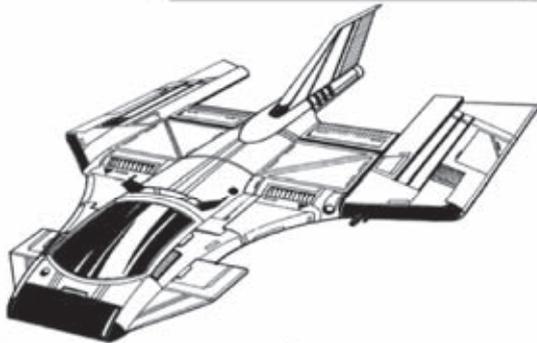
Bug
 Schadensgrenzwert (Panzerung)
 3 (27)



AUSSENLASTEN / BOMBEN



Legende
 HE - Hochexplosiv
 LG - Lasergeführt
 C - Streubombe
 RL - Raketenwerfer



Wärme-
skala

Überhitzung

30°
29
28°
27°
26°
25°
24°
23°
22°
21°
20°
19°
18°
17°
16
15°
14°
13°
12
11
10°
9
8°
7
6
5°
4
3
2
1
0

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	0	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens- erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusst- seinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitze- level	Auswirkungen	Wärme- tauscher 10 (20) Doppel
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	0
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	0
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	0
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	0
24	Waffen +4	0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	0
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	0
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	0
17	Waffen +3	0
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	0
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	0
13	Waffen +2	0
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	0
8	Waffen +1	0
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	0

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: **F-14-S Cheetah**

Schub: Tonnage: 25
Sicherer Schub: 12 **Technologie:**
Maximaler Schub: 18 **Innere Sphäre:**
Epoche: Clan-Invasion

Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab	(6)	(12)	(20)	(25)		
Anz. Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
1 Leichter Laser (DE)	Bug	1	3	-	-	-
2 Blitz-KSR-2 (M,C,S)	Bug	2	4	-	-	-

Munition: (Blitz-KSR-2) 50
Treibstoff: 240 Punkte

KW: 305 Gesamtpanzerung: 32 Waffenhitze: 5
Ableitung: 10

PANZERUNG

Bug
Schadensgrenzwert (Panzerung)
1 (9)

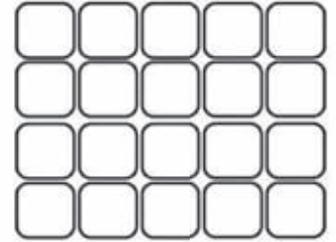
Linker Flügel
Schadensgrenzwert (Panzerung)
1 (7)

Strukturelle
Integrität:
12

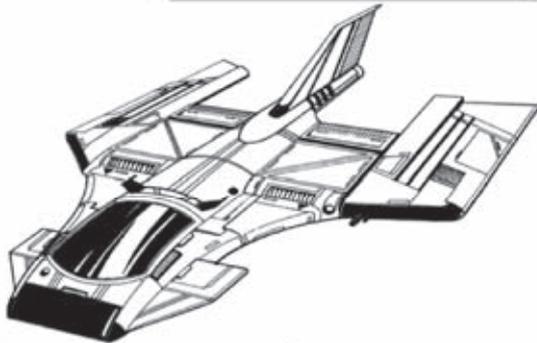
Rechter Flügel
Schadensgrenzwert (Panzerung)
1 (7)

Heck
Schadensgrenzwert (Panzerung)
1 (9)

AUSSENLASTEN / BOMBEN



Legende
 HE - Hochexplosiv
 LG - Lasergeführt
 C - Streubombe
 RL - Raketenwerfer



Wärme-
skala

Überhitzung

30°
29
28°
27°
26°
25°
24°
23°
22°
21°
20°
19°
18°
17°
16
15°
14°
13°
12
11
10°
9
8°
7
6
5°
4
3
2
1
0

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens- erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusst- seinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitze- level	Auswirkungen	Wärme- tauscher
30	Stilllegung	10 (10) Einfach
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	0
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	0
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	0
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	0
24	Waffen +4	0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	0
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	0
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	0
17	Waffen +3	0
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	0
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	0
13	Waffen +2	0
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	0
8	Waffen +1	0
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	0

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: TR-7 Thrush

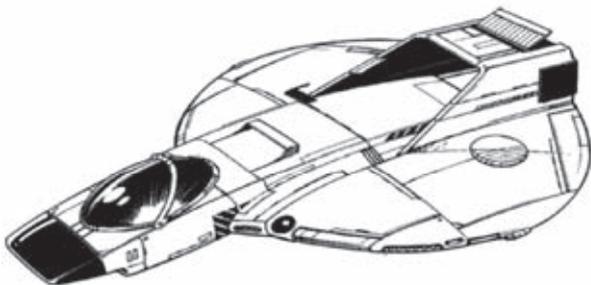
Schub: Tonnage: 25
Sicherer Schub: 12 **Technologie:**
Maximaler Schub: 18 **Innere Sphäre**
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab	(6)	(12)	(20)	(25)		
Anz. Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
1 Mittelschwerer Laser (DE) Bug	3	5	-	-	-	-
1 Mittelschwerer Laser (DE) LF	3	5	-	-	-	-
1 Mittelschwerer Laser (DE) RF	3	5	-	-	-	-

Treibstoff: 400 Punkte

KW: 476 **Gesamtpanzerung:** 24 **Waffenhitze:** 9
Ableitung: 10



PANZERUNG

Bug
Schadensgrenzwert (Panzerung)
1 (7)

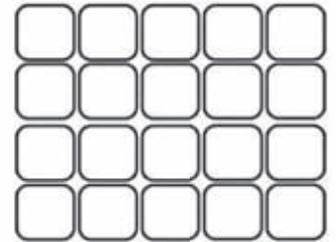
Linker Flügel
Schadensgrenzwert (Panzerung)
1 (6)

Rechter Flügel
Schadensgrenzwert (Panzerung)
1 (6)

Strukturelle
Integrität:
12

Heck
Schadensgrenzwert (Panzerung)
1 (5)

AUSSENLASTEN / BOMBEN



Legende
 HE - Hochexplosiv
 LG - Lasergeführt
 C - Streubombe
 RL - Raketenwerfer

Wärme-
skala

Überhitzung

30°
29
28°
27°
26°
25°
24°
23°
22°
21°
20°
19°
18°
17°
16
15°
14°
13°
12
11
10°
9
8°
7
6
5°
4
3
2
1
0

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	0	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens- erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusst- seinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitze- level	Auswirkungen	Wärme- tauscher
30	Stillelegung	10 (10) Einfach
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	0
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	0
26	Stillelegung, Stoppzahl 10+	0
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	0
24	Waffen +4	0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0
22	Stillelegung, Stoppzahl 8+	0
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	0
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0
18	Stillelegung, Stoppzahl 6+	0
17	Waffen +3	0
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	0
14	Stillelegung, Stoppzahl 4+	0
13	Waffen +2	0
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	0
8	Waffen +1	0
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	0

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

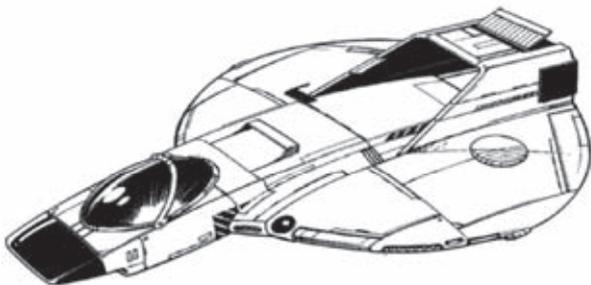
Typ: TR-7p Thrush
 Schub: Tonnage: 25
 Sicherer Schub: 12 Technologie:
 Maximaler Schub: 18 Innere Sphäre
 Epoche: Clan-Invasion

Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab	(6)	(12)	(20)	(25)		
Anz. Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
1 Mittelschwerer Impuls laser (P)	LF	4	6	-	-	-
1 Mittelschwerer Impuls laser (P)	RF	4	6	-	-	-

Treibstoff: 320 Punkte

KW: 362 Gesamtpanzerung: 24 Waffenhitze: 8
 Ableitung: 10



PANZERUNG

Bug
 Schadensgrenzwert (Panzerung)
 1 (7)

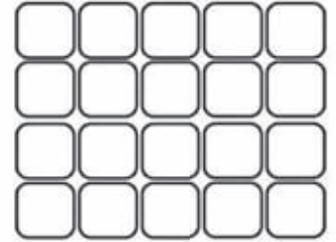
Linker Flügel
 Schadensgrenzwert (Panzerung)
 1 (6)

Strukturelle
 Integrität:
 12

Rechter Flügel
 Schadensgrenzwert (Panzerung)
 1 (6)

Heck
 Schadensgrenzwert (Panzerung)
 1 (5)

AUSSENLASTEN / BOMBEN



Legende
 HE - Hochexplosiv
 LG - Lasergeführt
 C - Streubombe
 RL - Raketenwerfer

Wärme-
 skala

Überhitzung

30°
29
28°
27°
26°
25°
24°
23°
22°
21°
20°
19°
18°
17°
16
15°
14°
13°
12
11
10°
9
8°
7
6
5°
4
3
2
1
0

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens- erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusst- seinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitze- level	Auswirkungen	Wärme- tauscher
30	Stillelegung	10 (10)
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	Einfach
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	0
26	Stillelegung, Stoppzahl 10+	0
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	0
24	Waffen +4	0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0
22	Stillelegung, Stoppzahl 8+	0
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	0
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0
18	Stillelegung, Stoppzahl 6+	0
17	Waffen +3	0
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	0
14	Stillelegung, Stoppzahl 4+	0
13	Waffen +2	0
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	0
8	Waffen +1	0
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	0

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: TR-8 Thrush

Schub: Tonnage: 25

Sicherer Schub: 12 Technologie:

Maximaler Schub: 18 Innere Sphäre
Epoche: Clan-Invasion

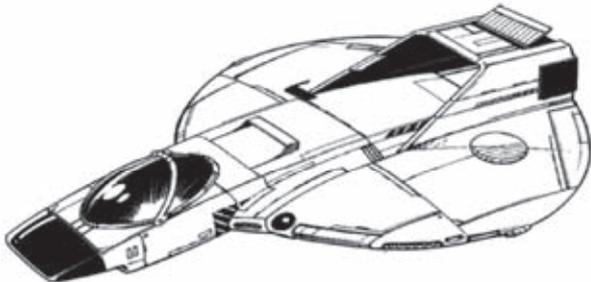
Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab (6) [12] [20] [25]

Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
1	Mittelschwerer ER-Laser (DE)	Bug	5	5	5	-	-
1	Mittelschwerer ER-Laser (DE)	LF	5	5	5	-	-
1	Mittelschwerer ER-Laser (DE)	RF	5	5	5	-	-

Treibstoff: 320 Punkte

KW: 607 Gesamtpanzerung: 24 Waffenhitze: 15
Ableitung: 20



PANZERUNG

Bug
Schadensgrenzwert (Panzerung)

1 (7)

Linker Flügel
Schadensgrenzwert (Panzerung)

1 (6)

Strukturelle
Integrität:

12

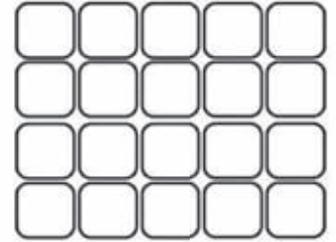
Rechter Flügel
Schadensgrenzwert (Panzerung)

1 (6)

Heck
Schadensgrenzwert (Panzerung)

1 (5)

AUSSENLASTEN / BOMBEN



Legende

- HE - Hochexplosiv
- LG - Lasergeführt
- C - Streubombe
- RL - Raketenwerfer

Wärme-
skala

Überhitzung

30°
29
28°
27°
26°
25°
24°
23°
22°
21°
20°
19°
18°
17°
16
15°
14°
13°
12
11
10°
9
8°
7
6
5°
4
3
2
1
0

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	0	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens- erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusst- seinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitze- level	Auswirkungen	Wärme- tauscher
30	Stillelegung	10 (20) Doppel
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	0
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	0
26	Stillelegung, Stoppzahl 10+	0
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	0
24	Waffen +4	0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0
22	Stillelegung, Stoppzahl 8+	0
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	0
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0
18	Stillelegung, Stoppzahl 6+	0
17	Waffen +3	0
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	0
14	Stillelegung, Stoppzahl 4+	0
13	Waffen +2	0
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	0
8	Waffen +1	0
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	0

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

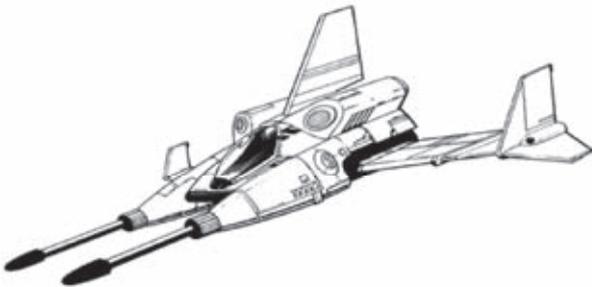
Typ: SPR-6D Sparrowhawk
Schub: Tonnage: 30
Sicherer Schub: 10 **Technologie:**
Maximaler Schub: 15 **Innere Sphäre**
Epoche: Clan-Invasion

Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab		(6)	(12)	(20)	(25)
Anz. Typ	Zone Wärme	K.	M.	W.	E.
2 Mittelschwere Impuls laser (P)	Bug	4	6	-	-
1 Leichter Impuls laser (P)	LF	2	3	-	-
1 Leichter Impuls laser (P)	RF	2	3	-	-

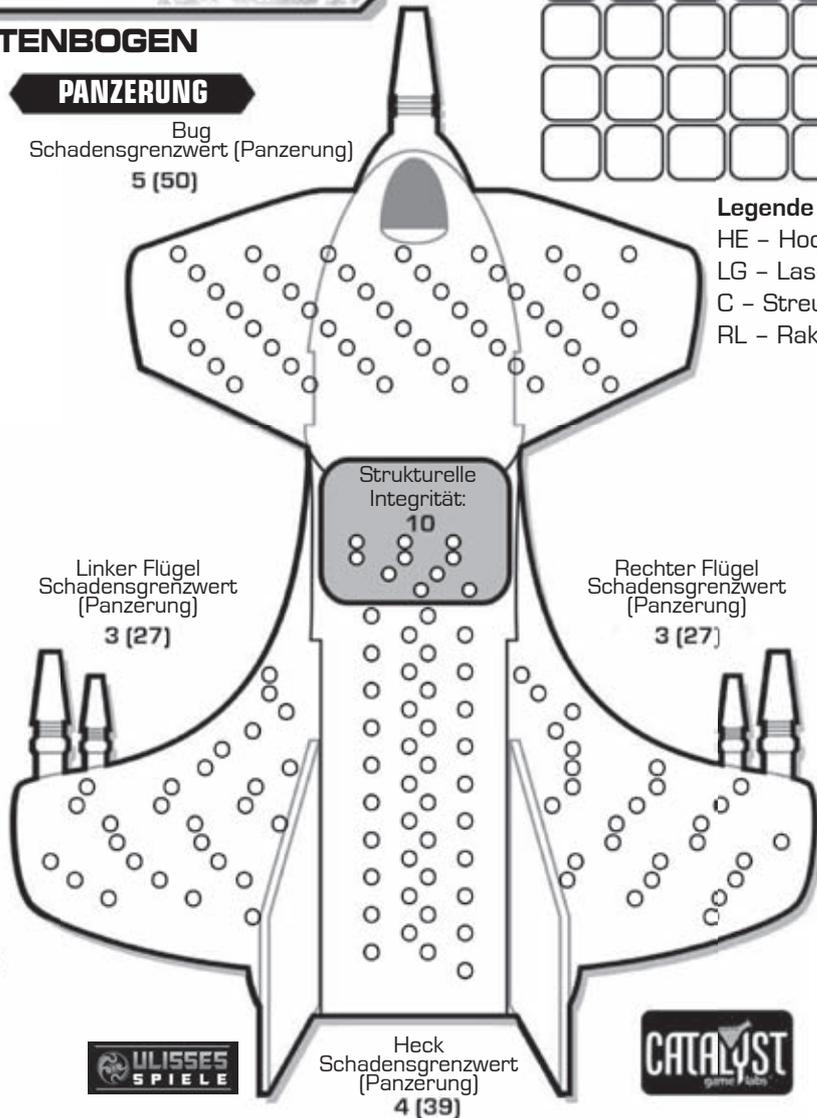
Treibstoff: 560 Punkte

KW: 729 **Gesamtpanzerung:** 143 **Waffenhitze:** 12
Ableitung: 10

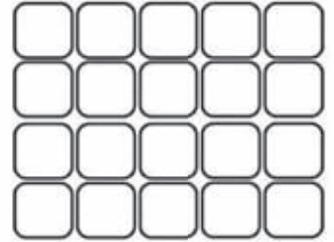


PANZERUNG

Bug
 Schadensgrenzwert (Panzerung)
 5 (50)



AUSSENLASTEN / BOMBEN



Legende
 HE - Hochexplosiv
 LG - Lasergeführt
 C - Streubombe
 RL - Raketenwerfer

Wärme-
skala

Überhitzung

30°
29
28°
27°
26°
25°
24°
23°
22°
21°
20°
19°
18°
17°
16
15°
14°
13°
12
11
10°
9
8°
7
6
5°
4
3
2
1
0

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	0	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens- erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusst- seinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitze- level	Auswirkungen	Wärme- tauscher
30	Stilllegung	10 (10) Einfach
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	0
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	0
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	0
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	0
24	Waffen +4	0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	0
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	0
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	0
17	Waffen +3	0
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	0
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	0
13	Waffen +2	0
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	0
8	Waffen +1	0
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	0

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

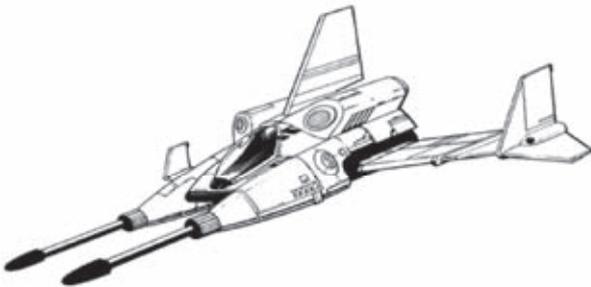
Typ: SPR-7D Sparrowhawk
Schub: Tonnage: 30
Sicherer Schub: 10 **Technologie:**
Maximaler Schub: 15 **Innere Sphäre**
Epoche: Bürgerkrieg

Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab		(6)	(12)	(20)	(25)
Anz. Typ	Zone Wärme	K.	M.	W.	E.
2 Mittelschwere Impuls-Laser (P)	Bug	4	6	-	-
1 Mittelschwerer ER-Laser (DE)	LF	5	5	5	-
1 Mittelschwerer ER-Laser (DE)	RF	5	5	5	-

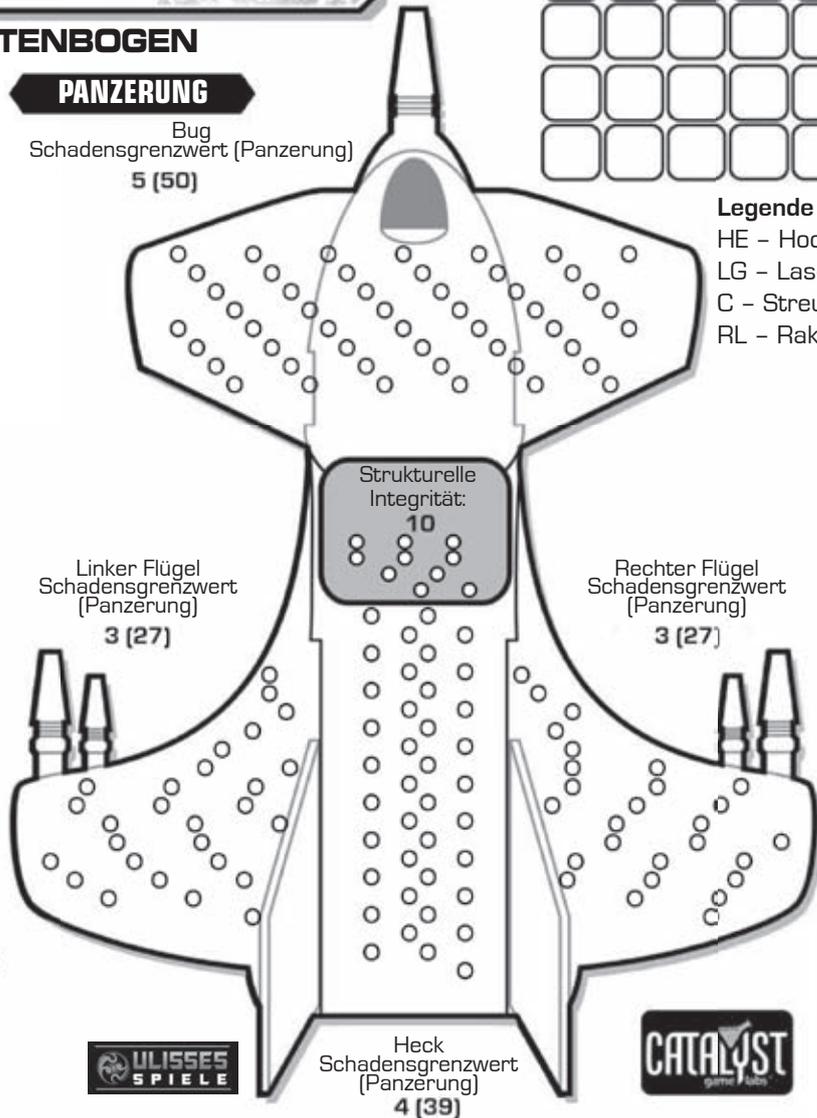
Treibstoff: 560 Punkte

KW: 959 **Gesamtpanzerung:** 143 **Waffenhitze:** 18
Ableitung: 20

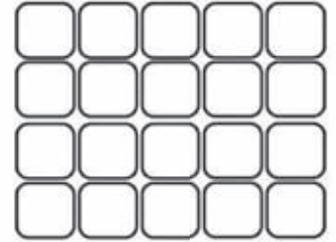


PANZERUNG

Bug
 Schadensgrenzwert (Panzerung)
 5 (50)



AUSSENLASTEN / BOMBEN



Legende
 HE - Hochexplosiv
 LG - Lasergeführt
 C - Streubombe
 RL - Raketenwerfer

Wärme-
skala

Überhitzung

30°
29
28°
27°
26°
25°
24°
23°
22°
21°
20°
19°
18°
17°
16
15°
14°
13°
12
11
10°
9
8°
7
6
5°
4
3
2
1
0

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	0	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens- erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusst- seinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitze- level	Auswirkungen	Wärme- tauscher
30	Stilllegung	10 (20) Doppel
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	0
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	0
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	0
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	0
24	Waffen +4	0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	0
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	0
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	0
17	Waffen +3	0
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	0
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	0
13	Waffen +2	0
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	0
8	Waffen +1	0
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	0

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

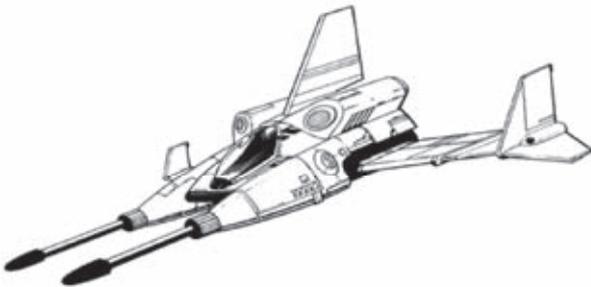
Typ: **SPR-8H Sparrowhawk**
 Schub: Tonnage: 30
 Sicherer Schub: 10 Technologie:
 Maximaler Schub: 15 Innere Sphäre
 Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab	(6)	(12)	(20)	(25)		
Anz. Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
1 Leichter Laser (DE)	Bug	1	3	-	-	-
1 KSR-2 (M,C,S)	Bug	2	2	-	-	-

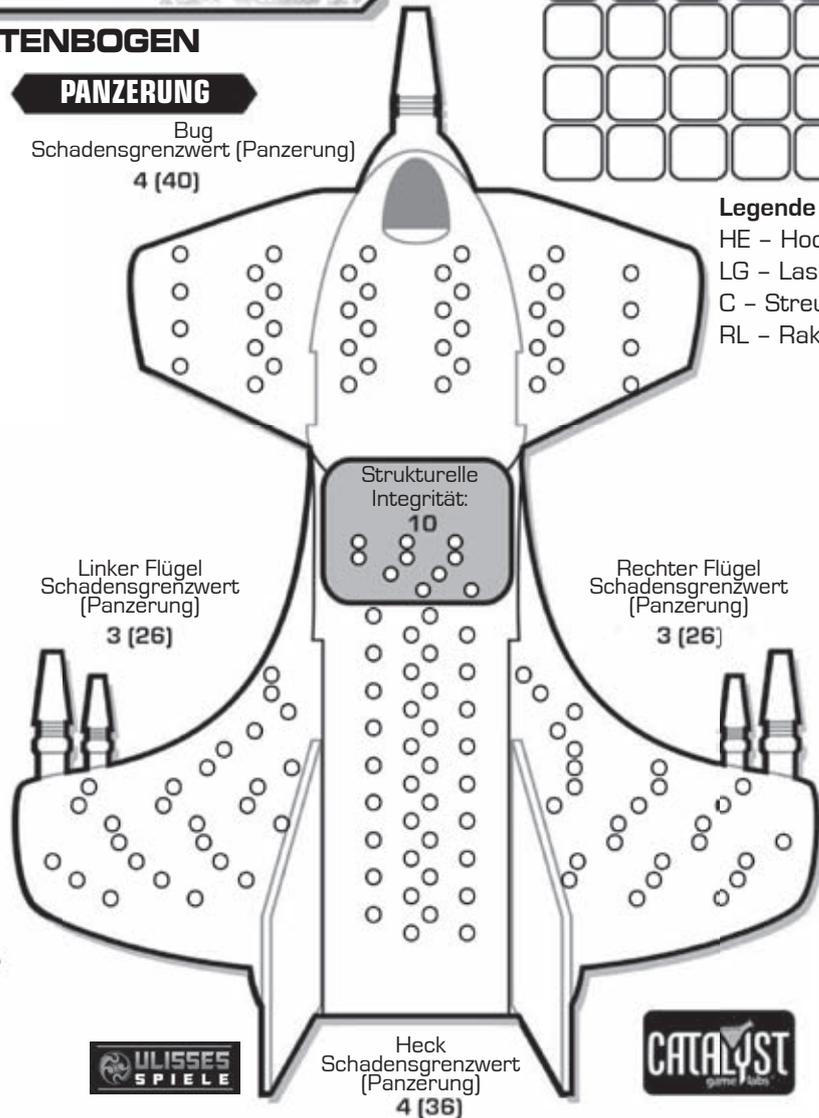
Munition: (KSR-2) 50
 Treibstoff: 400 Punkte

KW: 466 Gesamtpanzerung: 128 Waffenhitze: 3
 Ableitung: 10

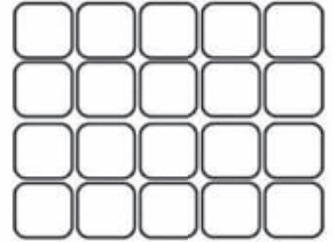


PANZERUNG

Bug
 Schadensgrenzwert (Panzerung)
 4 (40)



AUSSENLASTEN / BOMBEN



Legende
 HE - Hochexplosiv
 LG - Lasergeführt
 C - Streubombe
 RL - Raketenwerfer



Wärme-
skala

Überhitzung

30°
29
28°
27°
26°
25°
24°
23°
22°
21°
20°
19°
18°
17°
16
15°
14°
13°
12
11
10°
9
8°
7
6
5°
4
3
2
1
0

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	0	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens- erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusst- seinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitze- level	Auswirkungen	Wärme- tauscher
30	Stilllegung	10 (10)
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	Einfach
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	0
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	0
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	0
24	Waffen +4	0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	0
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	0
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	0
17	Waffen +3	0
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	0
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	0
13	Waffen +2	0
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	0
8	Waffen +1	0
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	0

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

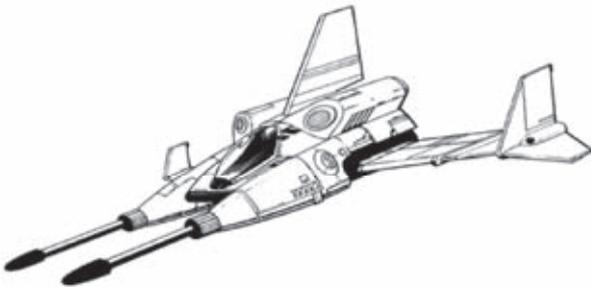
Typ: SPR-H5 Sparrowhawk
Schub: Tonnage: 30
Sicherer Schub: 10 **Technologie:**
Maximaler Schub: 15 **Innere Sphäre:**
Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab		(6)	(12)	(20)	(25)
Anz. Typ	Zone Wärme	K.	M.	W.	E.
2 Mittelschwere Laser (DE)	Bug	3	5	-	-
1 Leichter Laser (DE)	LF	1	3	-	-
1 Leichter Laser (DE)	RF	1	3	-	-

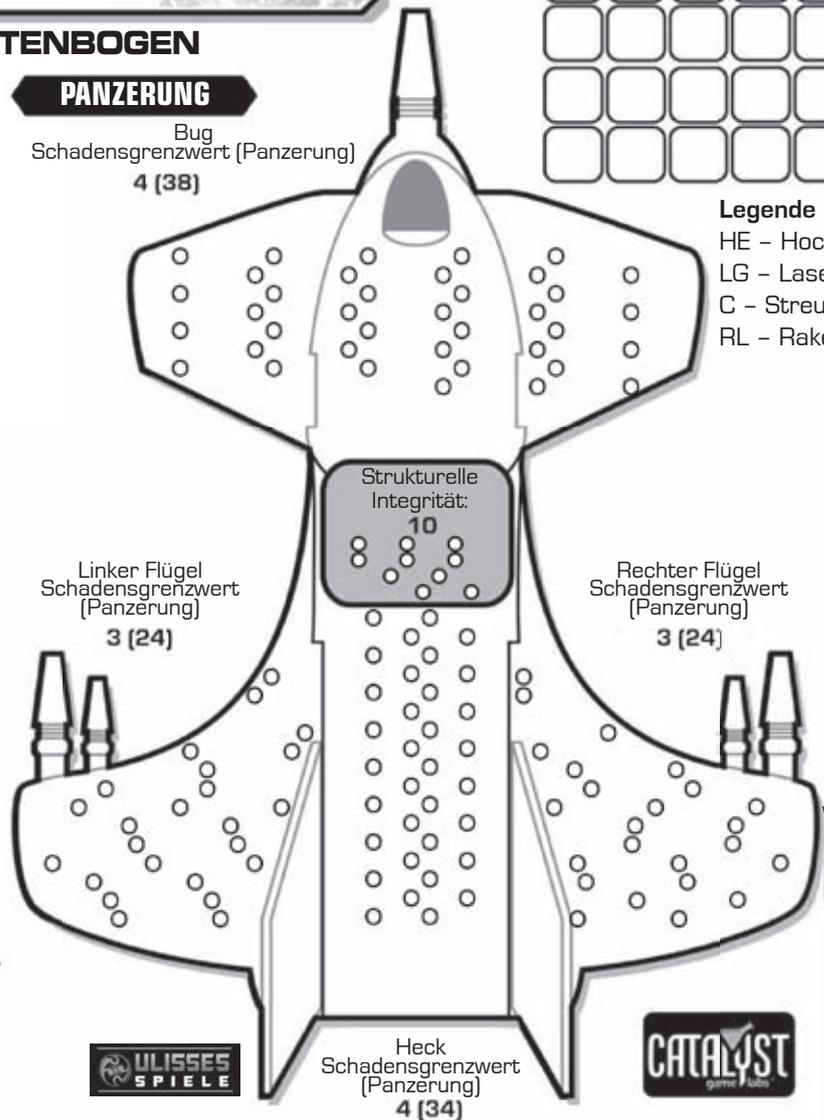
Treibstoff: 400 Punkte

KW: 637 **Gesamtpanzerung:** 120 **Waffenhitze:** 8
Ableitung: 10



PANZERUNG

Bug
 Schadensgrenzwert (Panzerung)
 4 (38)

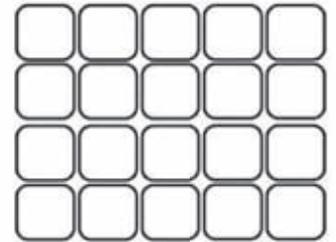


Linker Flügel
 Schadensgrenzwert (Panzerung)
 3 (24)

Rechter Flügel
 Schadensgrenzwert (Panzerung)
 3 (24)

Heck
 Schadensgrenzwert (Panzerung)
 4 (34)

AUSSENLASTEN / BOMBEN



Legende
 HE - Hochexplosiv
 LG - Lasergeführt
 C - Streubombe
 RL - Raketenwerfer

Wärme-
 skala

Überhitzung

30°
29
28°
27°
26°
25°
24°
23°
22°
21°
20°
19°
18°
17°
16
15°
14°
13°
12
11
10°
9
8°
7
6
5°
4
3
2
1
0

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	0	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens- erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusst- seinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitze- level	Auswirkungen	Wärme- tauscher
30	Stilllegung	10 (10)
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	Einfach
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	0
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	0
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	0
24	Waffen +4	0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	0
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	0
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	0
17	Waffen +3	0
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	0
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	0
13	Waffen +2	0
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	0
8	Waffen +1	0
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	0

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

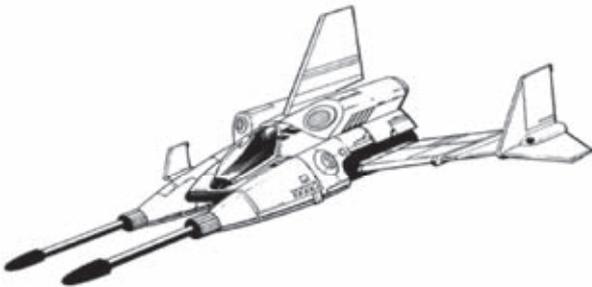
Typ: SPR-H5K Sparrowhawk
Schub: Tonnage: 30
Sicherer Schub: 10 **Technologie:**
Maximaler Schub: 15 **Innere Sphäre**
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab	(6)	(12)	(20)	(25)	
Anz. Typ	Zone Wärme	K.	M.	W.	E.
2 Leichte Laser (DE)	Bug	1	3	-	-
2 Leichte Laser (DE)	LF	1	3	-	-
2 Leichte Laser (DE)	RF	1	3	-	-

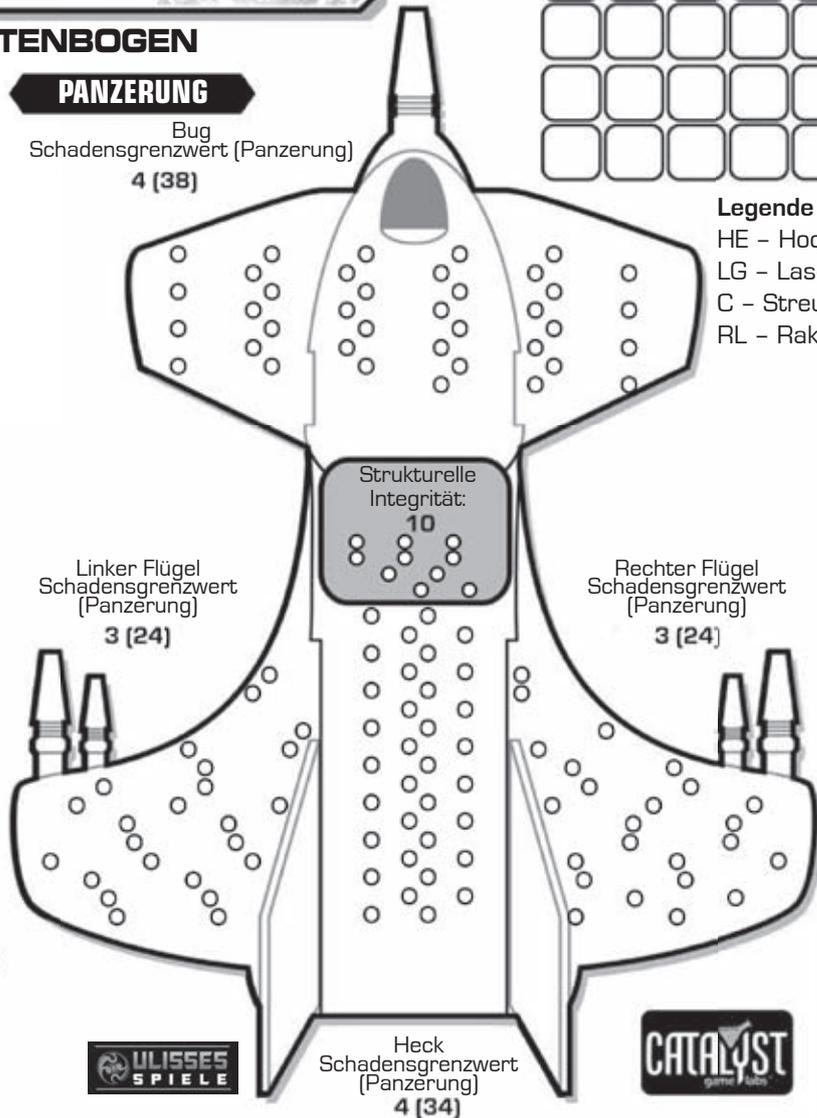
Treibstoff: 400 Punkte

KW: 508 **Gesamtpanzerung:** 120 **Waffenhitze:** 6
Ableitung: 10



PANZERUNG

Bug
 Schadensgrenzwert (Panzerung)
 4 (38)

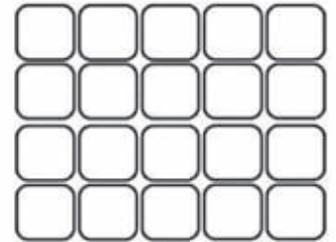


Linker Flügel
 Schadensgrenzwert (Panzerung)
 3 (24)

Rechter Flügel
 Schadensgrenzwert (Panzerung)
 3 (24)

Heck
 Schadensgrenzwert (Panzerung)
 4 (34)

AUSSENLASTEN / BOMBEN



Legende
 HE - Hochexplosiv
 LG - Lasergeführt
 C - Streubombe
 RL - Raketenwerfer

Wärme-
 skala

Überhitzung

30°
29
28°
27°
26°
25°
24°
23°
22°
21°
20°
19°
18°
17°
16
15°
14°
13°
12
11
10°
9
8°
7
6
5°
4
3
2
1
0

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	0	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens- erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusst- seinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitze- level	Auswirkungen	Wärme- tauscher
30	Stillelegung	10 (10)
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	Einfach
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	0
26	Stillelegung, Stoppzahl 10+	0
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	0
24	Waffen +4	0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0
22	Stillelegung, Stoppzahl 8+	0
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	0
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0
18	Stillelegung, Stoppzahl 6+	0
17	Waffen +3	0
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	0
14	Stillelegung, Stoppzahl 4+	0
13	Waffen +2	0
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	0
8	Waffen +1	0
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	0

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										
Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: SL-21 Sholagar

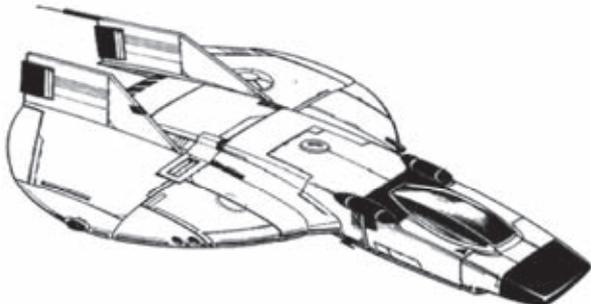
Schub: Tonnage: 35
Sicherer Schub: 10 **Technologie:**
Maximaler Schub: 15 **Innere Sphäre**
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab		(6)	(12)	(20)	(25)		
Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
1	KSR-4 (M,C,S)	Bug	3	4	-	-	-
1	Mittelschwerer Laser (DE)	LF	3	5	-	-	-
1	Mittelschwerer Laser (DE)	RF	3	5	-	-	-

Munition: (KSR-4) 25
Treibstoff: 400 Punkte

KW: 607 **Gesamtpanzerung:** 96 **Waffenhitze:** 9
Ableitung: 10



PANZERUNG

Bug
Schadensgrenzwert (Panzerung)
3 (30)

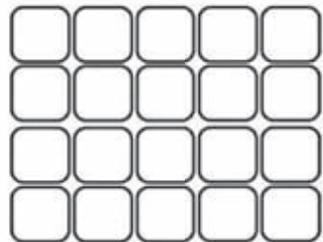
Linker Flügel
Schadensgrenzwert (Panzerung)
3 (23)

Strukturelle
Integrität:
10

Rechter Flügel
Schadensgrenzwert (Panzerung)
3 (23)

Heck
Schadensgrenzwert (Panzerung)
2 (20)

AUSSENLASTEN / BOMBEN



Legende
 HE - Hochexplosiv
 LG - Lasergeführt
 C - Streubombe
 RL - Raketenwerfer

Wärme-
skala

Überhitzung

30°
29
28°
27°
26°
25°
24°
23°
22°
21°
20°
19°
18°
17°
16
15°
14°
13°
12
11
10°
9
8°
7
6
5°
4
3
2
1
0

KRITISCHER SCHADEN

Computer +1 +2 +5 Antrieb 2 4 Z
 FLS +2 +4 0 Fahrwerk +5
 Sensoren +1 +2 +5 Lebens-
 erhaltung +2

PILOTENDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer 1 2 3 4 5 6
 Bewusst-
 seinswurf 3 5 7 10 11 Tot
 Modifikator +1 +2 +3 +4 +5

HITZEDATEN

Hitze-
 level Auswirkungen Wärmetauscher
 30 Stilllegung 10 (10)
 28 Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+ Einfach
 27 Pilotenverletzung, Vermeidung 9+ 0
 26 Stilllegung, Stoppzahl 10+ 0
 25 Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+ 0
 24 Waffen +4 0
 23 Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+ 0
 22 Stilllegung, Stoppzahl 8+ 0
 21 Pilotenverletzung, Vermeidung 6+ 0
 20 Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+ 0
 19 Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+ 0
 18 Stilllegung, Stoppzahl 6+
 17 Waffen +3
 15 Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+
 14 Stilllegung, Stoppzahl 4+
 13 Waffen +2
 10 Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+
 8 Waffen +1
 5 Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: SL-21L Sholagar

Schub: Tonnage: 35

Sicherer Schub: 10 Technologie:

Maximaler Schub: 15 Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

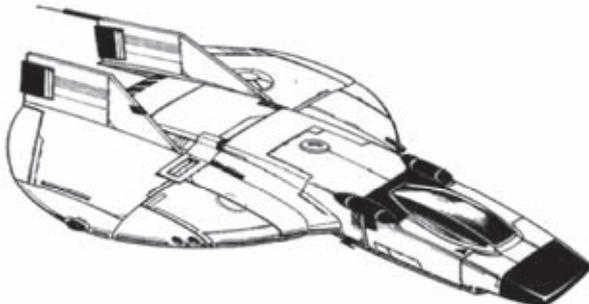
Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab (6) [12][20][25]

Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
2	Mittelschwere Laser (DE)	Bug	3	5	-	-	-
1	Mittelschwerer Laser (DE)	LF	3	5	-	-	-
1	Mittelschwerer Laser (DE)	RF	3	5	-	-	-

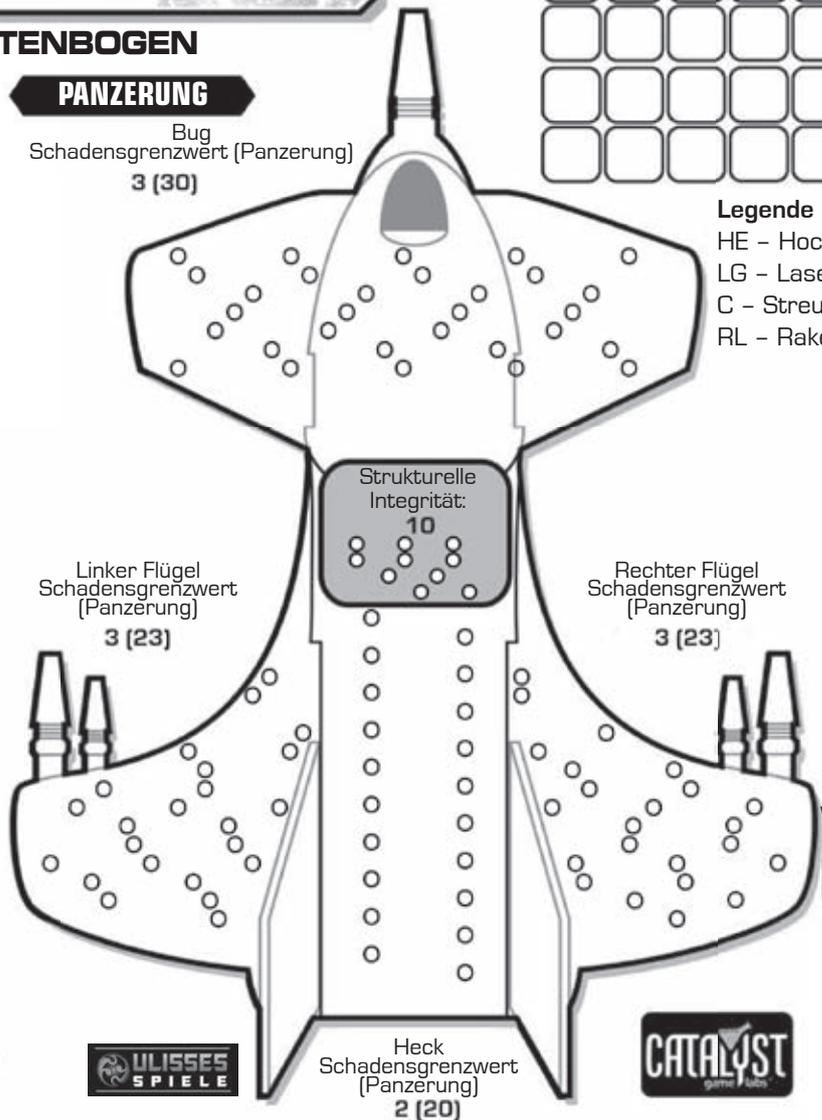
Treibstoff: 400 Punkte

KW: 735 Gesamtpanzerung: 96 Waffenhitze: 12
Ableitung: 11

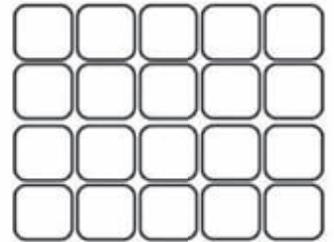


PANZERUNG

Bug
Schadensgrenzwert (Panzerung)
3 (30)



AUSSENLASTEN / BOMBEN



Legende

HE - Hochexplosiv
LG - Lasergeführt
C - Streubombe
RL - Raketenwerfer

Wärme- skala

Überhitzung

30°
29
28°
27°
26°
25°
24°
23°
22°
21°
20°
19°
18°
17°
16
15°
14°
13°
12
11
10°
9
8°
7
6
5°
4
3
2
1
0

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	0	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens- erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusst- seinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitze- level	Auswirkungen	Wärme- tauscher
30	Stilllegung	11 (11)
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	Einfach
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	0 0
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	0
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	0
24	Waffen +4	0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	0
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	0
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	
8	Waffen +1	
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										
Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

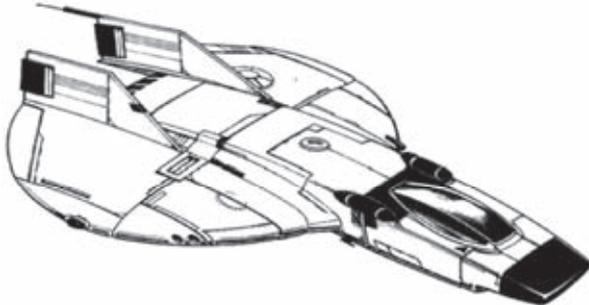
Typ: **SL-22 Sholagar**
 Schub: Tonnage: 35
 Sicherer Schub: 10 Technologie:
 Maximaler Schub: 15 Innere Sphäre
 Epoche: Jihad

Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab		(6)	(12)	(20)	(25)
Anz. Typ	Zone Wärme	K.	M.	W.	E.
1 MRW-7 (M,C,S)	Bug	4	4	4	-
1 Mittelschwerer ER-Laser (DE)	LF	5	5	5	-
1 Mittelschwerer ER-Laser (DE)	RF	5	5	5	-

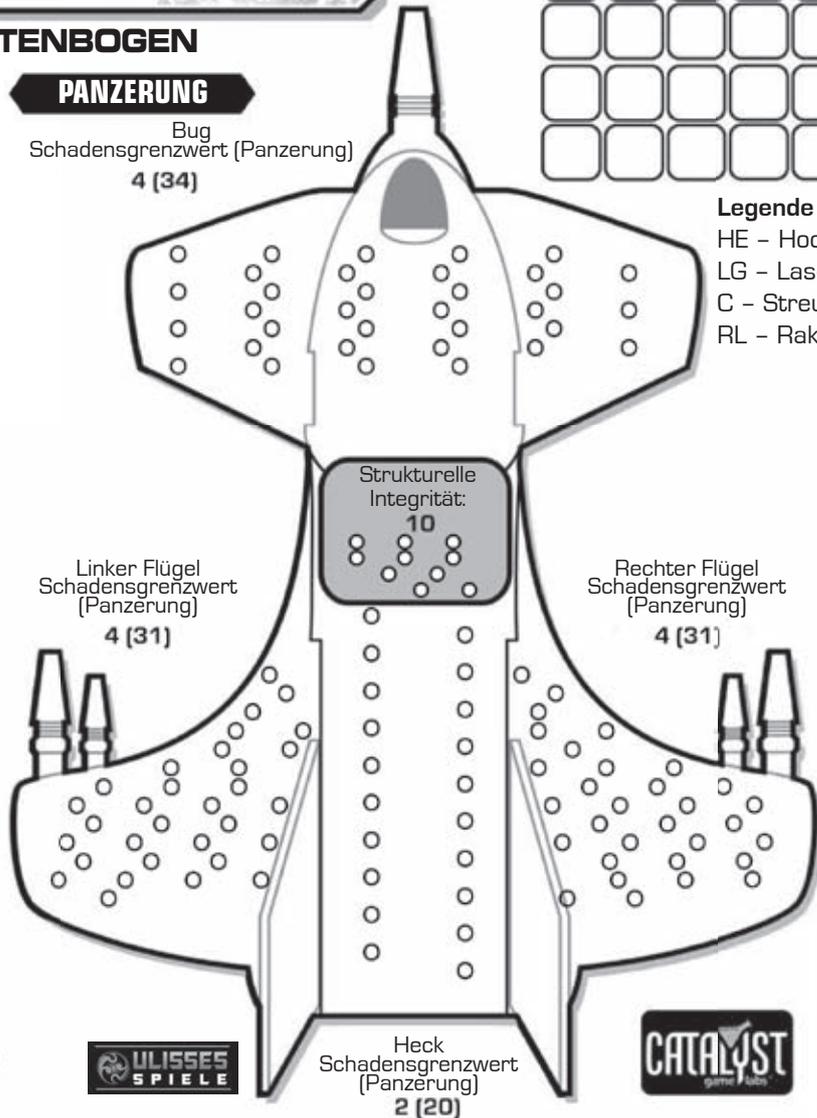
Munition: (MRW-7/LSR) 17
 (MRW-7/KSR) 14
 Treibstoff: 400 Punkte

KW: 830 Gesamtpanzerung: 116 Waffenhitze: 14
 Ableitung: 20

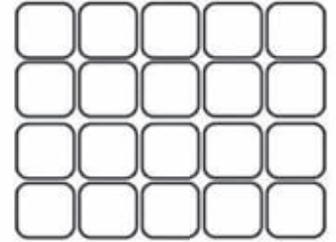


PANZERUNG

Bug
 Schadensgrenzwert (Panzerung)
 4 (34)



AUSSENLASTEN / BOMBEN



Legende
 HE - Hochexplosiv
 LG - Lasergeführt
 C - Streubombe
 RL - Raketenwerfer

Wärme-
skala

Überhitzung

30°
29
28°
27°
26°
25°
24°
23°
22°
21°
20°
19°
18°
17°
16
15°
14°
13°
12
11
10°
9
8°
7
6
5°
4
3
2
1
0

KRITISCHER SCHADEN

Computer +1 +2 +5 Antrieb 2 4 Z
 FLS +2 +4 0 Fahrwerk +5
 Sensoren +1 +2 +5 Lebens-
 erhaltung +2

PILOTENDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer 1 2 3 4 5 6
 Bewusst-
 seinswurf 3 5 7 10 11 Tot
 Modifikator +1 +2 +3 +4 +5

HITZEDATEN

Hitze-
 level Auswirkungen Wärme-
 30 Stilllegung 10 (20)
 28 Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+ Doppel
 27 Pilotenverletzung, Vermeidung 9+ 0
 26 Stilllegung, Stoppzahl 10+ 0
 25 Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+ 0
 24 Waffen +4 0
 23 Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+ 0
 22 Stilllegung, Stoppzahl 8+ 0
 21 Pilotenverletzung, Vermeidung 6+ 0
 20 Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+ 0
 19 Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+ 0
 18 Stilllegung, Stoppzahl 6+ 0
 17 Waffen +3 0
 15 Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+ 0
 14 Stilllegung, Stoppzahl 4+ 0
 13 Waffen +2 0
 10 Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+ 0
 8 Waffen +1 0
 5 Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+ 0

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										
Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: **CSR-V12 Corsair**

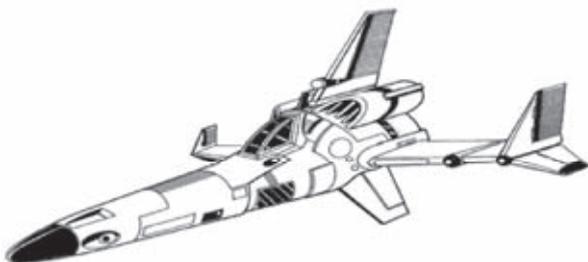
Schub: Tonnage: 50
Sicherer Schub: 6 **Technologie:**
Maximaler Schub: 9 **Innere Sphäre:**
Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab		(6)	(12)	(20)	(25)		
Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
2	Schwere Laser (DE)	Bug	8	8	8	-	-
2	Leichte Laser (DE)	Bug	1	3	-	-	-
1	Mittelschwerer Laser (DE)	LF	3	5	-	-	-
1	Mittelschwerer Laser (DE)	RF	3	5	-	-	-
2	Leichte Laser (DE)	Heck	1	3	-	-	-

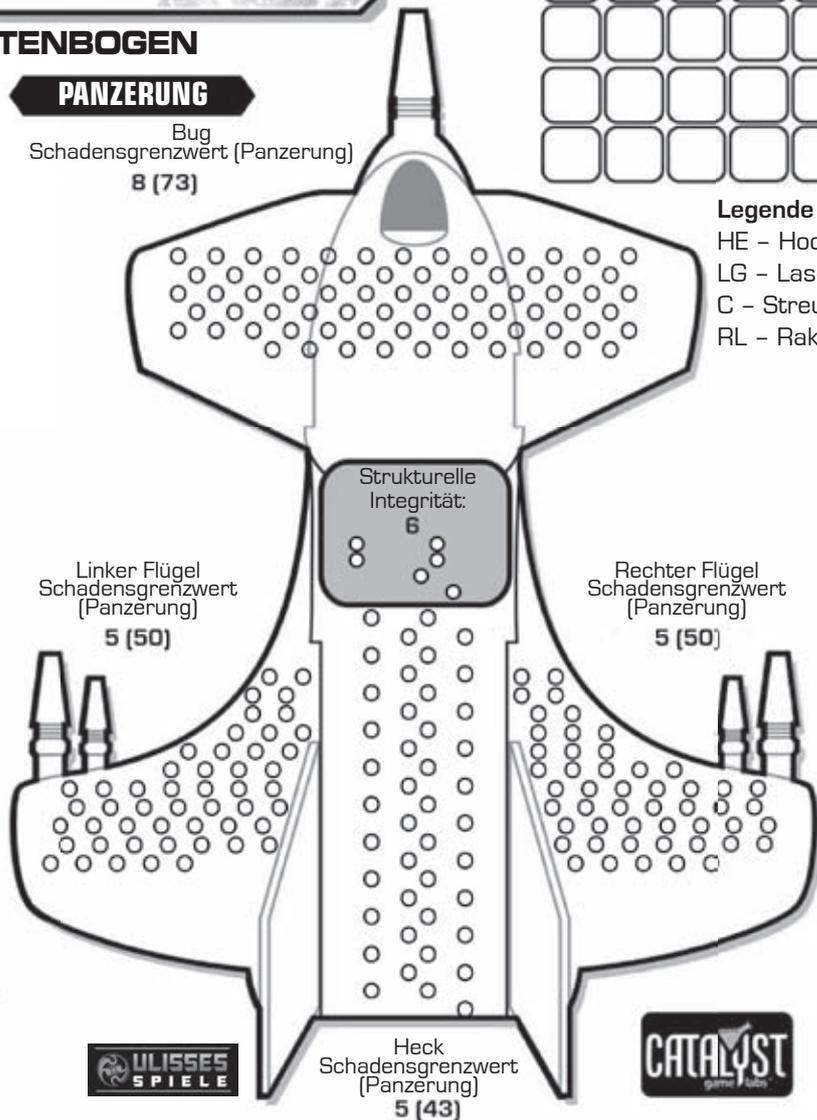
Treibstoff: 400 Punkte

KW: 1.190 Gesamtpanzerung: 216 Waffenhitze: 25
Ableitung: 16

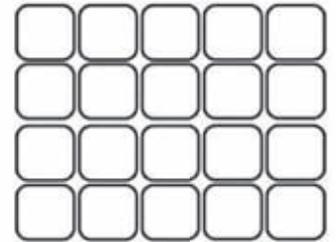


PANZERUNG

Bug
Schadensgrenzwert (Panzerung)
8 (73)



AUSSENLASTEN / BOMBEN



Legende

HE - Hochexplosiv
 LG - Lasergeführt
 C - Streubombe
 RL - Raketenwerfer

Wärme- skala

Überhitzung

30°
29
28°
27°
26°
25°
24°
23°
22°
21°
20°
19°
18°
17°
16
15°
14°
13°
12
11
10°
9
8°
7
6
5°
4
3
2
1
0

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	0	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens- erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusst- seinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitze- level	Auswirkungen	Wärme- tauscher
30	Stilllegung	16 (16) Einfach
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	00
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	00
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	00
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	00
24	Waffen +4	00
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	00
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	00
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	00
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	00
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	00
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	
8	Waffen +1	
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: **CSR-V12M Corsair "Regulus"**

Schub: **Tonnage: 50**

Sicherer Schub: **6** Technologie:

Maximaler Schub: **9** Innere Sphäre
Epoche: **Nachfolgekriege**

Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab (6) [12] [20] [25]

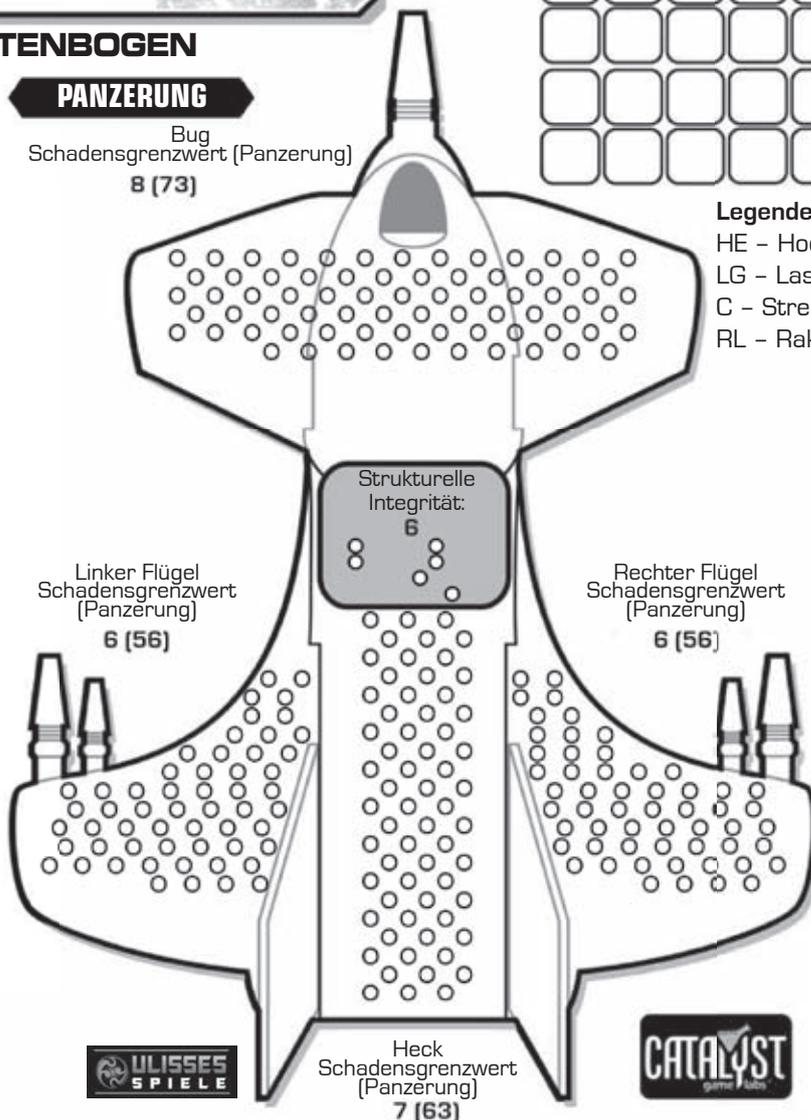
Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
1	Schwerer Laser (DE)	Bug	8	8	8	-	-
2	Leichte Laser (DE)	Bug	1	3	-	-	-
1	Mittelschwerer Laser (DE)	LF	3	5	-	-	-
1	Mittelschwerer Laser (DE)	RF	3	5	-	-	-
2	Leichte Laser (DE)	Heck	1	3	-	-	-

Treibstoff: 400 Punkte

KW: 1.121 Gesamtpanzerung: 248 Waffenhitze: 17
Ableitung: 19

PANZERUNG

Bug
Schadensgrenzwert (Panzerung)
8 (73)



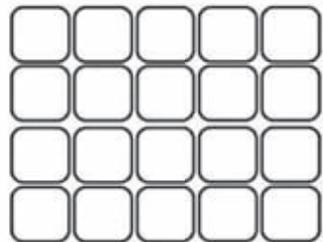
Linker Flügel
Schadensgrenzwert (Panzerung)
6 (56)

Rechter Flügel
Schadensgrenzwert (Panzerung)
6 (56)

Heck
Schadensgrenzwert (Panzerung)
7 (63)

Strukturelle
Integrität:
6

AUSSENLASTEN / BOMBEN



Legende

- HE - Hochexplosiv
- LG - Lasergeführt
- C - Streubombe
- RL - Raketenwerfer

Wärme- skala

Überhitzung



KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	0	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens- erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusst- seinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitze- level	Auswirkungen	Wärme- tauscher
30	Stilllegung	19 (19) Einfach
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	00
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	00
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	00
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	00
24	Waffen +4	00
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	00
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	00
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	00
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	00
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	
8	Waffen +1	
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: **CSR-V14 Corsair**

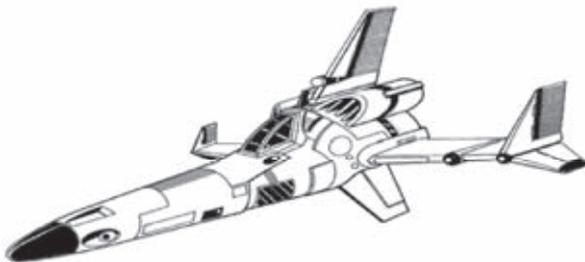
Schub: Tonnage: 50
Sicherer Schub: 6 **Technologie:**
Maximaler Schub: 9 **Innere Sphäre**
Epoche: Clan-Invasion

Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab		(6)	(12)	(20)	(25)		
Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
2	Schwere ER-Laser (DE)	Bug	12	8	8	8	-
2	Leichte Laser (DE)	Bug	1	3	-	-	-
1	Mittelschwerer Laser (DE)	LF	3	5	-	-	-
1	Mittelschwerer Laser (DE)	RF	3	5	-	-	-
2	Leichte Laser (DE)	Heck	1	3	-	-	-

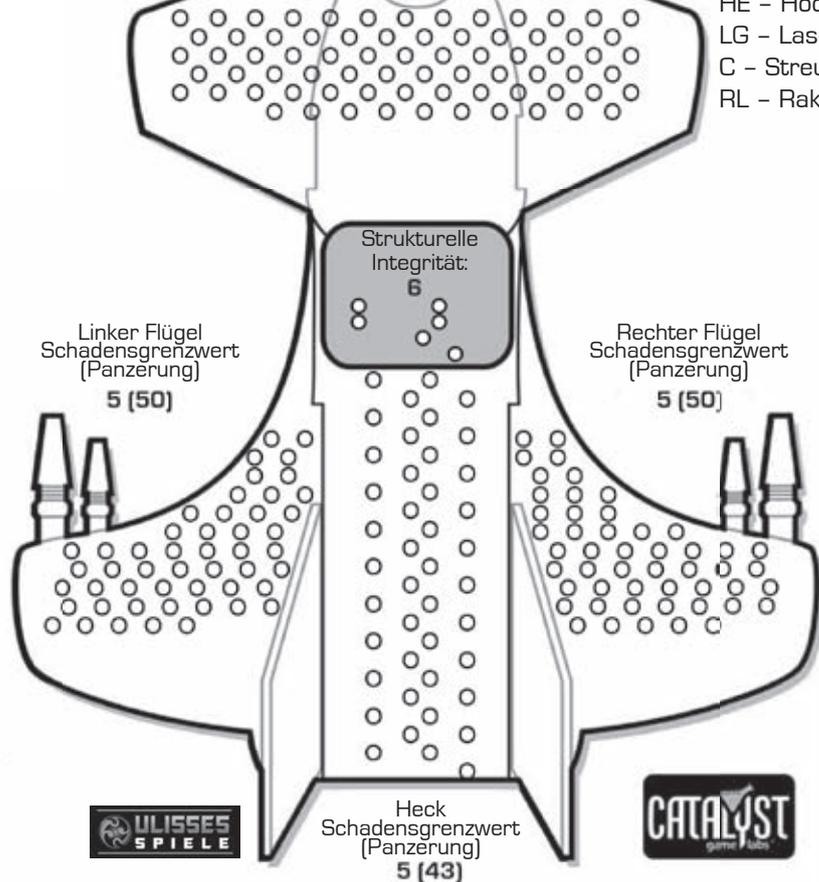
Treibstoff: 400 Punkte

KW: 1.330 Gesamtpanzerung: 216 Waffenhitze: 33
Ableitung: 32

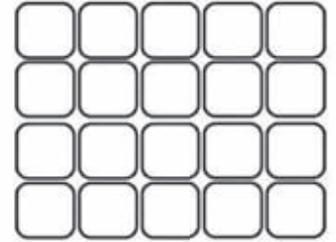


PANZERUNG

Bug
Schadensgrenzwert (Panzerung)
8 (73)



AUSSENLASTEN / BOMBEN



Legende
 HE - Hochexplosiv
 LG - Lasergeführt
 C - Streubombe
 RL - Raketenwerfer

Wärme-
skala

Überhitzung

30°
29
28°
27°
26°
25°
24°
23°
22°
21°
20°
19°
18°
17°
16
15°
14°
13°
12
11
10°
9
8°
7
6
5°
4
3
2
1
0

KRITISCHER SCHADEN

Computer +1 +2 +5 Antrieb 2 4 Z
 FLS +2 +4 0 Fahrwerk +5
 Sensoren +1 +2 +5 Lebens-
 erhaltung +2

PILOTENDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer 1 2 3 4 5 6
 Bewusst-
 seinswurf 3 5 7 10 11 Tot
 Modifikator +1 +2 +3 +4 +5

HITZEDATEN

Hitze- level	Auswirkungen	Wärme- tauscher
30	Stilllegung	16 (32) Einfach
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	00
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	00
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	00
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	00
24	Waffen +4	00
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	00
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	00
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	00
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	00
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	00
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	00
17	Waffen +3	00
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	00
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	00
13	Waffen +2	00
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	00
8	Waffen +1	00
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	00

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										
Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: CSR-V18 Corsair
Schub: Tonnage: 50
Sicherer Schub: 6 **Technologie:**
Maximaler Schub: 9 **Innere Sphäre**
Epoche: Jihad

Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab		(6)	(12)	(20)	(25)		
Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
2	Schwere ER-Laser (DE)	Bug	12	8	8	8	-
1	Leichte PPK (DE,X)	LF	5	5	5	-	-
1	Mittelschwerer Laser (DE)	LF	3	5	-	-	-
1	Leichte PPK (DE,X)	RF	5	5	5	-	-
1	Mittelschwerer Laser (DE)	RF	3	5	-	-	-
2	Leichte ER-Laser (DE)	Heck	2	3	-	-	-

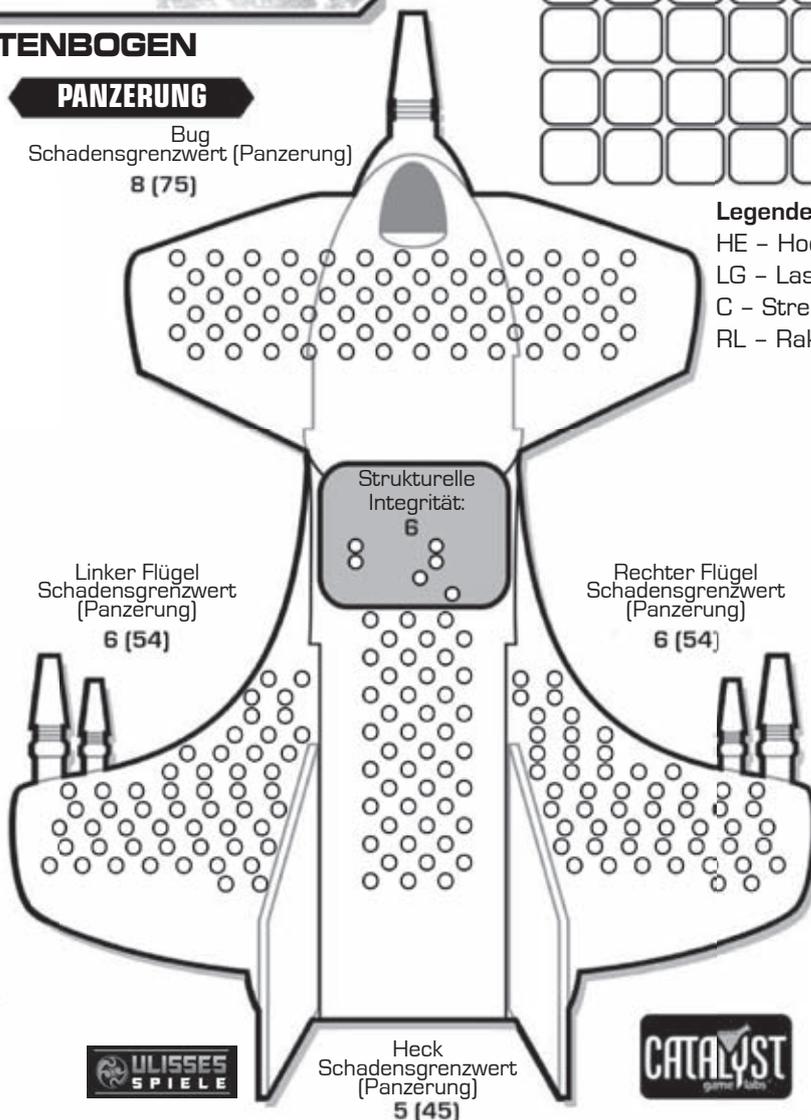
Treibstoff: 400 Punkte

KW: 1.602 **Gesamtpanzerung:** 228 **Waffenhitze:** 44
Ableitung: 34



PANZERUNG

Bug
 Schadensgrenzwert (Panzerung)
 8 (75)



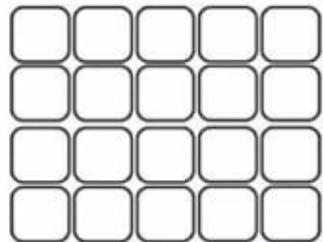
Linker Flügel
 Schadensgrenzwert (Panzerung)
 6 (54)

Strukturelle
 Integrität:
 6

Rechter Flügel
 Schadensgrenzwert (Panzerung)
 6 (54)

Heck
 Schadensgrenzwert (Panzerung)
 5 (45)

AUSSENLASTEN / BOMBEN



Legende

HE - Hochexplosiv
 LG - Lasergeführt
 C - Streubombe
 RL - Raketenwerfer



Wärme-
 skala

Überhitzung

30°
29
28°
27°
26°
25°
24°
23°
22°
21°
20°
19°
18°
17°
16
15°
14°
13°
12
11
10°
9
8°
7
6
5°
4
3
2
1
0

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	0	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens- erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusst- seinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitze- level	Auswirkungen	Wärme- tauscher
30	Stilllegung	17 (34)
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	Doppel
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	00
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	00
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	00
24	Waffen +4	00
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	00
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	00
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	00
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	00
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	00
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	00
17	Waffen +3	00
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	00
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	00
13	Waffen +2	00
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	00
8	Waffen +1	00
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	00

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: **CSR-V20 Corsair**

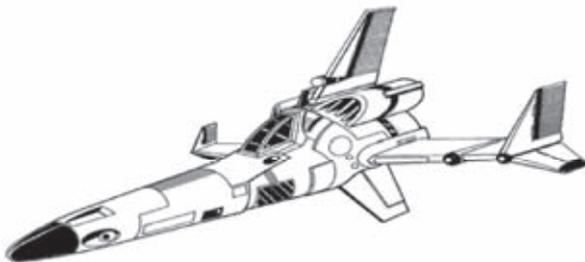
Schub: Tonnage: 50
Sicherer Schub: 6 **Technologie:**
Maximaler Schub: 9 Innere Sphäre
 Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab	(6)	(12)	(20)	(25)	
Anz. Typ	Zone Wärme	K.	M.	W.	E.
2 Schwere Laser (DE)	Bug 8	8	8	-	-
1 KSR-6 (M,C,S)	Bug 4	8	-	-	-

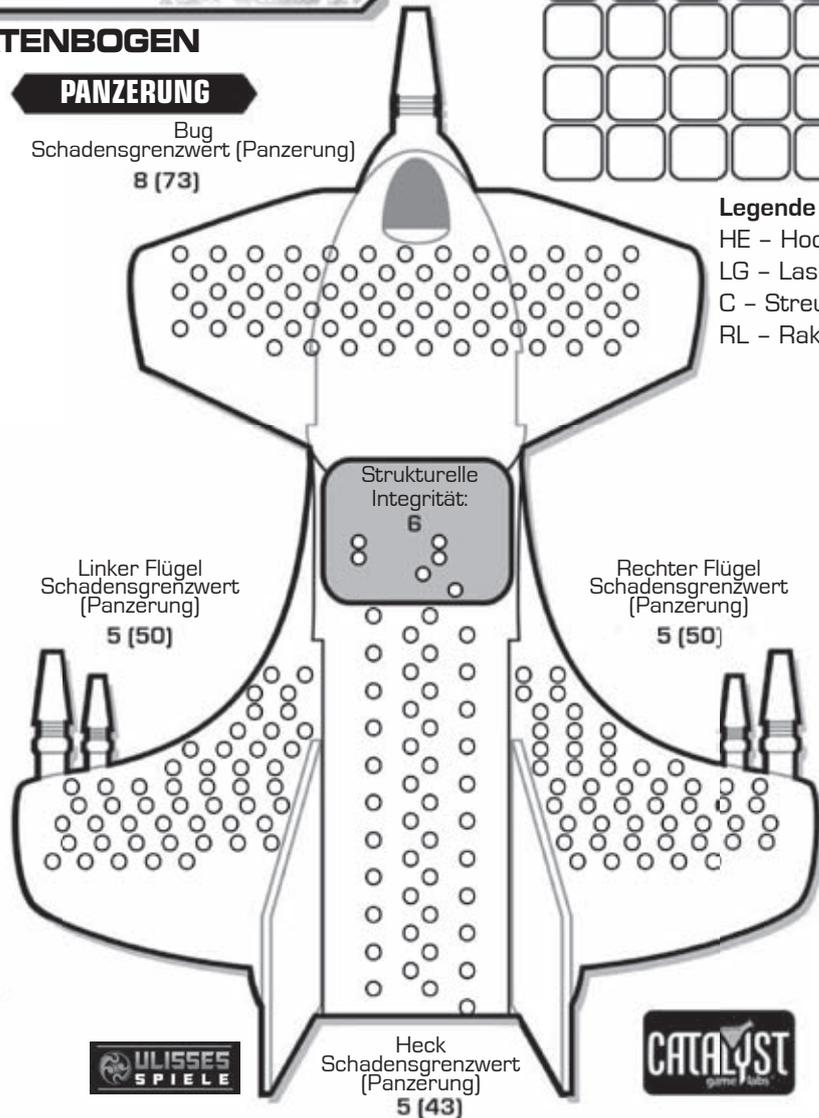
Munition: (KSR-6) 15
Treibstoff: 400 Punkte

KW: 1.112 Gesamtpanzerung: 216 Waffenhitze: 20
Ableitung: 16



PANZERUNG

Bug
Schadensgrenzwert (Panzerung)
8 (73)



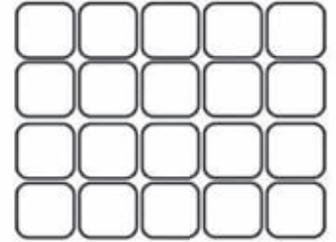
Linker Flügel
Schadensgrenzwert (Panzerung)
5 (50)

Strukturelle Integrität:
6

Rechter Flügel
Schadensgrenzwert (Panzerung)
5 (50)

Heck
Schadensgrenzwert (Panzerung)
5 (43)

AUSSENLASTEN / BOMBEN



Legende
HE - Hochexplosiv
LG - Lasergeführt
C - Streubombe
RL - Raketenwerfer

Wärme-
skala

Überhitzung

30°
29
28°
27°
26°
25°
24°
23°
22°
21°
20°
19°
18°
17°
16
15°
14°
13°
12
11
10°
9
8°
7
6
5°
4
3
2
1
0

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	0	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens- erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusst- seinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitze- level	Auswirkungen	Wärme- tauscher
30	Stilllegung	16 (16) Einfach
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	00
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	00
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	00
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	00
24	Waffen +4	00
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	00
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	00
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	00
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	00
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	00
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	00
17	Waffen +3	00
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	00
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	00
13	Waffen +2	00
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	00
8	Waffen +1	00
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	00

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: **SL-25 Samurai**

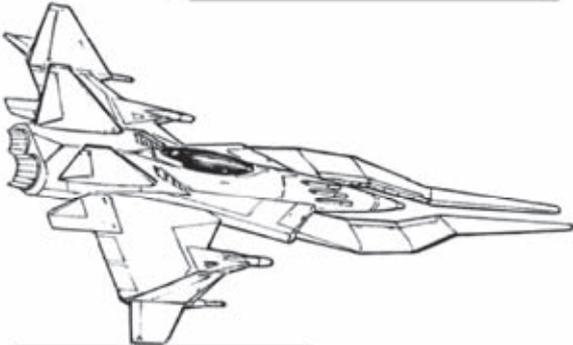
Schub: Tonnage: 50
Sicherer Schub: 7 **Technologie:**
Maximaler Schub: 11 **Innere Sphäre**
Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab		(6)	(12)	(20)	(25)		
Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
3	Mittelschwere Laser (DE)	Bug	3	5	-	-	-
1	Leichter Laser (DE)	Bug	1	3	-	-	-
1	Mittelschwerer Laser (DE)	LF	3	5	-	-	-
1	Leichter Laser (DE)	LF	1	3	-	-	-
1	Mittelschwerer Laser (DE)	RF	3	5	-	-	-
1	Leichter Laser (DE)	RF	1	3	-	-	-
1	Mittelschwerer Laser (DE)	Heck	3	5	-	-	-
1	Leichter Laser (DE)	Heck	1	3	-	-	-

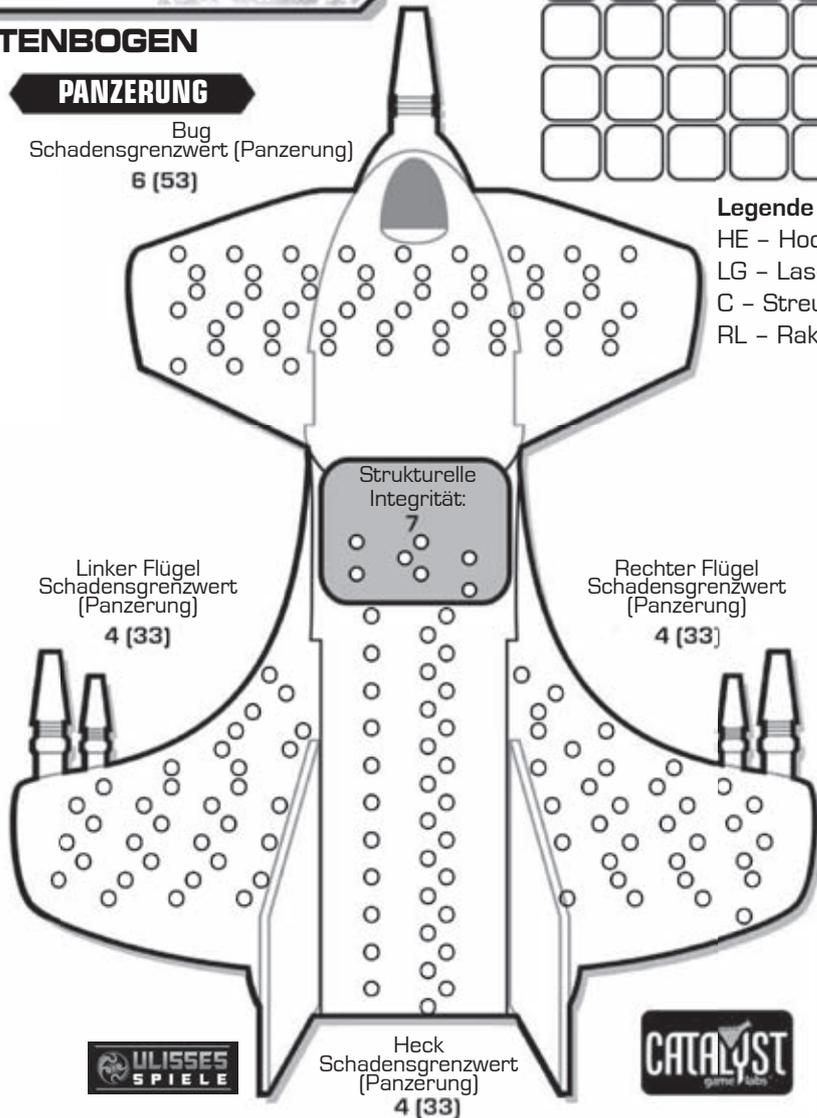
Treibstoff: 640 Punkte

KW: 974 **Gesamtpanzerung:** 152 **Waffenhitze:** 19
Ableitung: 16



PANZERUNG

Bug
 Schadensgrenzwert (Panzerung)
6 (53)



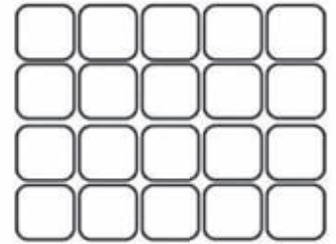
Linker Flügel
 Schadensgrenzwert (Panzerung)
4 (33)

Rechter Flügel
 Schadensgrenzwert (Panzerung)
4 (33)

Strukturelle
 Integrität:
7

Heck
 Schadensgrenzwert (Panzerung)
4 (33)

AUSSENLASTEN / BOMBEN



Legende
 HE - Hochexplosiv
 LG - Lasergeführt
 C - Streubombe
 RL - Raketenwerfer

Wärme-
 skala

Überhitzung

30°
29
28°
27°
26°
25°
24°
23°
22°
21°
20°
19°
18°
17°
16
15°
14°
13°
12
11
10°
9
8°
7
6
5°
4
3
2
1
0

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	0	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens- erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusst- seinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitze- level	Auswirkungen	Wärme- tauscher
30	Stilllegung	19 (19) Einfach
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	00
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	00
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	00
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	00
24	Waffen +4	00
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	00
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	00
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	00
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	00
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	
8	Waffen +1	
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: **SL-26 Samurai**

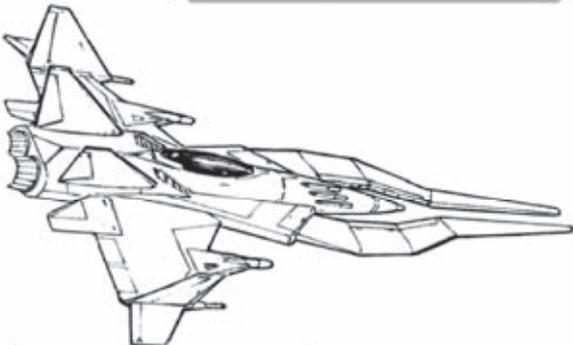
Schub: Tonnage: 50
Sicherer Schub: 7 **Technologie:**
Maximaler Schub: 11 **Innere Sphäre:**
Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab		(6)	(12)	(20)	(25)		
Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
3	Mittelschwere Laser (DE)	Bug	3	5	-	-	-
1	Leichter Laser (DE)	Bug	1	3	-	-	-
1	Schwerer ER-Laser (DE)	LF	12	8	8	8	-
1	Leichter Laser (DE)	LF	1	3	-	-	-
1	Schwerer ER-Laser (DE)	RF	12	8	8	8	-
1	Leichter Laser (DE)	RF	1	3	-	-	-
1	Mittelschwerer Laser (DE)	Heck	3	5	-	-	-
1	Leichter Laser (DE)	Heck	1	3	-	-	-

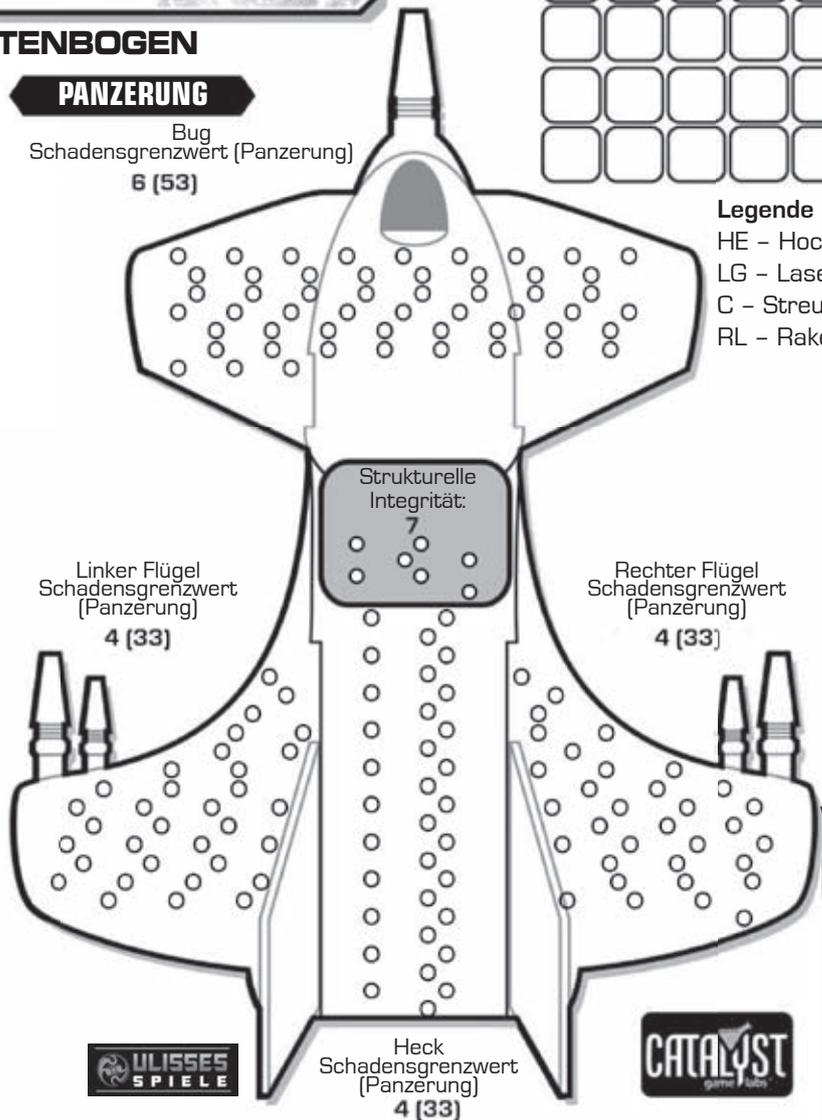
Treibstoff: 640 Punkte

KW: 1.385 Gesamtpanzerung: 152 Waffenhitze: 34
Ableitung: 36

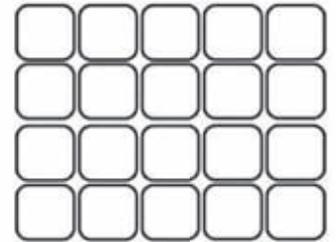


PANZERUNG

Bug
Schadensgrenzwert (Panzerung)
6 (53)



AUSSENLASTEN / BOMBEN



Legende
 HE - Hochexplosiv
 LG - Lasergeführt
 C - Streubombe
 RL - Raketenwerfer

Wärme-
skala

Überhitzung

30°
29
28°
27°
26°
25°
24°
23°
22°
21°
20°
19°
18°
17°
16
15°
14°
13°
12
11
10°
9
8°
7
6
5°
4
3
2
1
0

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	0	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens- erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusst- seinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitze- level	Auswirkungen	Wärme- tauscher
30	Stilllegung	18 (36) Einfach
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	00
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	00
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	00
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	00
24	Waffen +4	00
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	00
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	00
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	00
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	00
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	00
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	00
17	Waffen +3	00
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	00
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	00
13	Waffen +2	00
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	00
8	Waffen +1	00
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	00

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

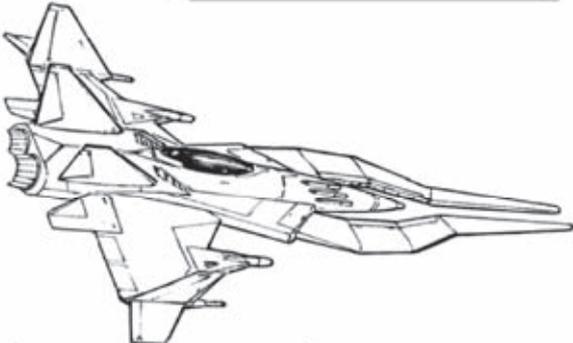
Typ: **SL-27 Samurai**
 Schub: Tonnage: 50
 Sicherer Schub: 7 Technologie:
 Maximaler Schub: 11 Innere Sphäre
 Epoche: Jihad

Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab		(6)	(12)	(20)	(25)		
Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
2	Mittelschwere Impuls-Laser (P)	Bug	4	6	-	-	-
1	Plasmageschütz (DE,H,AI)	Bug	10	10	10	-	-
2	Mittelschwerer ER-Laser (DE)	LF	5	5	5	-	-
1	Leichter ER-Laser (DE)	LF	2	3	-	-	-
2	Mittelschwerer ER-Laser (DE)	RF	5	5	5	-	-
1	Leichter ER-Laser (DE)	RF	2	3	-	-	-
1	Mittelschwerer ER-Laser (DE)	Heck	5	5	5	-	-
1	Leichter ER-Laser (DE)	Heck	2	3	-	-	-

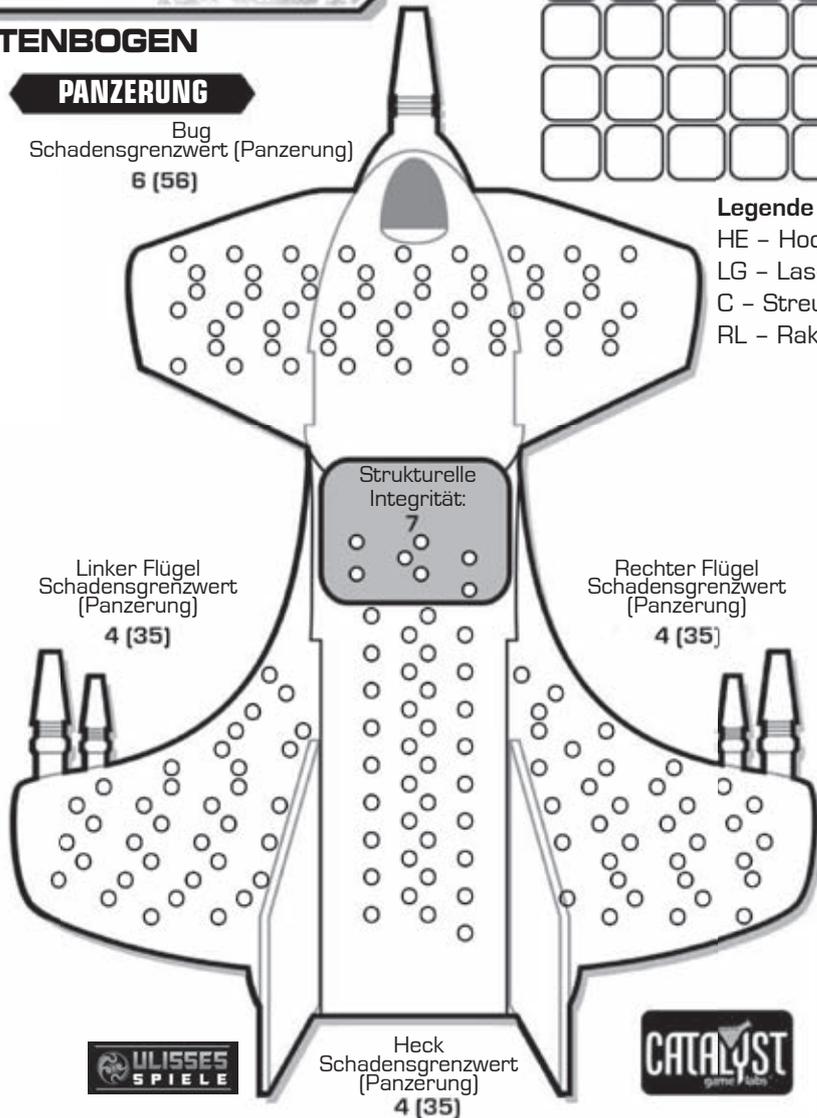
Munition: (Plasmageschütz) 20
 Treibstoff: 640 Punkte

KW: 1.631 Gesamtpanzerung: 161 Waffenhitze: 35
 Ableitung: 30

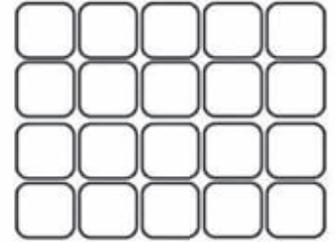


PANZERUNG

Bug
 Schadensgrenzwert (Panzerung)
 6 (56)



AUSSENLASTEN / BOMBEN



Legende
 HE - Hochexplosiv
 LG - Lasergeführt
 C - Streubombe
 RL - Raketenwerfer

Wärme-
skala

Überhitzung

30°
29
28°
27°
26°
25°
24°
23°
22°
21°
20°
19°
18°
17°
16
15°
14°
13°
12
11
10°
9
8°
7
6
5°
4
3
2
1
0

KRITISCHER SCHADEN

Computer +1 +2 +5 Antrieb 2 4 Z
 FLS +2 +4 0 Fahrwerk +5
 Sensoren +1 +2 +5 Lebens-
 erhaltung +2

PILOTENDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer 1 2 3 4 5 6
 Bewusst-
 seinswurf 3 5 7 10 11 Tot
 Modifikator +1 +2 +3 +4 +5

HITZEDATEN

Hitze- level	Auswirkungen	Wärme- tauscher
30	Stilllegung	15 (30)
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	Doppel
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	00
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	00
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	00
24	Waffen +4	00
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	0
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	0
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	0
17	Waffen +3	0
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	0
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	0
13	Waffen +2	0
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	0
8	Waffen +1	0
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	0

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										
Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: TR-10 Transit

Schub: Tonnage: 50

Sicherer Schub: 6 Technologie:

Maximaler Schub: 9 Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

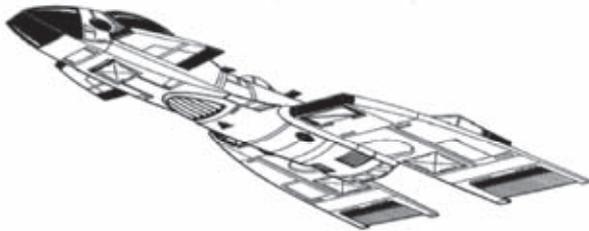
Standardmaßstab (6) [12][20][25]

Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
1	Autokanone/20 (DB,S)	Bug	7	20	-	-	-
2	Mittelschwere Laser (DE)	Bug	3	5	-	-	-
1	Mittelschwere Laser (DE)	LF	3	5	-	-	-
1	Mittelschwere Laser (DE)	RF	3	5	-	-	-

Munition: (Autokanone/20) 10

Treibstoff: 400 Punkte

KW: 1.091 Gesamtpanzerung: 168 Waffenhitze: 19
Ableitung: 13



PANZERUNG

Bug
Schadensgrenzwert (Panzerung)

7 (65)

Linker Flügel
Schadensgrenzwert
(Panzerung)

4 (35)

Strukturelle
Integrität:
6

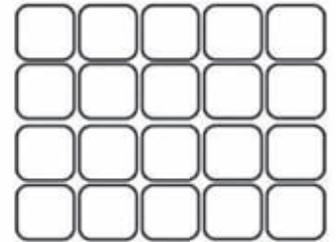
Rechter Flügel
Schadensgrenzwert
(Panzerung)

4 (35)

Heck
Schadensgrenzwert
(Panzerung)

4 (33)

AUSSENLASTEN / BOMBEN



Legende

- HE - Hochexplosiv
- LG - Lasergeführt
- C - Streubombe
- RL - Raketenwerfer

Wärme-
skala

Überhitzung

30°
29
28°
27°
26°
25°
24°
23°
22°
21°
20°
19°
18°
17°
16
15°
14°
13°
12
11
10°
9
8°
7
6
5°
4
3
2
1
0

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	0	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens- erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusst- seinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitze- level	Auswirkungen	Wärme- tauscher
30	Stilllegung	13 (13) Einfach
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	0 0
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	0 0
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	0 0
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	0
24	Waffen +4	0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	0
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	0
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	
8	Waffen +1	
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: TR-11 Transit

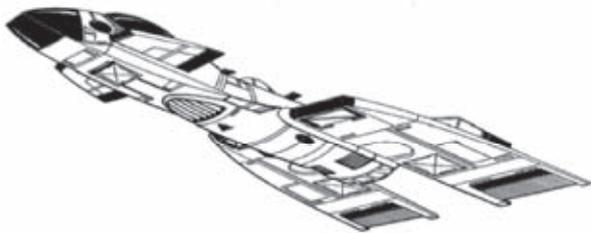
Schub: Tonnage: 50
Sicherer Schub: 6 **Technologie:**
Maximaler Schub: 9 **Innere Sphäre:**
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab (6) [12][20][25]
 Anz. Typ Zone Wärme K. M. W. E.
 1 Autokanone/20 (DB,S) Bug 7 20 - - -

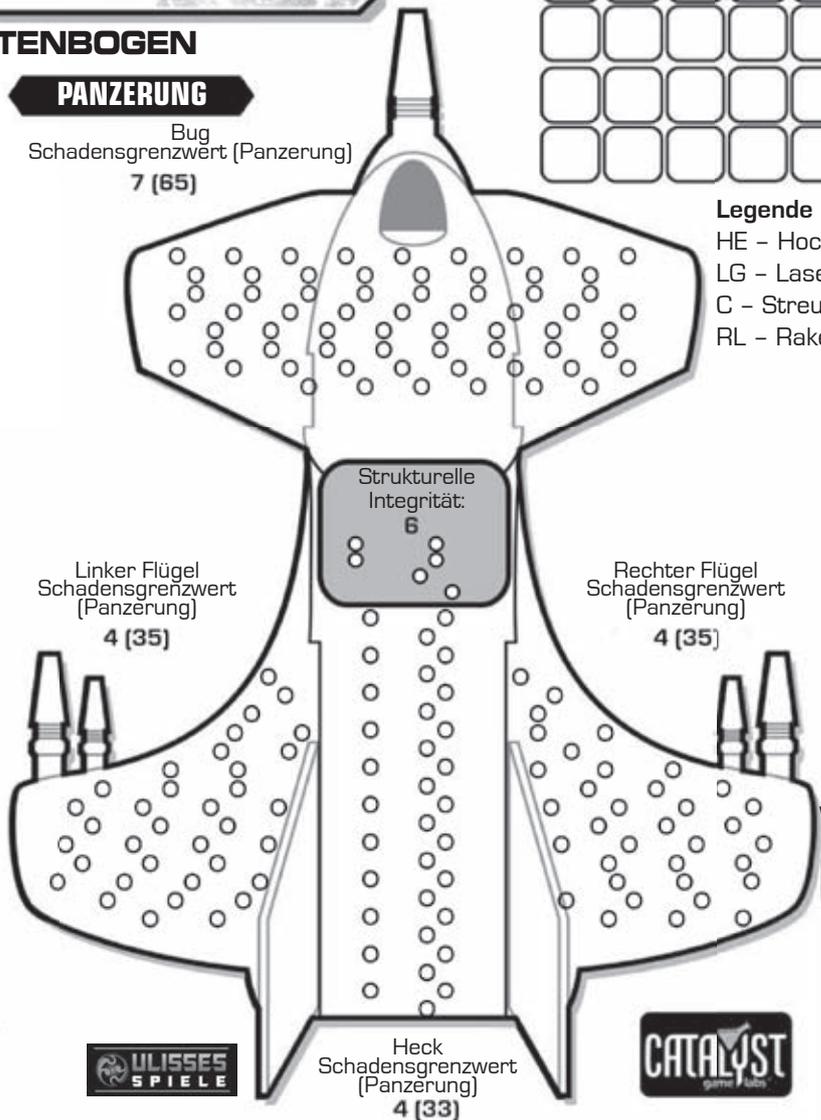
Munition: (Autokanone/20) 10
 Treibstoff: 400 Punkte

KW: 815 **Gesamtpanzerung:** 216 **Waffenhitze:** 7
Ableitung: 13



PANZERUNG

Bug
 Schadensgrenzwert (Panzerung)
 7 (65)

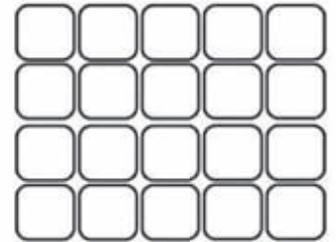


Linker Flügel
 Schadensgrenzwert
 (Panzerung)
 4 (35)

Rechter Flügel
 Schadensgrenzwert
 (Panzerung)
 4 (35)

Heck
 Schadensgrenzwert
 (Panzerung)
 4 (33)

AUSSENLASTEN / BOMBEN



Legende
 HE - Hochexplosiv
 LG - Lasergeführt
 C - Streubombe
 RL - Raketenwerfer

Wärme-
skala

Überhitzung

30°
29
28°
27°
26°
25°
24°
23°
22°
21°
20°
19°
18°
17°
16
15°
14°
13°
12
11
10°
9
8°
7
6
5°
4
3
2
1
0

KRITISCHER SCHADEN

Computer +1 +2 +5 Antrieb 2 4 Z
 FLS +2 +4 0 Fahrwerk +5
 Sensoren +1 +2 +5 Lebens-
 erhaltung +2

PILOTENDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer 1 2 3 4 5 6
 Bewusst-
 seinswurf 3 5 7 10 11 Tot
 Modifikator +1 +2 +3 +4 +5

HITZEDATEN

Hitze-
 level Auswirkungen Wärme-
 30 Stilllegung 13 (13)
 28 Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+ Einfach
 27 Pilotenverletzung, Vermeidung 9+ 0 0
 26 Stilllegung, Stoppzahl 10+ 0 0
 25 Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+ 0
 24 Waffen +4 0
 23 Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+ 0
 22 Stilllegung, Stoppzahl 8+ 0
 21 Pilotenverletzung, Vermeidung 6+ 0
 20 Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+ 0
 19 Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+ 0
 18 Stilllegung, Stoppzahl 6+
 17 Waffen +3
 15 Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+
 14 Stilllegung, Stoppzahl 4+
 13 Waffen +2
 10 Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+
 8 Waffen +1
 5 Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										
Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: TR-12 Transit

Schub: Tonnage: 50

Sicherer Schub: 7 Technologie:

Maximaler Schub: 11 Innere Sphäre
Epoche: Bürgerkrieg

Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab (6) [12][20][25]

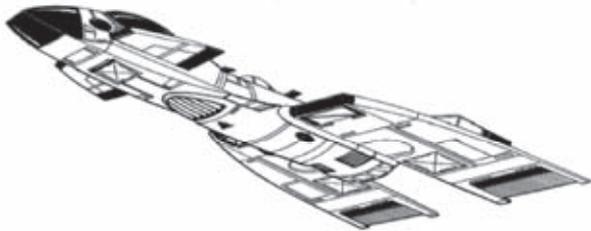
Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
2	Mittelschwere ER-Laser (DE)	Bug	5	5	5	-	-
1	LB-X-Autokanone/20 (DB,C,F,S)	Bug	6	20	20	-	-
1	Mittelschwerer ER-Laser (DE)	LF	5	5	5	-	-
1	Mittelschwerer ER-Laser (DE)	RF	5	5	5	-	-

Munition: [LB-X/20 Bündelmunition] 10

[LB-X/20] 10

Treibstoff: 400 Punkte

KW: 1.616 Gesamtpanzerung: 184 Waffenhitze: 26
Ableitung: 24



PANZERUNG

Bug
Schadensgrenzwert (Panzerung)

7 (69)

Linker Flügel
Schadensgrenzwert (Panzerung)

4 (39)

Strukturelle
Integrität:

7

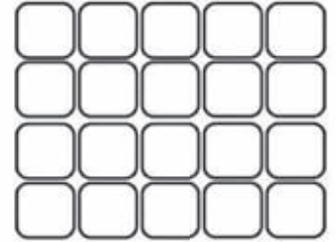
Rechter Flügel
Schadensgrenzwert (Panzerung)

4 (39)

Heck
Schadensgrenzwert (Panzerung)

4 (37)

AUSSENLASTEN / BOMBEN



Legende

- HE - Hochexplosiv
- LG - Lasergeführt
- C - Streubombe
- RL - Raketenwerfer

Wärme-
skala

Überhitzung

30°
29
28°
27°
26°
25°
24°
23°
22°
21°
20°
19°
18°
17°
16
15°
14°
13°
12
11
10°
9
8°
7
6
5°
4
3
2
1
0



KRITISCHER SCHADEN

Computer +1 +2 +5 Antrieb 2 4 Z

FLS +2 +4 0 Fahrwerk +5

Sensoren +1 +2 +5 Lebens-
erhaltung +2

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusst- seinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitze-
level Auswirkungen Wärme-
tauscher

30	Stillelegung	12 (24)
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	00
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	00
26	Stillelegung, Stoppzahl 10+	00
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	00
24	Waffen +4	00
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	00
22	Stillelegung, Stoppzahl 8+	00
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	00
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	00
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	00
18	Stillelegung, Stoppzahl 6+	00
17	Waffen +3	00
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	00
14	Stillelegung, Stoppzahl 4+	00
13	Waffen +2	00
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	00
8	Waffen +1	00
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	00

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: F-90 Stingray
Schub: **Tonnage:** 60
Sicherer Schub: 6 **Technologie:**
Maximaler Schub: 9 **Innere Sphäre**
Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

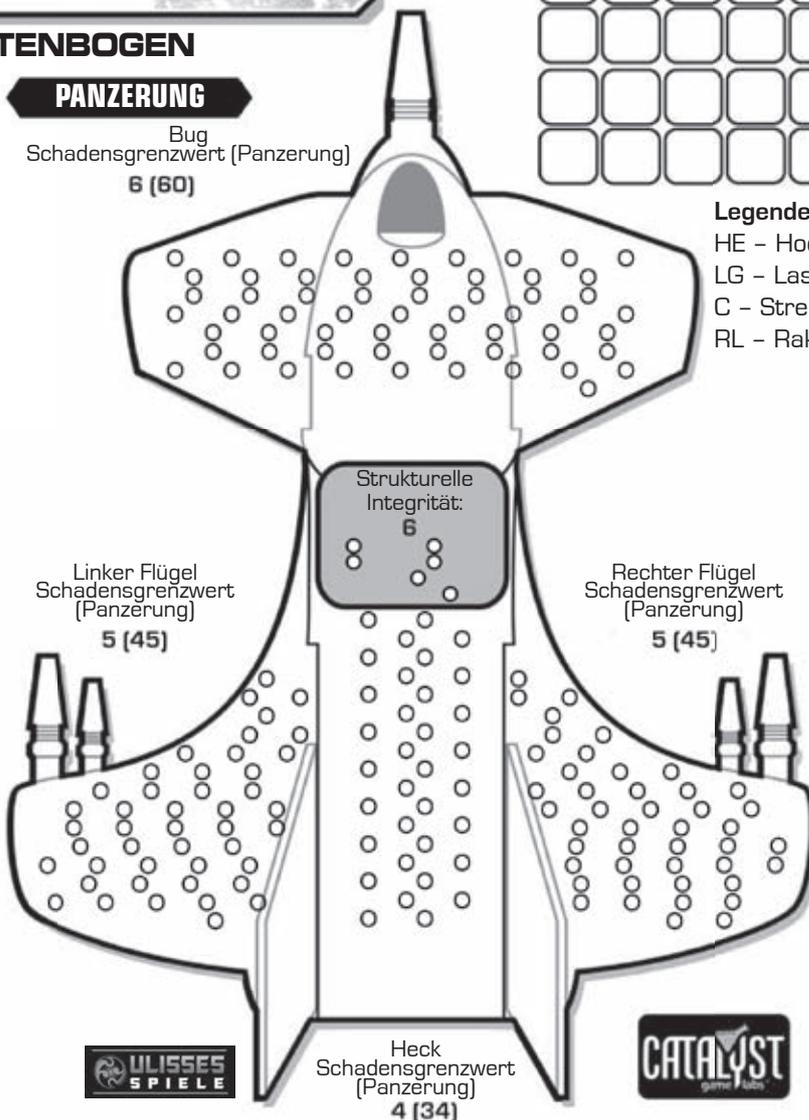
Standardmaßstab		(6)	(12)	(20)	(25)
Anz. Typ	Zone Wärme	K.	M.	W.	E.
1 PPK (DE,X)	Bug	10	10	10	-
1 Schwere Laser (DE)	LF	8	8	8	-
1 Mittelschwerer Laser (DE)	LF	3	5	-	-
1 Schwere Laser (DE)	RF	8	8	8	-
1 Mittelschwerer Laser (DE)	RF	3	5	-	-

Treibstoff: 400 Punkte

KW: 1.268 **Gesamtpanzerung:** 184 **Waffenhitze:** 32
Ableitung: 20

PANZERUNG

Bug
 Schadensgrenzwert (Panzerung)
6 (60)



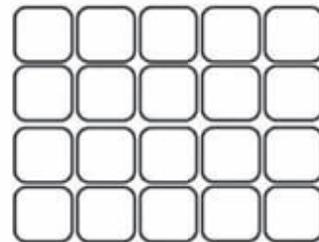
Linker Flügel
 Schadensgrenzwert (Panzerung)
5 (45)

Rechter Flügel
 Schadensgrenzwert (Panzerung)
5 (45)

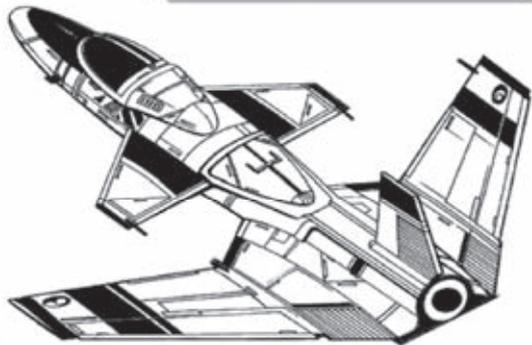
Strukturelle
 Integrität:
6

Heck
 Schadensgrenzwert (Panzerung)
4 (34)

AUSSENLASTEN / BOMBEN



Legende
 HE - Hochexplosiv
 LG - Lasergeführt
 C - Streubombe
 RL - Raketenwerfer



Wärme-
 skala

Überhitzung

30°
29
28°
27°
26°
25°
24°
23°
22°
21°
20°
19°
18°
17°
16
15°
14°
13°
12
11
10°
9
8°
7
6
5°
4
3
2
1
0

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	0	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens- erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusst- seinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitze- level	Auswirkungen	Wärme- tauscher
30	Stilllegung	20 (20)
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	00
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	00
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	00
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	00
24	Waffen +4	00
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	00
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	00
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	00
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	00
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	00
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	
8	Waffen +1	
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: **F-90S Stingray**

Schub: **Tonnage: 60**

Sicherer Schub: 6 **Technologie:**

Maximaler Schub: 9 **Innere Sphäre**
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab (6) [12][20][25]

Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
1	Autokanone/5 Dß,S	Bug	1	5	5	-	-
1	Schwerer Laser (DE)	LF	8	8	8	-	-
1	Mittelschwerer Laser (DE)	LF	3	5	-	-	-
1	Schwerer Laser (DE)	RF	8	8	8	-	-
1	Mittelschwerer Laser (DE)	RF	3	5	-	-	-

Munition: (Autokanone/5) 20

Treibstoff: 400 Punkte

KW: 1.108 Gesamtpanzerung: 168 Waffenhitze: 23
Ableitung: 19

PANZERUNG

Bug
Schadensgrenzwert (Panzerung)

5 (50)

Linker Flügel
Schadensgrenzwert (Panzerung)

5 (42)

Strukturelle
Integrität:

6

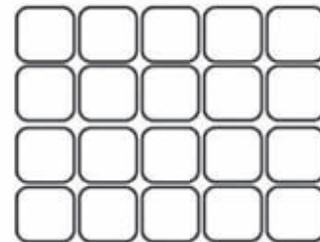
Rechter Flügel
Schadensgrenzwert (Panzerung)

5 (42)

Heck
Schadensgrenzwert (Panzerung)

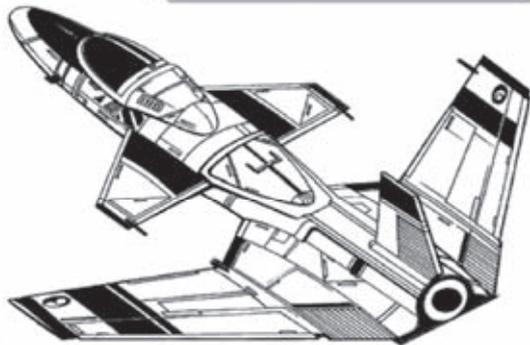
4 (34)

AUSSENLASTEN / BOMBEN



Legende

- HE - Hochexplosiv
- LG - Lasergeführt
- C - Streubombe
- RL - Raketenwerfer



Wärme-
skala

Überhitzung

30°
29
28°
27°
26°
25°
24°
23°
22°
21°
20°
19°
18°
17°
16
15°
14°
13°
12
11
10°
9
8°
7
6
5°
4
3
2
1
0

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	0	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens- erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusst- seinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitze- level	Auswirkungen	Wärme- tauscher
30	Stilllegung	19 (19) Einfach
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	00
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	00
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	00
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	00
24	Waffen +4	00
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	00
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	00
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	00
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	00
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	
8	Waffen +1	
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: F-92 Stingray

Schub: Tonnage: 60

Sicherer Schub: 6 Technologie:

Maximaler Schub: 9 Innere Sphäre

Epoche: Clan-Invasion

Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab (6) (12) (20) (25)

Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
1	ER-PPK (DE,X)	Bug	15	10	10	10	-
1	Schwerer ER-Laser (DE)	LF	12	8	8	8	-
1	Mittelschwerer Laser (DE)	LF	3	5	-	-	-
1	Schwerer ER-Laser (DE)	RF	12	8	8	8	-
1	Mittelschwerer Laser (DE)	RF	3	5	-	-	-

Treibstoff: 400 Punkte

KW: 1.537 Gesamtpanzerung: 184 Waffenhitze: 45
Ableitung: 40

PANZERUNG

Bug
Schadensgrenzwert (Panzerung)

6 (60)

Linker Flügel
Schadensgrenzwert
(Panzerung)

5 (45)

Strukturelle
Integrität:

6

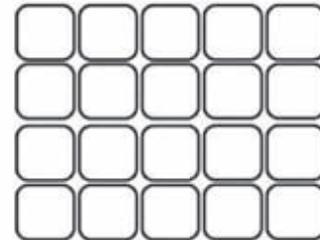
Rechter Flügel
Schadensgrenzwert
(Panzerung)

5 (45)

Heck
Schadensgrenzwert
(Panzerung)

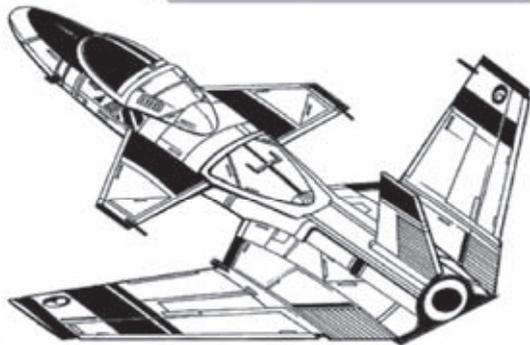
4 (34)

AUSSENLASTEN / BOMBEN



Legende

- HE - Hochexplosiv
- LG - Lasergeführt
- C - Streubombe
- RL - Raketenwerfer



Wärme-
skala

Überhitzung

30°
29
28°
27°
26°
25°
24°
23°
22°
21°
20°
19°
18°
17°
16
15°
14°
13°
12
11
10°
9
8°
7
6
5°
4
3
2
1
0

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	0	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens- erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusst- seinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitze- level	Auswirkungen	Wärme- tauscher
30	Stilllegung	20 (40) Doppel
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	00
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	00
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	00
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	00
24	Waffen +4	00
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	00
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	00
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	00
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	00
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	00
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	
8	Waffen +1	
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: F-94 Stingray
Schub: Tonnage: 60
Sicherer Schub: 6 **Technologie:**
Maximaler Schub: 9 **Innere Sphäre**
Epoche: Clan-Invasion

Bewaffnung & Ausrüstung

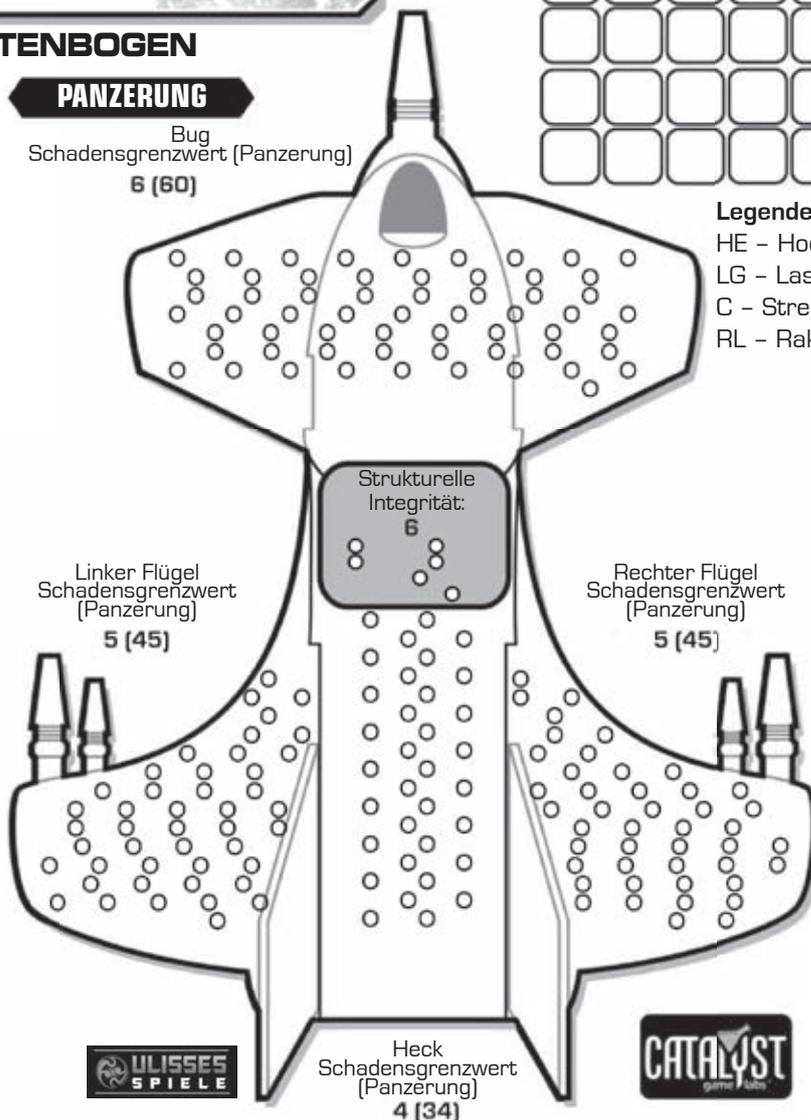
Standardmaßstab		(6)	(12)	(20)	(25)		
Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
1	Schwerer ER-Laser (DE)	Bug	12	8	8	8	-
1	Mittelschwerer Laser (DE)	Bug	3	5	-	-	-
1	LSR-10 (M,C,S)	LF	4	6	6	6	-
1	Mittelschwerer Laser (DE)	LF	3	5	-	-	-
1	LSR-10 (M,C,S)	RF	4	6	6	6	-
1	Mittelschwerer Laser (DE)	RF	3	5	-	-	-

Munition: (LSR-10) 24
 Treibstoff: 400 Punkte

KW: 1.268 **Gesamtpanzerung:** 184 **Waffenhitze:** 29
Ableitung: 20

PANZERUNG

Bug
 Schadensgrenzwert (Panzerung)
 6 (60)



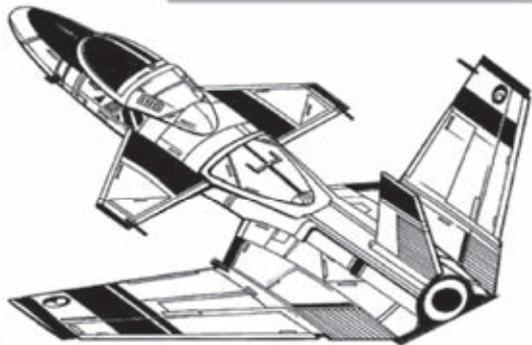
Linker Flügel
 Schadensgrenzwert (Panzerung)
 5 (45)

Rechter Flügel
 Schadensgrenzwert (Panzerung)
 5 (45)

Heck
 Schadensgrenzwert (Panzerung)
 4 (34)

Legende

HE - Hochexplosiv
 LG - Lasergeführt
 C - Streubombe
 RL - Raketenwerfer



KRITISCHER SCHADEN

Computer +1 +2 +5 Antrieb 2 4 Z
 FLS +2 +4 0 Fahrwerk +5
 Sensoren +1 +2 +5 Lebens-erhaltung +2

PILOTENDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer 1 2 3 4 5 6
 Bewusstseinswurf 3 5 7 10 11 Tot
 Modifikator +1 +2 +3 +4 +5

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	20 (20) Einfach
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	00
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	00
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	00
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	00
24	Waffen +4	00
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	00
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	00
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	00
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	00
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	00
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	00
17	Waffen +3	00
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	00
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	00
13	Waffen +2	00
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	00
8	Waffen +1	00
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	00

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										
Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

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

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: F-95 Stingray
Schub: Tonnage: 60
Sicherer Schub: 6 **Technologie:**
Maximaler Schub: 9 **Innere Sphäre:**
Epoche: Jihad

Bewaffnung & Ausrüstung

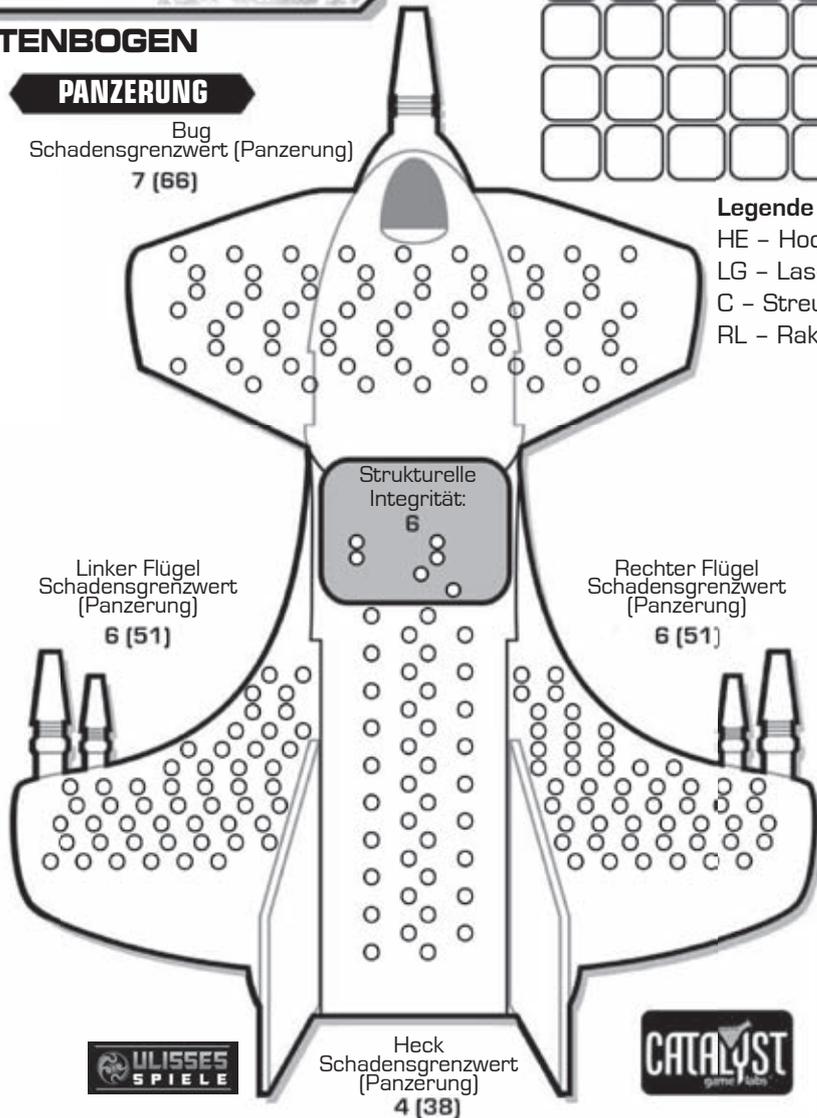
Standardmaßstab		(6)	(12)	(20)	(25)
Anz. Typ	Zone Wärme	K.	M.	W.	E.
1 Schwere PPK (DE,X)	Bug	15	15	-	-
1 Schwere ER-Laser (DE)	LF	12	8	8	-
1 Schwere ER-Laser (DE)	LF	12	8	8	-

Treibstoff: 400 Punkte

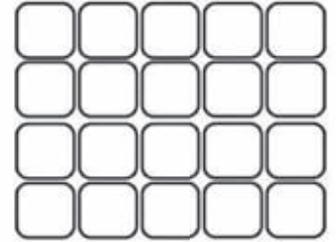
KW: 1.597 **Gesamtpanzerung:** 206 **Waffenhitze:** 39
Ableitung: 38

PANZERUNG

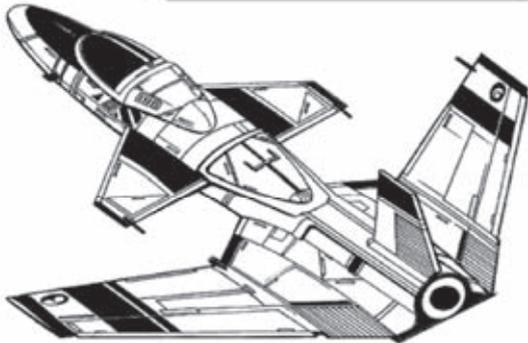
Bug
 Schadensgrenzwert (Panzerung)
 7 (66)



AUSSENLASTEN / BOMBEN



Legende
 HE - Hochexplosiv
 LG - Lasergeführt
 C - Streubombe
 RL - Raketenwerfer



Wärme-
skala

Überhitzung

30°
29
28°
27°
26°
25°
24°
23°
22°
21°
20°
19°
18°
17°
16
15°
14°
13°
12
11
10°
9
8°
7
6
5°
4
3
2
1
0

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens- erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusst- seinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitze- level	Auswirkungen	Wärme- tauscher
30	Stilllegung	19 (38) Doppel
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	00
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	00
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	00
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	00
24	Waffen +4	00
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	00
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	00
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	00
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	00
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	
8	Waffen +1	
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: LCF-R15 Lucifer

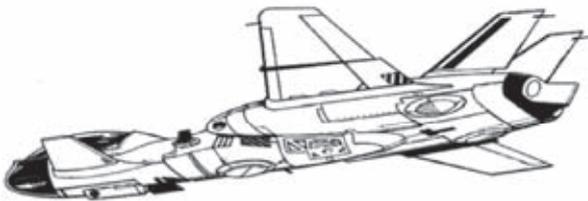
Schub: Tonnage: 65
Sicherer Schub: 5 **Technologie:**
Maximaler Schub: 8 **Innere Sphäre:**
Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab	(6)	(12)	(20)	(25)		
Anz. Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
1 Schwere Laser (DE)	Bug	8	8	8	-	-
1 LSR-20 (M,C,S)	Bug	6	12	12	12	-
2 Leichte Laser (DE)	LF	1	3	-	-	-
2 Leichte Laser (DE)	RF	1	3	-	-	-
1 Mittelschwerer Laser (DE) Heck	3	5	-	-	-	-

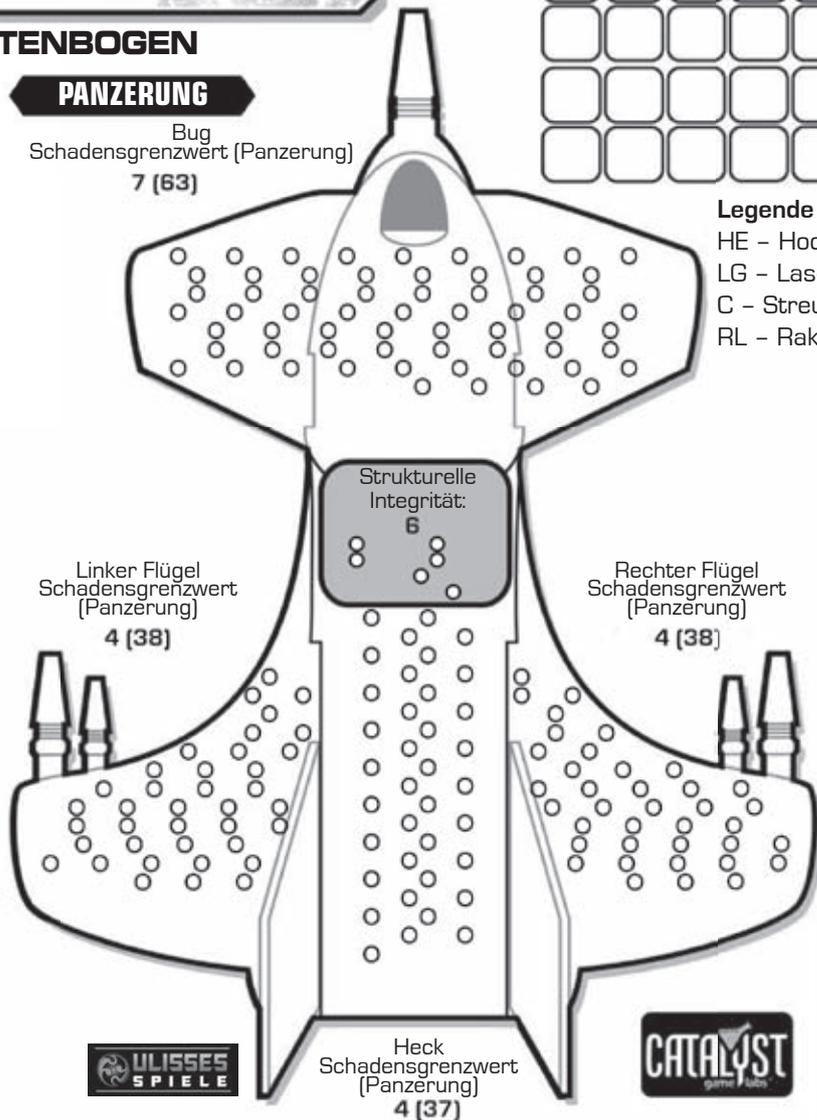
Munition: (LSR-20) 30
Treibstoff: 400 Punkte

KW: 1.329 Gesamtpanzerung: 176 Waffenhitze: 19
Ableitung: 20



PANZERUNG

Bug
Schadensgrenzwert (Panzerung)
7 (63)

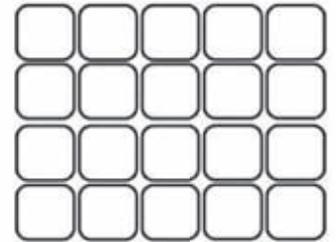


Linker Flügel
Schadensgrenzwert (Panzerung)
4 (38)

Rechter Flügel
Schadensgrenzwert (Panzerung)
4 (38)

Heck
Schadensgrenzwert (Panzerung)
4 (37)

AUSSENLASTEN / BOMBEN



Legende
HE - Hochexplosiv
LG - Lasergeführt
C - Streubombe
RL - Raketenwerfer

Wärme-
skala

Überhitzung

30°
29
28°
27°
26°
25°
24°
23°
22°
21°
20°
19°
18°
17°
16
15°
14°
13°
12
11
10°
9
8°
7
6
5°
4
3
2
1
0

KRITISCHER SCHADEN

Computer +1 +2 +5 Antrieb 2 4 Z
 FLS +2 +4 0 Fahrwerk +5
 Sensoren +1 +2 +5 Lebens-
 erhaltung +2

PILOTENDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer 1 2 3 4 5 6
 Bewusst-
 seinswurf 3 5 7 10 11 Tot
 Modifikator +1 +2 +3 +4 +5

HITZEDATEN

Hitze- level	Auswirkungen	Wärme- tauscher
30	Stilllegung	20 (20)
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	00
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	00
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	00
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	00
24	Waffen +4	00
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	00
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	00
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	00
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	00
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	00
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	00
17	Waffen +3	00
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	00
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	00
13	Waffen +2	00
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	00
8	Waffen +1	00
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	00

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										
Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: LCF-R16 Lucifer

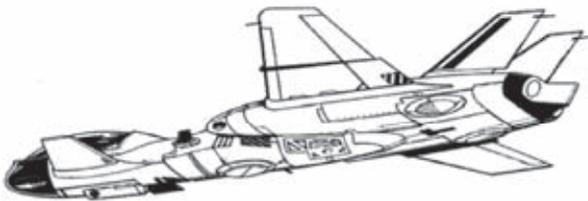
Schub: Tonnage: 65
Sicherer Schub: 5 **Technologie:**
Maximaler Schub: 8 **Innere Sphäre**
Epoche: Clan-Invasion

Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab		(6)	(12)	(20)	(25)
Anz. Typ	Zone Wärme	K.	M.	W.	E.
2 Schwere ER-Laser (DE)	Bug	12	8	8	8
1 LSR-20 (M,C,S) mit Artemis-IV-FLS	Bug	6	12	12	12
1 Blitz-KSR-2 (M,C)	LF	2	4	-	-
1 Blitz-KSR-2 (M,C)	RF	2	4	-	-
1 Mittelschwerer Impuls laser (P)Heck		4	6	-	-

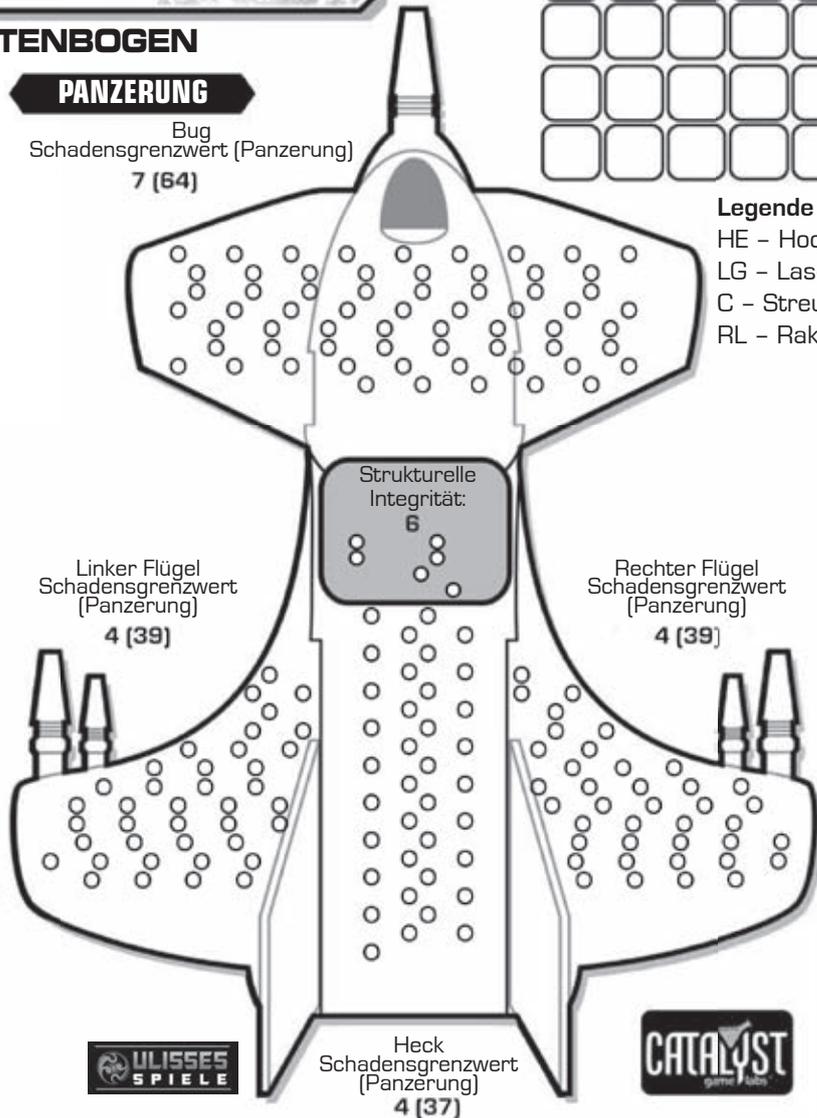
Munition: (Blitz-KSR-2) 50
 (LSR-20 mit Artemis-IV) 12
 Treibstoff: 400 Punkte

KW: 1.443 **Gesamtpanzerung:** 179 **Waffenhitze:** 38
Ableitung: 40

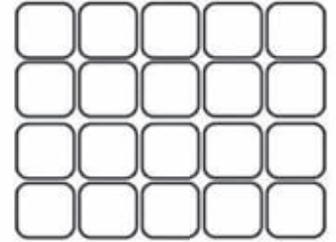


PANZERUNG

Bug
 Schadensgrenzwert (Panzerung)
 7 (64)



AUSSENLASTEN / BOMBEN



Legende
 HE - Hochexplosiv
 LG - Lasergeführt
 C - Streubombe
 RL - Raketenwerfer

Wärme-
skala

Überhitzung

30°
29
28°
27°
26°
25°
24°
23°
22°
21°
20°
19°
18°
17°
16
15°
14°
13°
12
11
10°
9
8°
7
6
5°
4
3
2
1
0

KRITISCHER SCHADEN

Computer +1 +2 +5 Antrieb 2 4 Z
 FLS +2 +4 0 Fahrwerk +5
 Sensoren +1 +2 +5 Lebens-
 erhaltung +2

PILOTENDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer 1 2 3 4 5 6
 Bewusst-
 seinswurf 3 5 7 10 11 Tot
 Modifikator +1 +2 +3 +4 +5

HITZEDATEN

Hitze- level	Auswirkungen	Wärme- tauscher
30	Stilllegung	20 (40) Doppel
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	00
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	00
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	00
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	00
24	Waffen +4	00
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	00
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	00
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	00
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	00
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	00
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	
8	Waffen +1	
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										
Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: LCF-R20 Lucifer

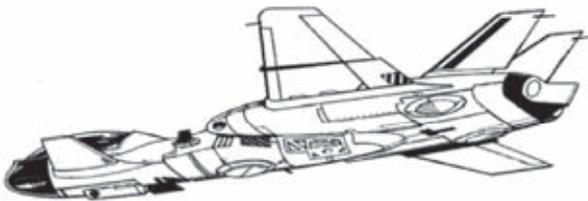
Schub: **Tonnage:** 65
Sicherer Schub: 5 **Technologie:**
Maximaler Schub: 8 **Innere Sphäre**
Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab		(6)	(12)	(20)	(25)		
Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
2	Schwere Laser (DE)	Bug	8	8	8	-	-
2	Leichte Laser (DE)	LF	1	3	-	-	-
2	Leichte Laser (DE)	RF	1	3	-	-	-
1	Mittelschwerer Laser (DE)	Heck	3	5	-	-	-

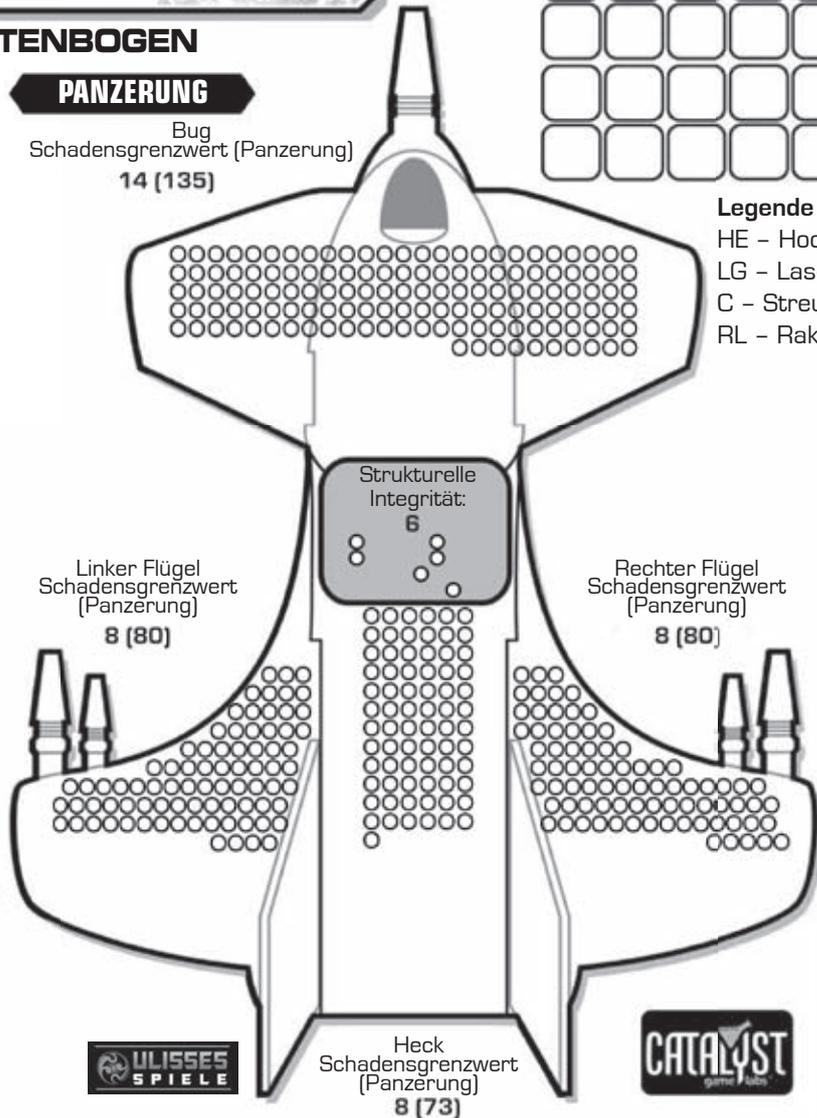
Treibstoff: 400 Punkte

KW: 1.536 **Gesamtpanzerung:** 368 **Waffenhitze:** 23
Ableitung: 23

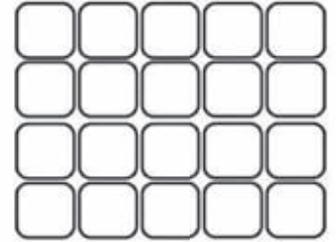


PANZERUNG

Bug
 Schadensgrenzwert (Panzerung)
 14 (135)



AUSSENLASTEN / BOMBEN



Legende
 HE - Hochexplosiv
 LG - Lasergeführt
 C - Streubombe
 RL - Raketenwerfer

Wärme-
skala

Überhitzung

30°
29
28°
27°
26°
25°
24°
23°
22°
21°
20°
19°
18°
17°
16
15°
14°
13°
12
11
10°
9
8°
7
6
5°
4
3
2
1
0

KRITISCHER SCHADEN

Computer +1 +2 +5 Antrieb 2 4 Z
 FLS +2 +4 0 Fahrwerk +5
 Sensoren +1 +2 +5 Lebens-
 erhaltung +2

PILOTENDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer 1 2 3 4 5 6
 Bewusst-
 seinswurf 3 5 7 10 11 Tot
 Modifikator +1 +2 +3 +4 +5

HITZEDATEN

Hitze- level	Auswirkungen	Wärme- tauscher
30	Stilllegung	23 (23)
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	Einfach
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	0 0 0
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	0 0 0
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	0 0
24	Waffen +4	0 0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0 0
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	0 0
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	0 0
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	0 0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0 0
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	
8	Waffen +1	
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										
Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: LCF-R16K Lucifer

Schub: Tonnage: 65

Sicherer Schub: 6 Technologie:

Maximaler Schub: 9 Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab (6) [12][20][25]

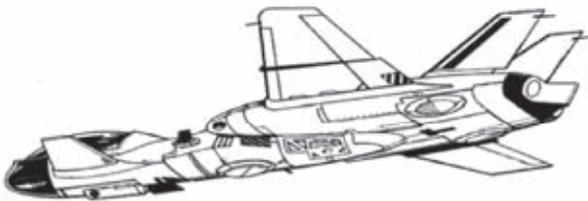
Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
2	Schwere Laser (DE)	Bug	8	8	8	-	-
1	LSR-20 (M,C,S)	Bug	6	12	12	12	-
1	KSR-6 (M,C,S)	Bug	4	8	-	-	-
2	Leichte Laser (DE)	LF	1	3	-	-	-
2	Leichte Laser (DE)	RF	1	3	-	-	-
1	Mittelschwerer Laser (DE)	Heck	3	5	-	-	-

Munition: (LSR-20) 6

(KSR-6) 15

Treibstoff: 320 Punkte

KW: 1.109 Gesamtpanzerung: 104 Waffenhitze: 33
Ableitung: 20



PANZERUNG

Bug
Schadensgrenzwert (Panzerung)

3 (30)

Linker Flügel
Schadensgrenzwert (Panzerung)

3 (24)

Strukturelle
Integrität:

6

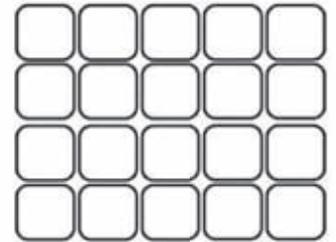
Rechter Flügel
Schadensgrenzwert (Panzerung)

3 (24)

Heck
Schadensgrenzwert (Panzerung)

3 (26)

AUSSENLASTEN / BOMBEN



Legende

- HE - Hochexplosiv
- LG - Lasergeführt
- C - Streubombe
- RL - Raketenwerfer

Wärme- skala

Überhitzung

30°
29
28°
27°
26°
25°
24°
23°
22°
21°
20°
19°
18°
17°
16
15°
14°
13°
12
11
10°
9
8°
7
6
5°
4
3
2
1
0



KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	0	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens- erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusst- seinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitze- level	Auswirkungen	Wärme- tauscher
30	Stilllegung	20 (20)
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	00
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	00
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	00
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	00
24	Waffen +4	00
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	00
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	00
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	00
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	00
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	00
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	
8	Waffen +1	
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										
Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: LCF-R16KR Lucifer II

Schub: Tonnage: 65
Sicherer Schub: 6 **Technologie:**
Maximaler Schub: 9 **Innere Sphäre**
Epoche: Clan-Invasion

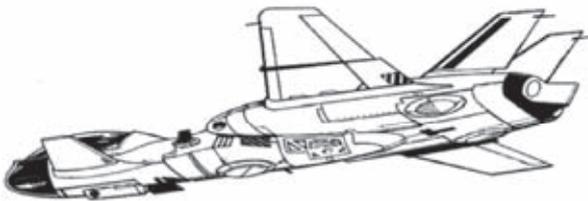
Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab		(6)	(12)	(20)	(25)
Anz. Typ	Zone Wärme	K.	M.	W.	E.
2 Schwere ER-Laser (DE)	Bug	12	8	8	8
1 LSR-20 (M,C,S)	Bug	6	12	12	12
2 KSR-6 (M,C,S)	Bug	4	8	-	-
1 Leichter Impuls laser (P)	LF	2	3	-	-
1 Leichter Impuls laser (P)	RF	2	3	-	-
1 Mittelschwerer Impuls laser (P) Heck		4	6	-	-

Munition: (LSR-20) 12
(KSR-6) 30

Treibstoff: 400 Punkte

KW: 1.399 Gesamtpanzerung: 107 Waffenhitze: 46
Ableitung: 40



PANZERUNG

Bug
Schadensgrenzwert (Panzerung)
4 (34)

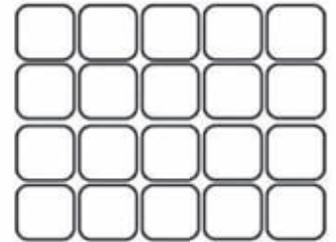
Linker Flügel
Schadensgrenzwert (Panzerung)
3 (24)

Strukturelle
Integrität:
6

Rechter Flügel
Schadensgrenzwert (Panzerung)
3 (24)

Heck
Schadensgrenzwert (Panzerung)
3 (25)

AUSSENLASTEN / BOMBEN



Legende
HE - Hochexplosiv
LG - Lasergeführt
C - Streubombe
RL - Raketenwerfer

Wärme-
skala

Überhitzung

30°
29
28°
27°
26°
25°
24°
23°
22°
21°
20°
19°
18°
17°
16
15°
14°
13°
12
11
10°
9
8°
7
6
5°
4
3
2
1
0

KRITISCHER SCHADEN

Computer +1 +2 +5 Antrieb 2 4 Z
 FLS +2 +4 0 Fahrwerk +5
 Sensoren +1 +2 +5 Lebens-
 erhaltung +2

PILOTENDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer 1 2 3 4 5 6
 Bewusst-
 seinswurf 3 5 7 10 11 Tot
 Modifikator +1 +2 +3 +4 +5

HITZEDATEN

Hitze- level	Auswirkungen	Wärme- tauscher 20 (40) Doppel
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	00
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	00
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	00
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	00
24	Waffen +4	00
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	00
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	00
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	00
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	00
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	00
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	
8	Waffen +1	
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										
Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

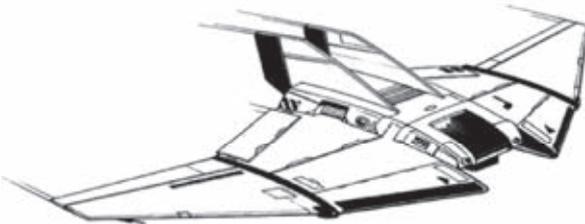
Typ: SL-17 Shilone
Schub: **Tonnage:** 65
Sicherer Schub: 6 **Technologie:**
Maximaler Schub: 9 **Innere Sphäre**
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab		(6)	(12)	(20)	(25)		
Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
1	Schwerer Laser (DE)	Bug	8	8	8	-	-
1	LSR-20 (M,C,S)	Bug	6	12	12	12	-
1	Mittelschwerer Laser (DE)	LF	3	5	-	-	-
1	Mittelschwerer Laser (DE)	RF	3	5	-	-	-
1	KSR-4 (M,C,S)	Heck	3	4	-	-	-

Munition: (LSR-20) 12
 (KSR-4) 25
Treibstoff: 400 Punkte

KW: 1.230 **Gesamtpanzerung:** 184 **Waffenhitze:** 23
Ableitung: 20



PANZERUNG

Bug
 Schadensgrenzwert (Panzerung)
6 (60)

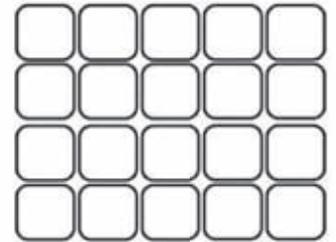
Linker Flügel
 Schadensgrenzwert (Panzerung)
5 (44)

Strukturelle
 Integrität:
6

Rechter Flügel
 Schadensgrenzwert (Panzerung)
5 (44)

Heck
 Schadensgrenzwert (Panzerung)
4 (36)

AUSSENLASTEN / BOMBEN



Legende
 HE - Hochexplosiv
 LG - Lasergeführt
 C - Streubombe
 RL - Raketenwerfer

Wärme-
 skala

Überhitzung

30°
29
28°
27°
26°
25°
24°
23°
22°
21°
20°
19°
18°
17°
16
15°
14°
13°
12
11
10°
9
8°
7
6
5°
4
3
2
1
0

KRITISCHER SCHADEN

Computer +1 +2 +5 Antrieb 2 4 Z
 FLS +2 +4 0 Fahrwerk +5
 Sensoren +1 +2 +5 Lebens-
 erhaltung +2

PILOTENDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer 1 2 3 4 5 6
 Bewusst-
 seinswurf 3 5 7 10 11 Tot
 Modifikator +1 +2 +3 +4 +5

HITZEDATEN

Hitze- level	Auswirkungen	Wärme- tauscher
30	Stilllegung	20 (20)
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	00
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	00
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	00
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	00
24	Waffen +4	00
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	00
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	00
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	00
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	00
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	00
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	
8	Waffen +1	
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										
Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: SL-17 AC Shilone

Schub: Tonnage: 65

Sicherer Schub: 6 Technologie:

Maximaler Schub: 9 Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab (6) [12][20][25]

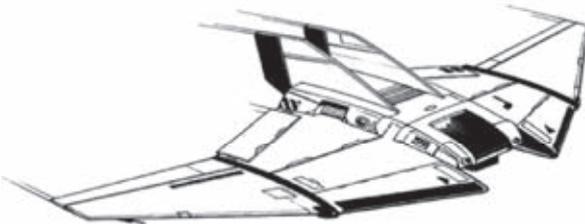
Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
2	Autokanonen/2 (DB,S)	Bug	1	2	2	2	-
1	Schwerer Laser (DE)	Bug	8	8	8	-	-
1	Mittelschwerer Laser (DE)	LF	3	5	-	-	-
1	Mittelschwerer Laser (DE)	RF	3	5	-	-	-
1	KSR-4 (M,C,S)	Heck	3	4	-	-	-

Munition: (Autokanone/2) 45

(KSR-4) 25

Treibstoff: 400 Punkte

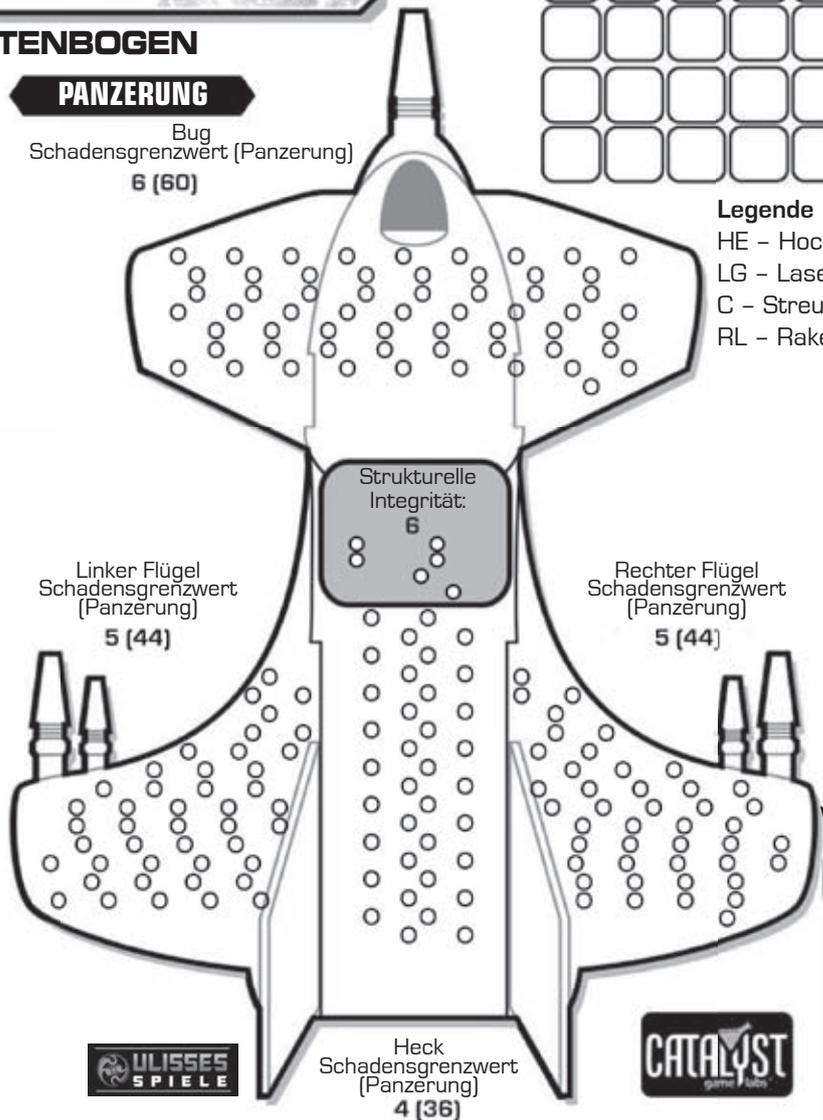
KW: 972 Gesamtpanzerung: 184 Waffenhitze: 19
Ableitung: 19



PANZERUNG

Bug
Schadensgrenzwert (Panzerung)

6 (60)



Linker Flügel
Schadensgrenzwert
(Panzerung)

5 (44)

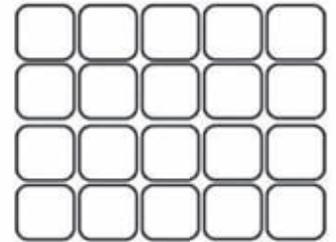
Rechter Flügel
Schadensgrenzwert
(Panzerung)

5 (44)

Heck
Schadensgrenzwert
(Panzerung)

4 (36)

AUSSENLASTEN / BOMBEN



Legende

- HE - Hochexplosiv
- LG - Lasergeführt
- C - Streubombe
- RL - Raketenwerfer

Wärme-
skala

Überhitzung

30°
29
28°
27°
26°
25°
24°
23°
22°
21°
20°
19°
18°
17°
16
15°
14°
13°
12
11
10°
9
8°
7
6
5°
4
3
2
1
0

KRITISCHER SCHADEN

Computer +1 +2 +5 Antrieb 2 4 Z

FLS +2 +4 0 Fahrwerk +5

Sensoren +1 +2 +5 Lebens-
erhaltung +2

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusst- seinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitze-
level Auswirkungen Wärme-
tauscher

Hitze- level	Auswirkungen	Wärme- tauscher
30	Stilllegung	19 (19) Einfach
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	00
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	00
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	00
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	00
24	Waffen +4	00
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	00
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	00
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	00
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	00
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	
8	Waffen +1	
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: **SL-17R Shilone**

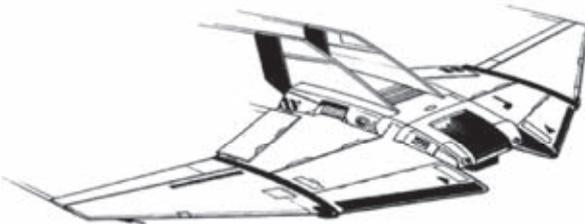
Schub: Tonnage: 65
Sicherer Schub: 6 **Technologie:**
Maximaler Schub: 9 **Innere Sphäre**
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab		(6)	(12)	(20)	(25)		
Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
1	Schwerer Laser (DE)	Bug	8	8	8	-	-
1	LSR-20 (M,C,S)	Bug	12	12	12	-	-
1	Mittelschwerer Laser (DE)	LF	3	5	-	-	-
1	Mittelschwerer Laser (DE)	RF	3	5	-	-	-
1	KSR-4 (M,C,S)	Heck	3	4	-	-	-

Munition: (LSR-20) 12
 (KSR-4) 25
 Treibstoff: 400 Punkte

KW: 1.230 **Gesamtpanzerung:** 184 **Waffenhitze:** 29
Ableitung: 40



PANZERUNG

Bug
 Schadensgrenzwert (Panzerung)
6 (60)

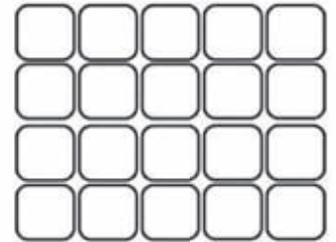
Linker Flügel
 Schadensgrenzwert (Panzerung)
5 (44)

Strukturelle
 Integrität:
6

Rechter Flügel
 Schadensgrenzwert (Panzerung)
5 (44)

Heck
 Schadensgrenzwert (Panzerung)
4 (36)

AUSSENLASTEN / BOMBEN



Legende
 HE - Hochexplosiv
 LG - Lasergeführt
 C - Streubombe
 RL - Raketenwerfer

Wärme-
skala

Überhitzung

30°
29
28°
27°
26°
25°
24°
23°
22°
21°
20°
19°
18°
17°
16
15°
14°
13°
12
11
10°
9
8°
7
6
5°
4
3
2
1
0

KRITISCHER SCHADEN

Computer +1 +2 +5 Antrieb 2 4 Z
 FLS +2 +4 0 Fahrwerk +5
 Sensoren +1 +2 +5 Lebens-
erhaltung +2

PILOTENDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer

1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusst-
seinswurf

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----

 Modifikator

+1	+2	+3	+4	+5
----	----	----	----	----

HITZEDATEN

Hitze- level	Auswirkungen	Wärme- tauscher
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	00
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	00
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	00
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	00
24	Waffen +4	00
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	00
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	00
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	00
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	00
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	00
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	
8	Waffen +1	
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										
Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

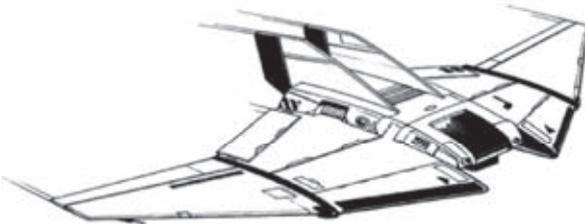
Typ: **SL-18 Shilone**
 Schub: **Tonnage: 65**
Sicherer Schub: 6 **Technologie:**
Maximaler Schub: 9 **Innere Sphäre**
Epoche: Jihad

Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab		(6)	(12)	(20)	(25)		
Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
1	Schwerer ER-Laser (DE)	Bug	12	8	8	8	-
3	MRW-7 (M,C,S)	Bug	4	4	4	4	-
1	Mittelschwerer ER-Laser (DE)	LF	5	5	5	-	-
1	Mittelschwerer ER-Laser (DE)	RF	5	5	5	-	-
1	MRW-7 (M,C,S)	Bug	4	4	4	4	-

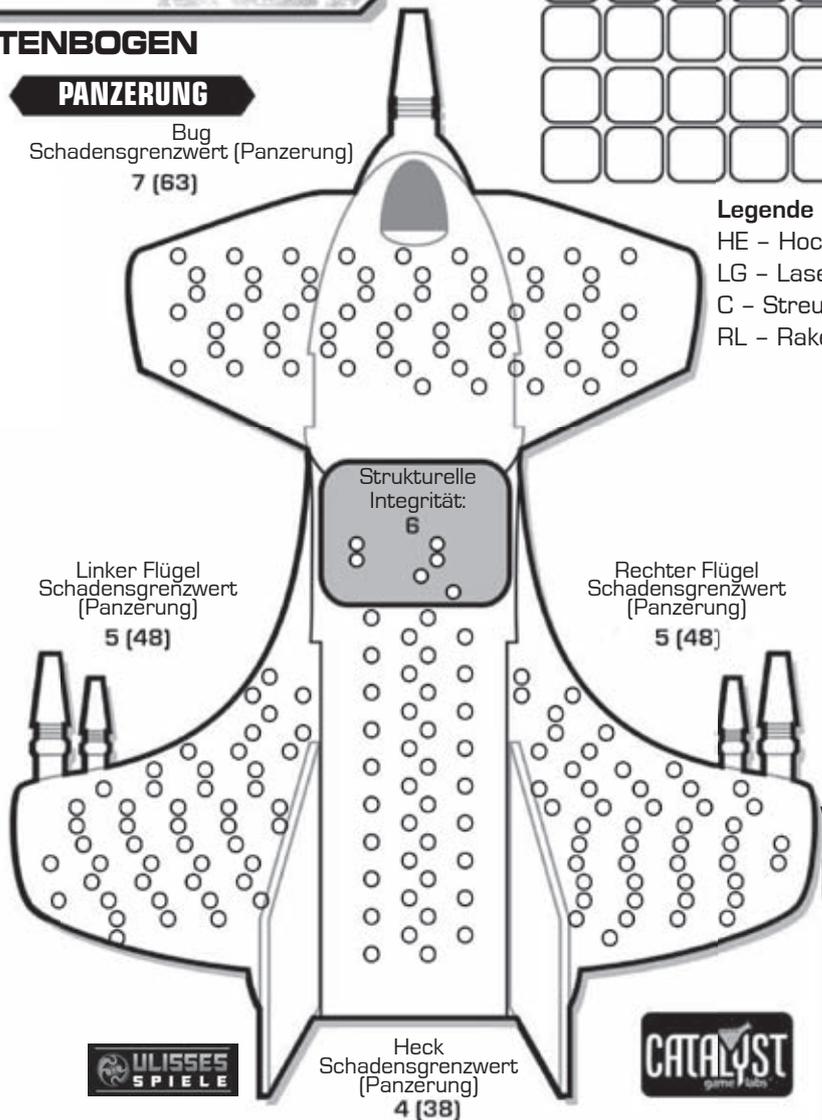
Munition: (MRW-7/LSR) 34
 (MRW-7/KSR) 28
 Treibstoff: 400 Punkte

KW: 1.418 **Gesamtpanzerung: 197** **Waffenhitze: 38**
Ableitung: 40

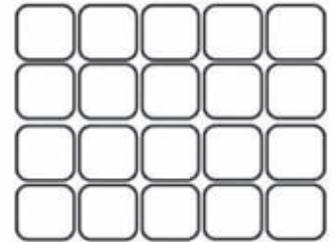


PANZERUNG

Bug
 Schadensgrenzwert (Panzerung)
7 (63)



AUSSENLASTEN / BOMBEN



Legende
 HE - Hochexplosiv
 LG - Lasergeführt
 C - Streubombe
 RL - Raketenwerfer

Wärme- skala

Überhitzung

30°
29
28°
27°
26°
25°
24°
23°
22°
21°
20°
19°
18°
17°
16
15°
14°
13°
12
11
10°
9
8°
7
6
5°
4
3
2
1
0

KRITISCHER SCHADEN

Computer **+1 +2 +5** Antrieb **2 4 Z**
 FLS **+2 +4 0** Fahrwerk **+5**
 Sensoren **+1 +2 +5** Lebens-
 erhaltung **+2**

PILOTENDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer **1 2 3 4 5 6**
 Bewusst-
 seinswurf **3 5 7 10 11** Tot
 Modifikator **+1 +2 +3 +4 +5**

HITZEDATEN

Hitze- level	Auswirkungen	Wärme- tauscher
30	Stilllegung	20 (40)
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	00
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	00
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	00
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	00
24	Waffen +4	00
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	00
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	00
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	00
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	00
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	00
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	00
17	Waffen +3	00
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	00
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	00
13	Waffen +2	00
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	00
8	Waffen +1	00
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	00

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										
Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

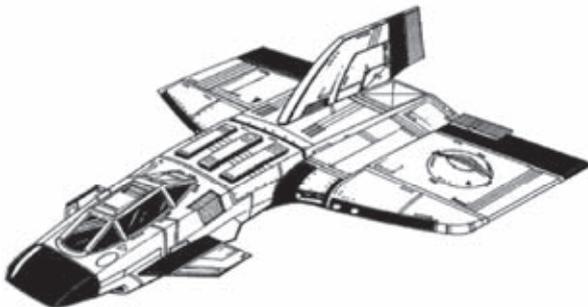
Typ: TR-13 Transgressor
Schub: **Tonnage:** 75
Sicherer Schub: 6 **Technologie:**
Maximaler Schub: 9 **Innere Sphäre**
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab		(6)	(12)	(20)	(25)
Anz. Typ	Zone Wärme	K.	M.	W.	E.
1 Schwere Laser (DE)	Bug	8	8	8	-
1 Mittelschwere Laser (DE)	Bug	3	5	-	-
1 Schwere Laser (DE)	LF	8	8	8	-
1 Mittelschwere Laser (DE)	LF	3	5	-	-
1 Schwere Laser (DE)	RF	8	8	8	-
1 Mittelschwere Laser (DE)	RF	3	5	-	-
1 Mittelschwere Laser (DE)	Heck	3	5	-	-

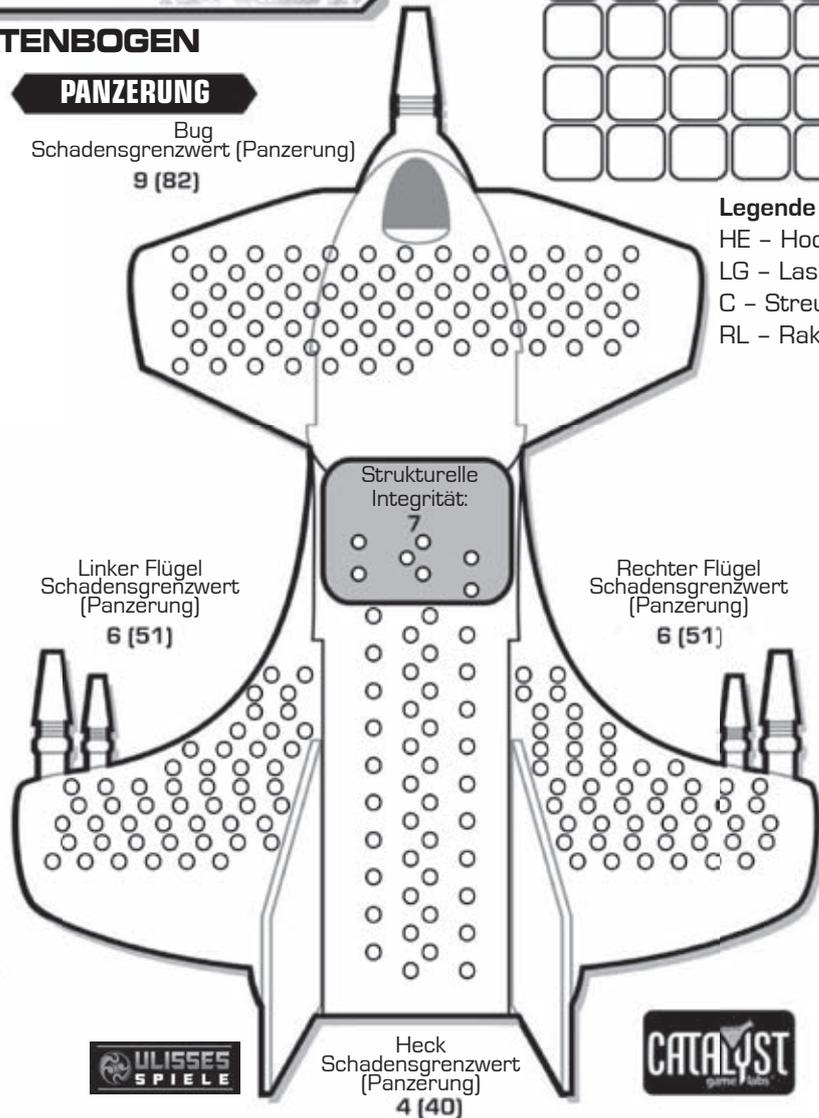
Treibstoff: 400 Punkte

KW: 1.467 **Gesamtpanzerung:** 224 **Waffenhitze:** 36
Ableitung: 25

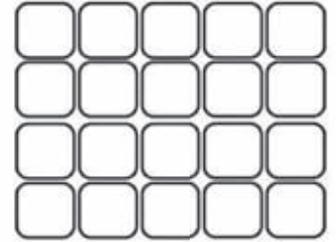


PANZERUNG

Bug
 Schadensgrenzwert (Panzerung)
 9 (82)



AUSSENLASTEN / BOMBEN



Legende
 HE - Hochexplosiv
 LG - Lasergeführt
 C - Streubombe
 RL - Raketenwerfer

Wärme-
skala

Überhitzung

30°
29
28°
27°
26°
25°
24°
23°
22°
21°
20°
19°
18°
17°
16
15°
14°
13°
12
11
10°
9
8°
7
6
5°
4
3
2
1
0

KRITISCHER SCHADEN

Computer +1 +2 +5 Antrieb 2 4 Z
 FLS +2 +4 0 Fahrwerk +5
 Sensoren +1 +2 +5 Lebens-
erhaltung +2

PILOTENDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer 1 2 3 4 5 6
 Bewusst-
seinswurf 3 5 7 10 11 Tot
 Modifikator +1 +2 +3 +4 +5

HITZEDATEN

Hitze- level	Auswirkungen	Wärme- tauscher
30	Stilllegung	25 (25)
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	Einfach
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	0 0 0
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	0 0 0
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	0 0 0
24	Waffen +4	0 0 0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0 0
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	0 0
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	0 0
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	0 0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0 0
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	
8	Waffen +1	
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										
Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: TR-13A Transgressor

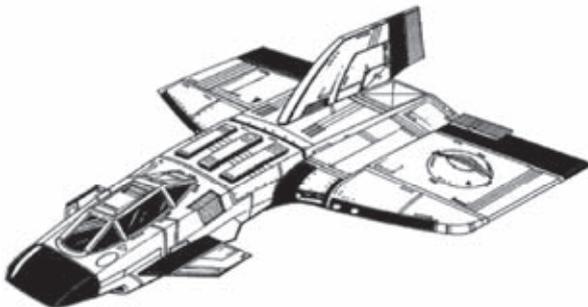
Schub: Tonnage: 75
Sicherer Schub: 6 **Technologie:**
Maximaler Schub: 9 **Innere Sphäre**
Epoche: Clan-Invasion

Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab	(6)	(12)	(20)	(25)		
Anz. Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
1 Schwere ER-Laser (DE)	Bug	12	8	8	8	-
1 Mittelschwere Laser (DE)	Bug	3	5	-	-	-
1 Schwere ER-Laser (DE)	LF	12	8	8	8	-
1 Mittelschwere Laser (DE)	LF	3	5	-	-	-
1 Schwere ER-Laser (DE)	RF	12	8	8	8	-
1 Mittelschwere Laser (DE)	RF	3	5	-	-	-
1 Mittelschwere Laser (DE)	Heck	3	5	-	-	-

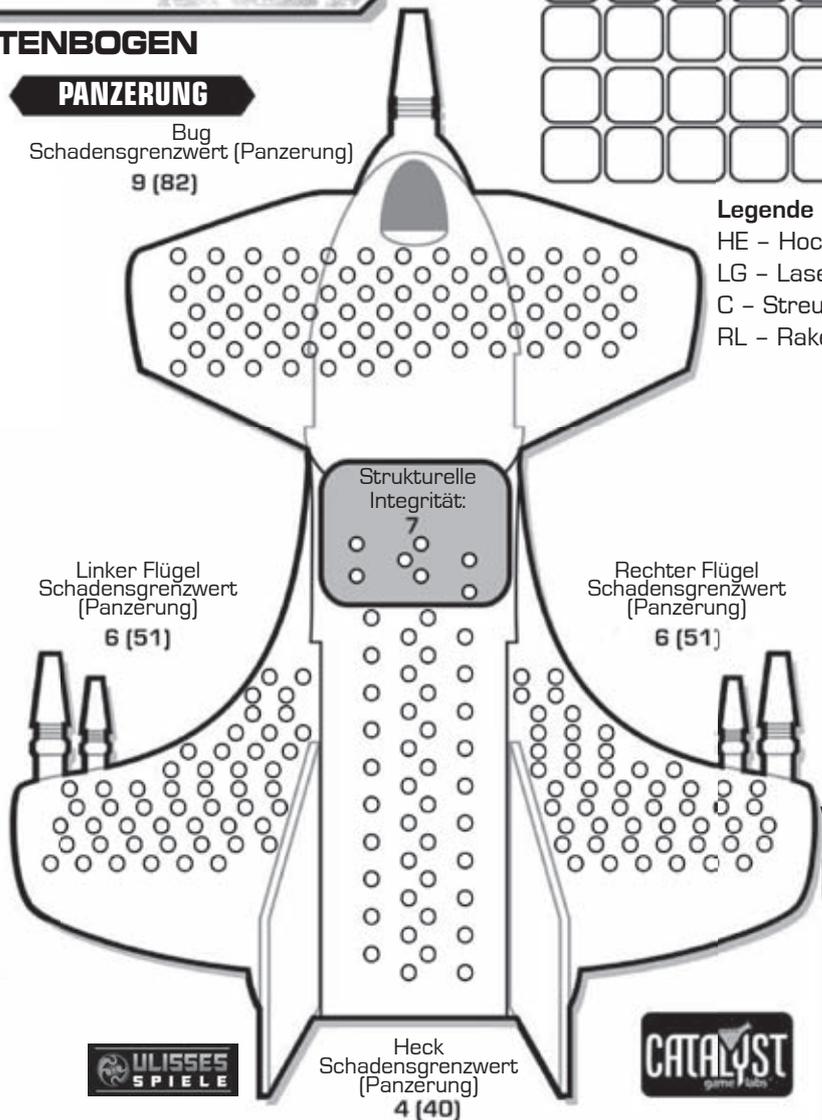
Treibstoff: 400 Punkte

KW: 1.664 **Gesamtpanzerung:** 224 **Waffenhitze:** 48
Ableitung: 25



PANZERUNG

Bug
Schadensgrenzwert (Panzerung)
9 (82)

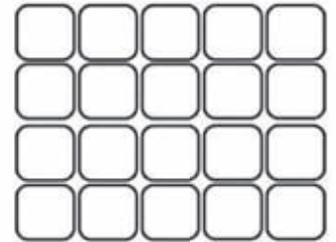


Linker Flügel
Schadensgrenzwert (Panzerung)
6 (51)

Rechter Flügel
Schadensgrenzwert (Panzerung)
6 (51)

Heck
Schadensgrenzwert (Panzerung)
4 (40)

AUSSENLASTEN / BOMBEN



Legende

HE - Hochexplosiv
LG - Lasergeführt
C - Streubombe
RL - Raketenwerfer

Wärme- skala

Überhitzung

30°
29
28°
27°
26°
25°
24°
23°
22°
21°
20°
19°
18°
17°
16
15°
14°
13°
12
11
10°
9
8°
7
6
5°
4
3
2
1
0

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	0	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens- erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusst- seinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitze- level	Auswirkungen	Wärme- tauscher
30	Stilllegung	25 (25)
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	Einfach
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	0 0 0
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	0 0 0
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	0 0 0
24	Waffen +4	0 0 0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0 0
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	0 0
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	0 0
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	0 0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0 0
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	
8	Waffen +1	
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

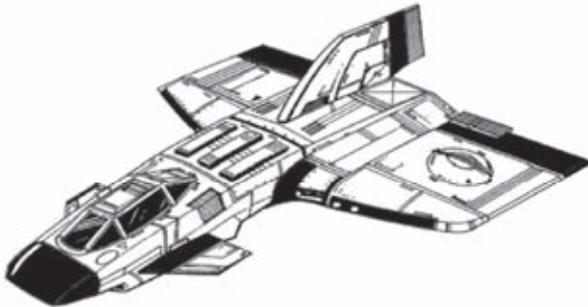
Typ: TR-14 AK Transgressor
Schub: Tonnage: 75
Sicherer Schub: 6 **Technologie:**
Maximaler Schub: 9 **Innere Sphäre**
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab	(6)	(12)	(20)	(25)		
Anz. Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
1 Autokanone/20 (DB,S)	Bug	7	20	-	-	-
1 Mittelschwerer Laser (DE) Bug	Bug	3	5	-	-	-
1 Mittelschwerer Laser (DE) LF	LF	3	5	-	-	-
1 Mittelschwerer Laser (DE) RF	RF	3	5	-	-	-
1 Mittelschwerer Laser (DE) Heck	Heck	3	5	-	-	-

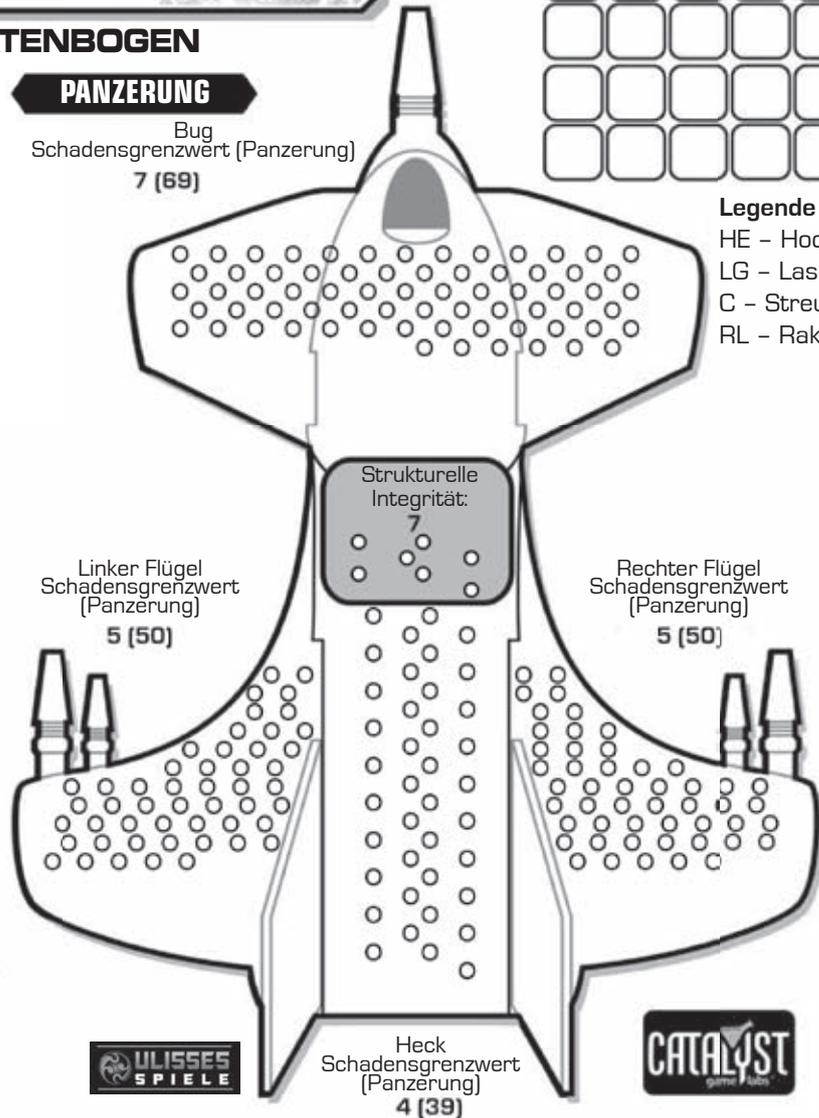
Munition: {Autokanone/20} 10
 Treibstoff: 400 Punkte

KW: 1.179 **Gesamtpanzerung:** 208 **Waffenhitze:** 19
Ableitung: 25

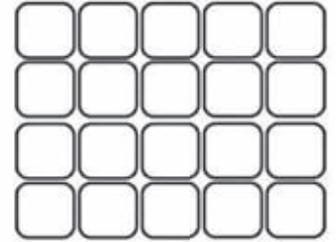


PANZERUNG

Bug
 Schadensgrenzwert (Panzerung)
 7 (69)



AUSSENLASTEN / BOMBEN



Legende
 HE - Hochexplosiv
 LG - Lasergeführt
 C - Streubombe
 RL - Raketenwerfer

Wärme-
skala

Überhitzung

30°
29
28°
27°
26°
25°
24°
23°
22°
21°
20°
19°
18°
17°
16
15°
14°
13°
12
11
10°
9
8°
7
6
5°
4
3
2
1
0

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	0	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens- erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusst- seinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitze- level	Auswirkungen	Wärme- tauscher
30	Stilllegung	25 (25) Einfach
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	0 0 0
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	0 0 0
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	0 0 0
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	0 0 0
24	Waffen +4	0 0 0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0 0
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	0 0
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	0 0
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	0 0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0 0
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	
8	Waffen +1	
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: TR-15 Transgressor

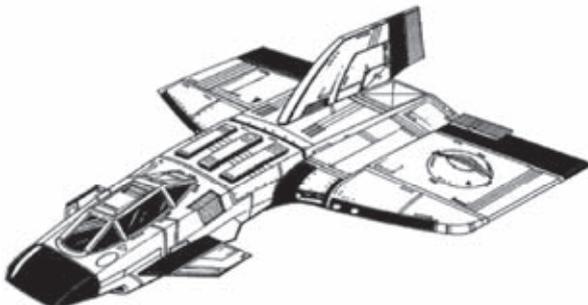
Schub: Tonnage: 75
Sicherer Schub: 6 **Technologie:**
Maximaler Schub: 9 **Innere Sphäre**
Epoche: Jihad

Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab		(6)	(12)	(20)	(25)		
Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
1	Schwerer ER-Laser (DE)	Bug	12	8	8	8	-
1	Mittelschwerer ER-Laser (DE)	Bug	5	5	5	-	-
1	Mittelschwerer ER-Laser (DE)	LF	5	5	5	-	-
1	Schwere PPK (DE,X)	LF	15	15	15	-	-
1	Mittelschwerer ER-Laser (DE)	RF	5	5	5	-	-
1	Schwere PPK (DE,X)	RF	15	15	15	-	-
1	Mittelschwerer ER-Laser (DE)	Heck	5	5	5	-	-

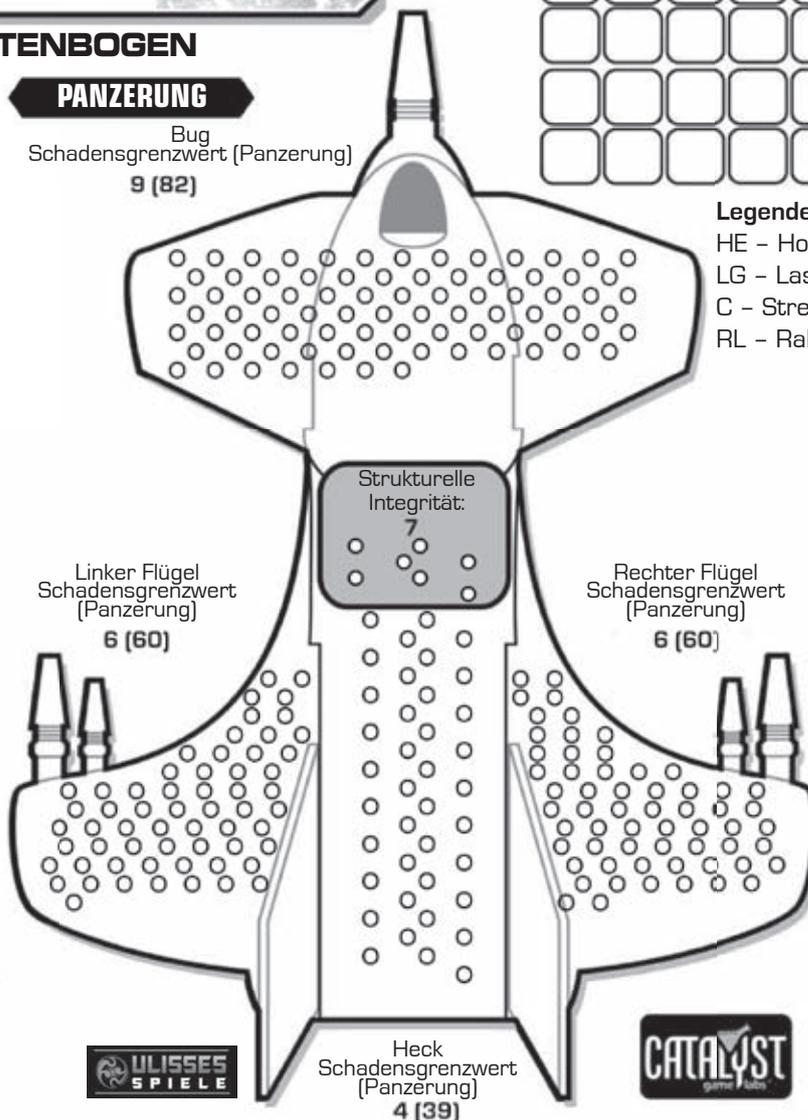
Treibstoff: 400 Punkte

KW: 2.238 Gesamtpanzerung: 241 Waffenhitze: 62
Ableitung: 50

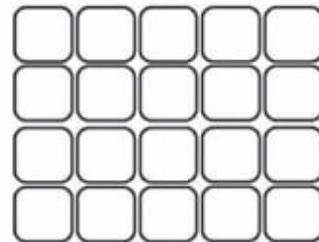


PANZERUNG

Bug
Schadensgrenzwert (Panzerung)
9 (82)



AUSSENLASTEN / BOMBEN



Legende

- HE - Hochexplosiv
- LG - Lasergeführt
- C - Streubombe
- RL - Raketenwerfer

Wärme- skala

Überhitzung

30°
29
28°
27°
26°
25°
24°
23°
22°
21°
20°
19°
18°
17°
16
15°
14°
13°
12
11
10°
9
8°
7
6
5°
4
3
2
1
0

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	0	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens- erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusst- seinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitze- level	Auswirkungen	Wärme- tauscher
30	Stilllegung	25 (50) Doppel
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	0 0 0
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	0 0 0
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	0 0 0
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	0 0 0
24	Waffen +4	0 0 0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0 0
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	0 0
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	0 0
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	0 0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0 0
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	
8	Waffen +1	
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: TR-16 Transgressor

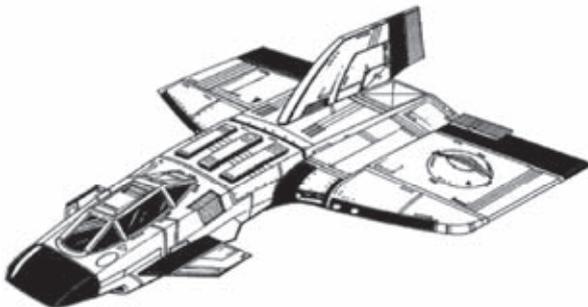
Schub: Tonnage: 75
Sicherer Schub: 6 **Technologie:**
Maximaler Schub: 9 **Innere Sphäre:**
Epoche: Clan-Invasion

Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab		(6)	(12)	(20)	(25)		
Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
2	Gaussgeschütze (DB,X)	Bug	1	15	15	15	-
1	Mittelschwerer Laser (DE) Bug	Bug	3	5	-	-	-
1	Mittelschwerer Laser (DE) LF	LF	3	5	-	-	-
1	Mittelschwerer Laser (DE) RF	RF	3	5	-	-	-
1	Mittelschwerer Laser (DE) Heck	Heck	3	5	-	-	-

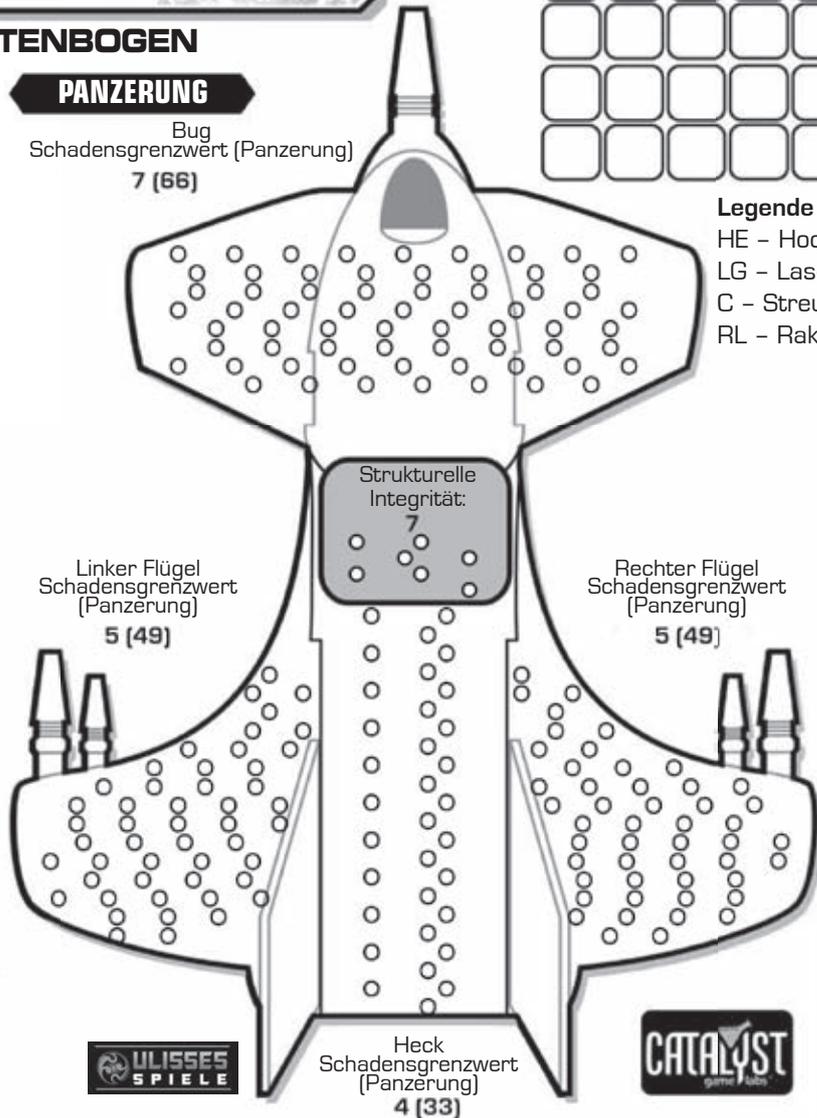
Munition: (Gauss) 24
Treibstoff: 400 Punkte

KW: 1.987 Gesamtpanzerung: 197 Waffenhitze: 14
Ableitung: 20



PANZERUNG

Bug
Schadensgrenzwert (Panzerung)
7 (66)

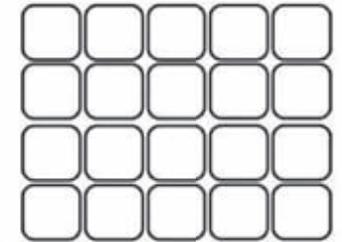


Linker Flügel
Schadensgrenzwert (Panzerung)
5 (49)

Rechter Flügel
Schadensgrenzwert (Panzerung)
5 (49)

Heck
Schadensgrenzwert (Panzerung)
4 (33)

Strukturelle Integrität:
7



Legende
 HE - Hochexplosiv
 LG - Lasergeführt
 C - Streubombe
 RL - Raketenwerfer

Wärme-
skala

Überhitzung

30°
29
28°
27°
26°
25°
24°
23°
22°
21°
20°
19°
18°
17°
16
15°
14°
13°
12
11
10°
9
8°
7
6
5°
4
3
2
1
0

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	0	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens- erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusst- seinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitze- level	Auswirkungen	Wärme- tauscher
30	Stilllegung	10 (20) Doppel
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	0
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	0
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	0
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	0
24	Waffen +4	0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	0
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	0
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	0
17	Waffen +3	0
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	0
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	0
13	Waffen +2	0
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	0
8	Waffen +1	0
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	0

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: SL-15 Slayer

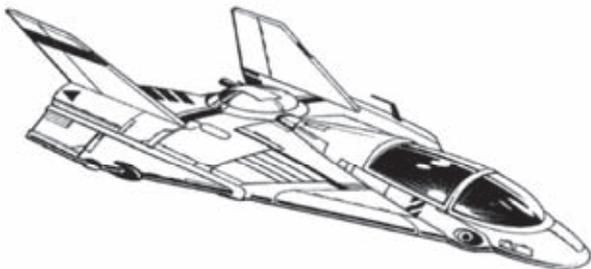
Schub: Tonnage: 80
 Sicherer Schub: 6 Technologie:
 Maximaler Schub: 9 Innere Sphäre
 Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab	(6)	(12)	(20)	(25)		
Anz. Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
1 Autokanone/10 (DB,S)	Bug	3	10	10	-	-
1 Mittelschwerer Laser (DE) Bug	Bug	3	5	-	-	-
2 Mittelschwere Laser (DE) LF	LF	3	5	-	-	-
2 Mittelschwere Laser (DE) RF	RF	3	5	-	-	-
1 Mittelschwerer Laser (DE) Heck	Heck	3	5	-	-	-

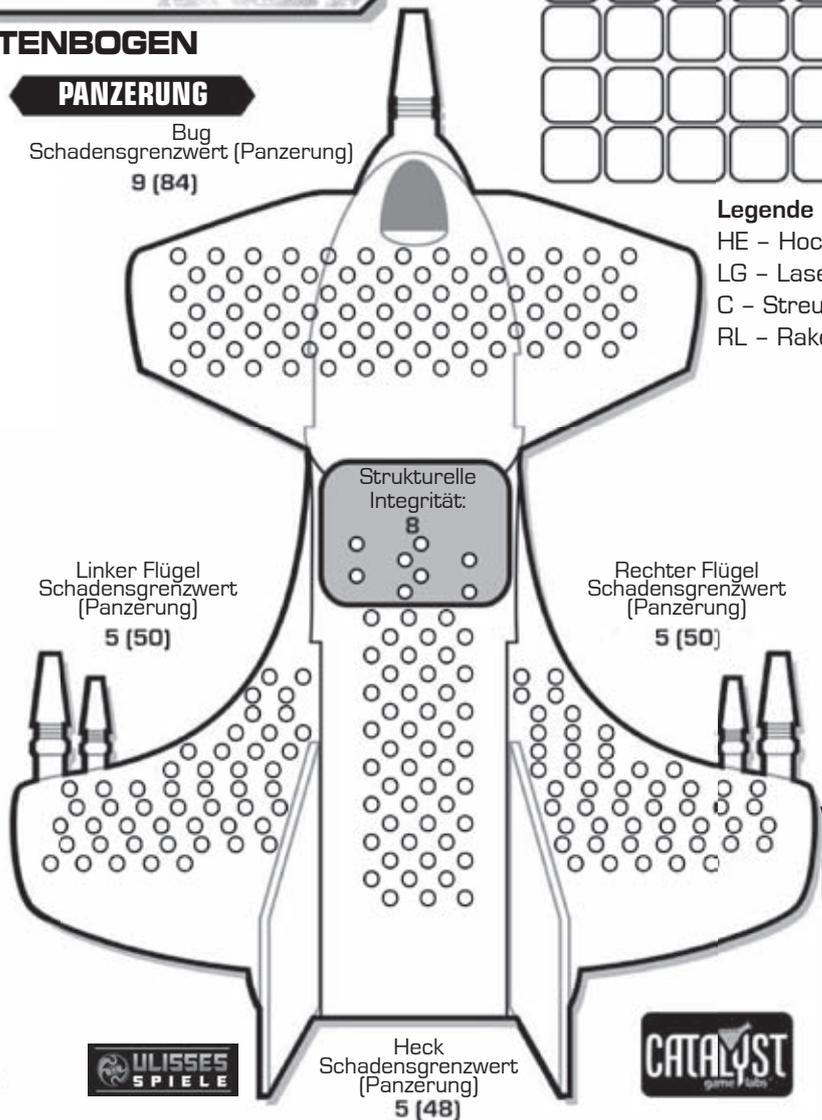
Munition: (Autokanone/10) 20
 Treibstoff: 800 Punkte

KW: 1.288 Gesamtpanzerung: 232 Waffenhitze: 21
 Ableitung: 20



PANZERUNG

Bug
 Schadensgrenzwert (Panzerung)
 9 (84)

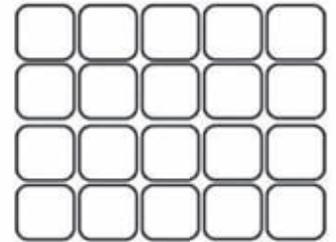


Linker Flügel
 Schadensgrenzwert
 (Panzerung)
 5 (50)

Rechter Flügel
 Schadensgrenzwert
 (Panzerung)
 5 (50)

Heck
 Schadensgrenzwert
 (Panzerung)
 5 (48)

AUSSENLASTEN / BOMBEN



Legende

HE - Hochexplosiv
 LG - Lasergeführt
 C - Streubombe
 RL - Raketenwerfer

Wärme- skala

Überhitzung

30°
29
28°
27°
26°
25°
24°
23°
22°
21°
20°
19°
18°
17°
16
15°
14°
13°
12
11
10°
9
8°
7
6
5°
4
3
2
1
0

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	0	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens- erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusst- seinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitze- level	Auswirkungen	Wärme- tauscher
30	Stilllegung	20 (20)
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	Einfach
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	00
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	00
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	00
24	Waffen +4	00
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	00
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	00
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	00
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	00
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	00
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	
8	Waffen +1	
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: **SL-15A Slayer**

Schub: **Tonnage: 80**

Sicherer Schub: 6 **Technologie:**

Maximaler Schub: 9 **Innere Sphäre**
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

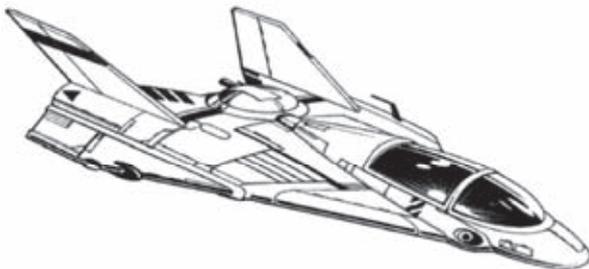
Standardmaßstab (6) [12][20][25]

Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
1	LSR-15 (M,C,S)	Bug	5	9	9	9	-
1	Mittelschwerer Laser (DE)	Bug	3	5	-	-	-
1	KSR-6 (M,C,S)	Bug	4	8	-	-	-
2	Mittelschwere Laser (DE)	LF	3	5	-	-	-
2	Mittelschwere Laser (DE)	RF	3	5	-	-	-
1	Mittelschwerer Laser (DE)	Heck	3	5	-	-	-

Munition: [KSR-6] 30
[LSR-15] 16

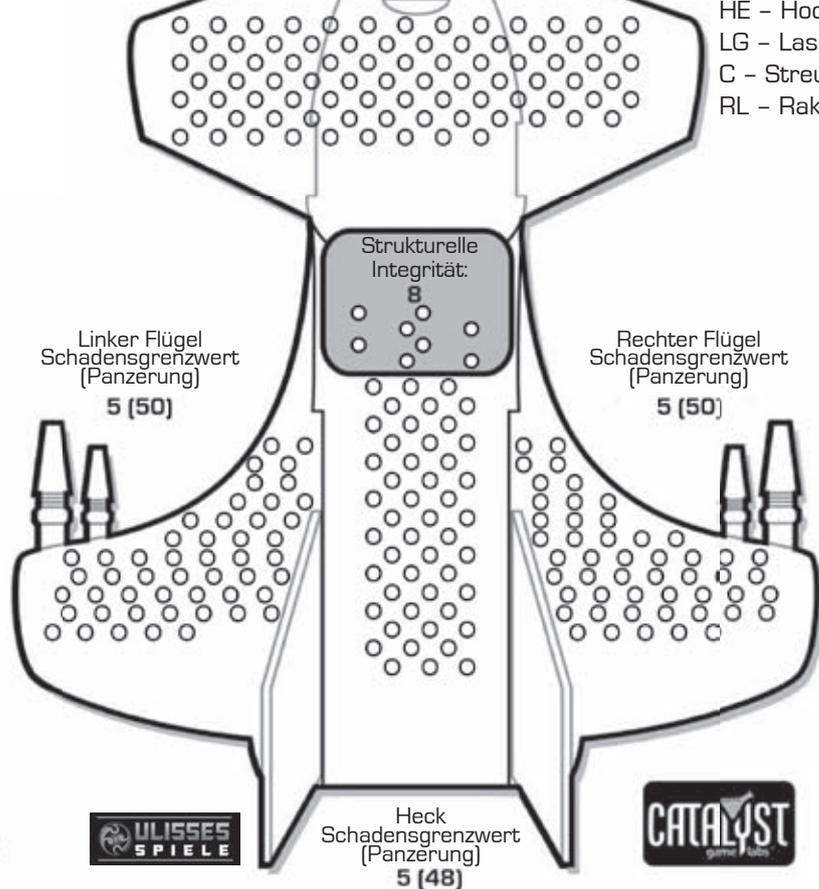
Treibstoff: 800 Punkte

KW: 1.423 **Gesamtpanzerung: 232** **Waffenhitze: 27**
Ableitung: 20



PANZERUNG

Bug
Schadensgrenzwert (Panzerung)
9 (84)

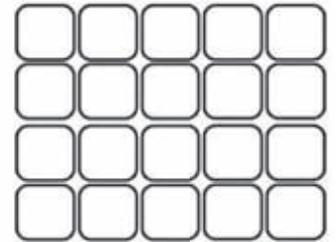


Linker Flügel
Schadensgrenzwert
(Panzerung)
5 (50)

Rechter Flügel
Schadensgrenzwert
(Panzerung)
5 (50)

Heck
Schadensgrenzwert
(Panzerung)
5 (48)

AUSSENLASTEN / BOMBEN



Legende

- HE - Hochexplosiv
- LG - Lasergeführt
- C - Streubombe
- RL - Raketenwerfer

Wärme- skala

Überhitzung

30°
29
28°
27°
26°
25°
24°
23°
22°
21°
20°
19°
18°
17°
16
15°
14°
13°
12
11
10°
9
8°
7
6
5°
4
3
2
1
0

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	0	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens- erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusst- seinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitze- level	Auswirkungen	Wärme- tauscher
30	Stilllegung	20 (20)
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	00
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	00
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	00
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	00
24	Waffen +4	00
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	00
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	00
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	00
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	00
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	00
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	
8	Waffen +1	
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: **SL-15B Slayer**

Schub: **Tonnage: 80**

Sicherer Schub: 6 **Technologie:**

Maximaler Schub: 9 **Innere Sphäre**
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

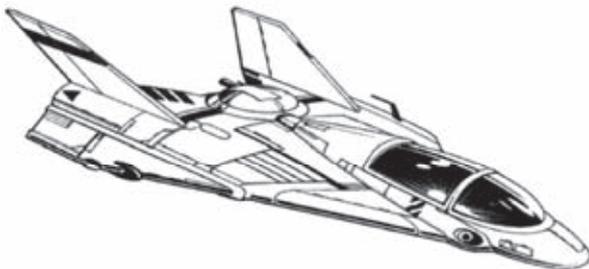
Standardmaßstab (6) [12][20][25]

Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
1	LSR-15 (M,C,S)	Bug	5	9	9	9	-
1	Mittelschwerer Laser (DE)	Bug	3	5	-	-	-
2	Mittelschwere Laser (DE)	LF	3	5	-	-	-
2	Mittelschwere Laser (DE)	RF	3	5	-	-	-
1	Mittelschwerer Laser (DE)	Heck	3	5	-	-	-
1	KSR-6 (M,C,S)	Heck	4	8	-	-	-

Munition: [KSR-6] 30
[LSR-15] 16

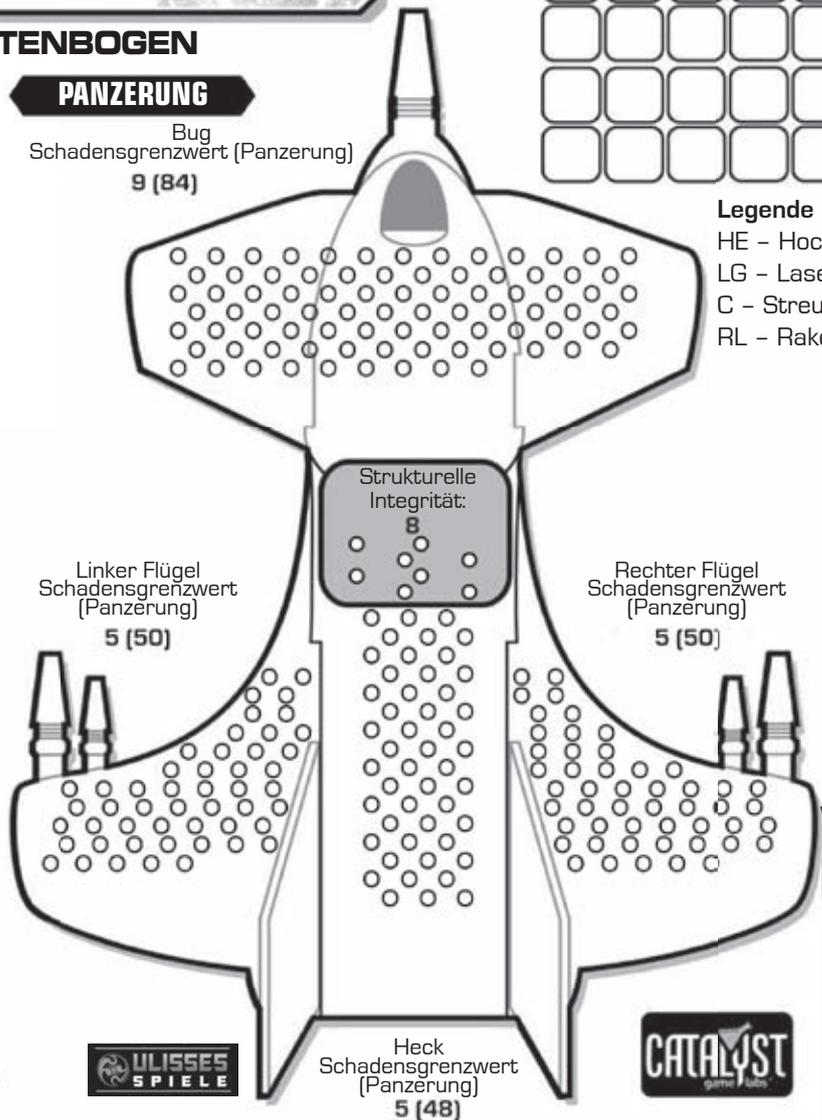
Treibstoff: 800 Punkte

KW: 1.379 **Gesamtpanzerung: 232** **Waffenhitze: 27**
Ableitung: 20



PANZERUNG

Bug
Schadensgrenzwert (Panzerung)
9 (84)

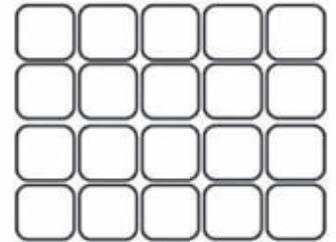


Linker Flügel
Schadensgrenzwert (Panzerung)
5 (50)

Rechter Flügel
Schadensgrenzwert (Panzerung)
5 (50)

Heck
Schadensgrenzwert (Panzerung)
5 (48)

AUSSENLASTEN / BOMBEN



Legende

HE - Hochexplosiv
LG - Lasergeführt
C - Streubombe
RL - Raketenwerfer

Wärme- skala

Überhitzung

30°
29
28°
27°
26°
25°
24°
23°
22°
21°
20°
19°
18°
17°
16
15°
14°
13°
12
11
10°
9
8°
7
6
5°
4
3
2
1
0

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	0	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens- erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusst- seinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitze- level	Auswirkungen	Wärme- tauscher
30	Stilllegung	20 (20)
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	Einfach
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	00
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	00
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	00
24	Waffen +4	00
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	00
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	00
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	00
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	00
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	00
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	
8	Waffen +1	
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: **SL-15C Slayer**

Schub: **Tonnage: 80**

Sicherer Schub: 6 **Technologie:**

Maximaler Schub: 9 **Innere Sphäre**
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

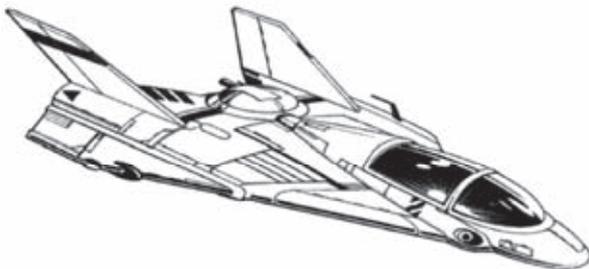
Standardmaßstab (6) [12][20][25]

Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
1	Mittelschwerer Laser (DE)	Bug	3	5	-	-	-
1	KSR-6 (M,C,S)	Heck	4	8	-	-	-
2	Mittelschwere Laser (DE)	LF	3	5	-	-	-
2	Mittelschwere Laser (DE)	RF	3	5	-	-	-
1	LSR-15 (M,C,S)	Heck	5	9	9	9	-
1	Mittelschwerer Laser (DE)	Heck	3	5	-	-	-

Munition: [KSR-6] 30
[LSR-15] 16

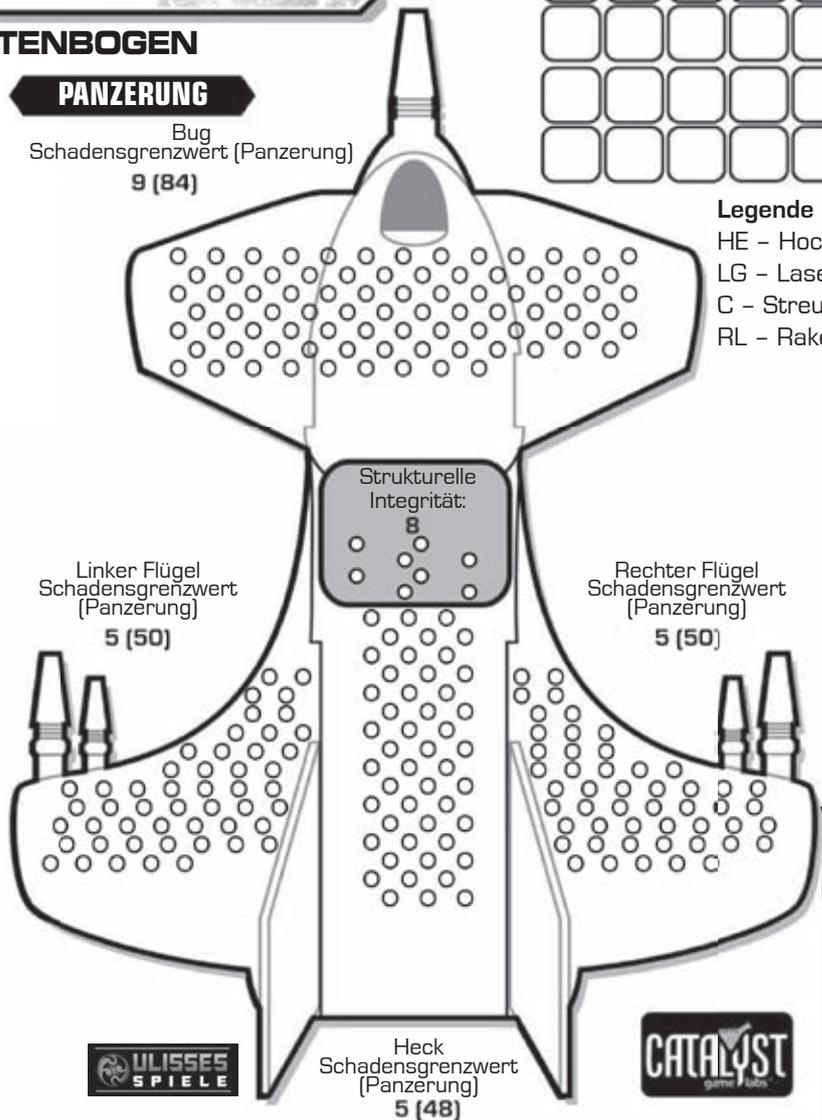
Treibstoff: 800 Punkte

KW: 1.321 **Gesamtpanzerung: 232** **Waffenhitze: 27**
Ableitung: 20



PANZERUNG

Bug
Schadensgrenzwert (Panzerung)
9 (84)



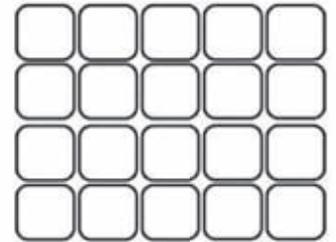
Linker Flügel
Schadensgrenzwert (Panzerung)
5 (50)

Rechter Flügel
Schadensgrenzwert (Panzerung)
5 (50)

Strukturelle
Integrität:
8

Heck
Schadensgrenzwert (Panzerung)
5 (48)

AUSSENLASTEN / BOMBEN



Legende

HE - Hochexplosiv
LG - Lasergeführt
C - Streubombe
RL - Raketenwerfer

Wärme- skala

Überhitzung

30°
29
28°
27°
26°
25°
24°
23°
22°
21°
20°
19°
18°
17°
16
15°
14°
13°
12
11
10°
9
8°
7
6
5°
4
3
2
1
0

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	0	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens- erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusst- seinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitze- level	Auswirkungen	Wärme- tauscher
30	Stilllegung	20 (20)
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	00
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	00
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	00
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	00
24	Waffen +4	00
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	00
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	00
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	00
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	00
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	00
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	
8	Waffen +1	
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										
Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: **SL-15K Slayer**

Schub: **Tonnage: 80**

Sicherer Schub: 6 **Technologie:**

Maximaler Schub: 9 **Innere Sphäre**
Epoche: Bürgerkrieg

Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab (6) [12][20][25]

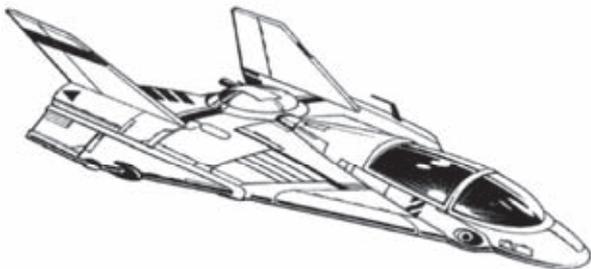
Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
1	Mittelschwerer ER-Laser (DE)	Bug	5	5	5	-	-
1	LB-X-Autokanone/10 (DB,C,F,S)	Bug	2	10	10	-	-
2	Mittelschwerer ER-Laser (DE)	LF	5	5	5	-	-
2	Mittelschwerer ER-Laser (DE)	RF	5	5	5	-	-
1	Mittelschwerer Laser (DE)Heck	3	5	-	-	-	-

Munition: (LB-X-AK/10 Bündelmunition) 10

(LB-X-AK/10) 20

Treibstoff: 800 Punkte

KW: 1.516 **Gesamtpanzerung: 232** **Waffenhitze: 30**
Ableitung: 40



PANZERUNG

Bug
Schadensgrenzwert (Panzerung)

9 (84)

Linker Flügel
Schadensgrenzwert (Panzerung)

5 (50)

Strukturelle
Integrität:

8

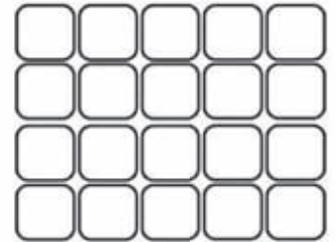
Rechter Flügel
Schadensgrenzwert (Panzerung)

5 (50)

Heck
Schadensgrenzwert (Panzerung)

5 (48)

AUSSENLASTEN / BOMBEN



Legende

- HE - Hochexplosiv
- LG - Lasergeführt
- C - Streubombe
- RL - Raketenwerfer

Wärme-
skala

Überhitzung

30°
29
28°
27°
26°
25°
24°
23°
22°
21°
20°
19°
18°
17°
16
15°
14°
13°
12
11
10°
9
8°
7
6
5°
4
3
2
1
0

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	0	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens- erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusst- seinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitze- level	Auswirkungen	Wärme- tauscher
30	Stilllegung	20 (40) Doppel
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	00
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	00
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	00
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	00
24	Waffen +4	00
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	00
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	00
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	00
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	00
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	00
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	
8	Waffen +1	
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: **SL-15R Slayer**

Schub: **Tonnage: 80**

Sicherer Schub: 6 **Technologie:**

Maximaler Schub: 9 **Innere Sphäre**
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab (6) (12) (20) (25)

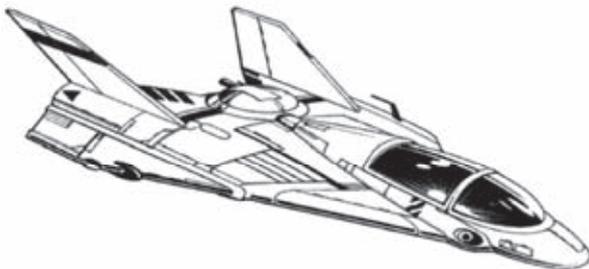
Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
1	LB-X-Autokanone/10 (DB,C,F,S)	Bug	2	10	10	-	-
1	Mittelschwerer Laser (DE) Bug	Bug	3	5	-	-	-
2	Mittelschwerer Laser (DE) LF	LF	3	5	-	-	-
2	Mittelschwerer Laser (DE) RF	RF	3	5	-	-	-
1	Mittelschwerer Laser (DE) Heck	Heck	3	5	-	-	-

Munition: (LB-X-AK/10 Bündelmunition) 10

(LB-X-AK/10) 20

Treibstoff: 800 Punkte

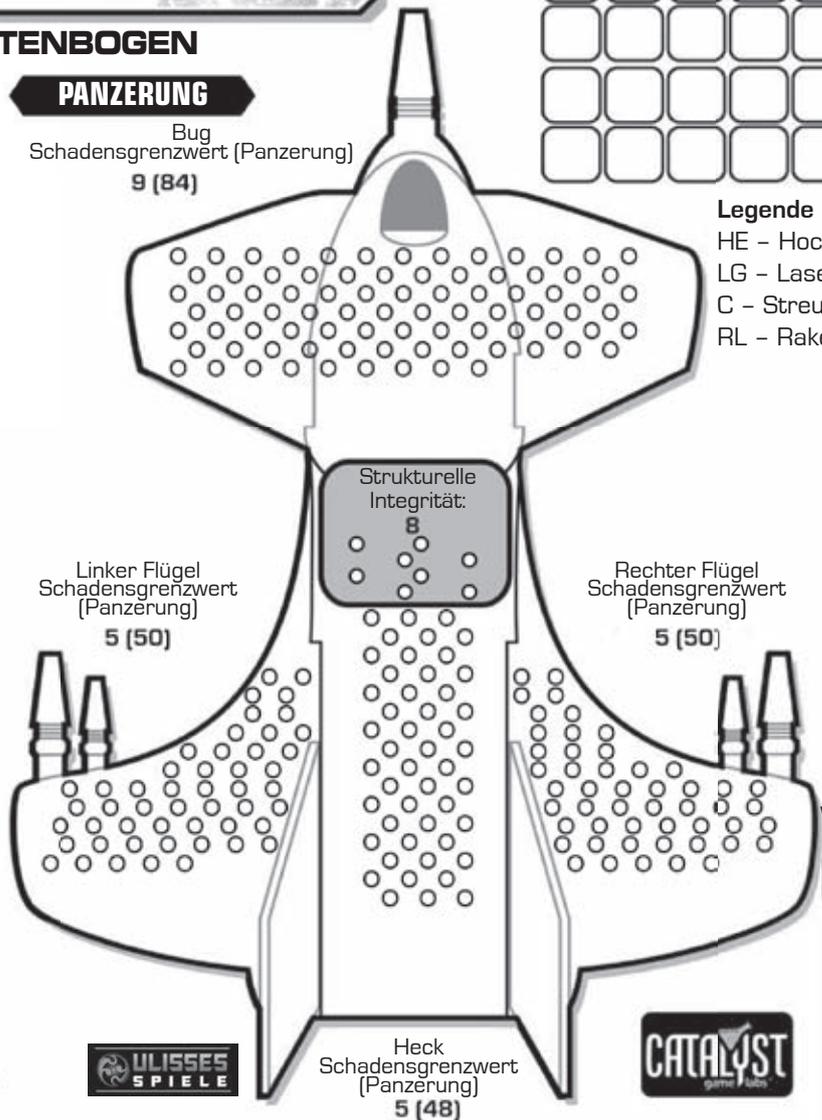
KW: 1.384 Gesamtpanzerung: 232 Waffenhitze: 20
Ableitung: 20



PANZERUNG

Bug
Schadensgrenzwert (Panzerung)

9 (84)



Linker Flügel
Schadensgrenzwert (Panzerung)

5 (50)

Rechter Flügel
Schadensgrenzwert (Panzerung)

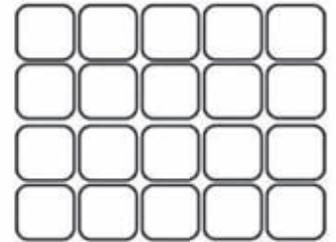
5 (50)

Strukturelle
Integrität:
8

Heck
Schadensgrenzwert (Panzerung)

5 (48)

AUSSENLASTEN / BOMBEN



Legende

- HE - Hochexplosiv
- LG - Lasergeführt
- C - Streubombe
- RL - Raketenwerfer

Wärme-
skala

Überhitzung

30°
29
28°
27°
26°
25°
24°
23°
22°
21°
20°
19°
18°
17°
16
15°
14°
13°
12
11
10°
9
8°
7
6
5°
4
3
2
1
0

KRITISCHER SCHADEN

Computer +1 +2 +5 Antrieb 2 4 Z

FLS +2 +4 0 Fahrwerk +5

Sensoren +1 +2 +5 Lebens-
erhaltung +2

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusst- seinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitze-
level Auswirkungen
Wärme-
tauscher
20 (20)
Einfach

30	Stillelegung	00
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	00
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	00
26	Stillelegung, Stoppzahl 10+	00
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	00
24	Waffen +4	00
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	00
22	Stillelegung, Stoppzahl 8+	00
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	00
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	00
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	00
18	Stillelegung, Stoppzahl 6+	00
17	Waffen +3	00
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	00
14	Stillelegung, Stoppzahl 4+	00
13	Waffen +2	00
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	00
8	Waffen +1	00
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	00

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: **CHP-W5 Chippewa**

Schub: Tonnage: 90
Sicherer Schub: 5 **Technologie:**
Maximaler Schub: 8 **Innere Sphäre**
Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

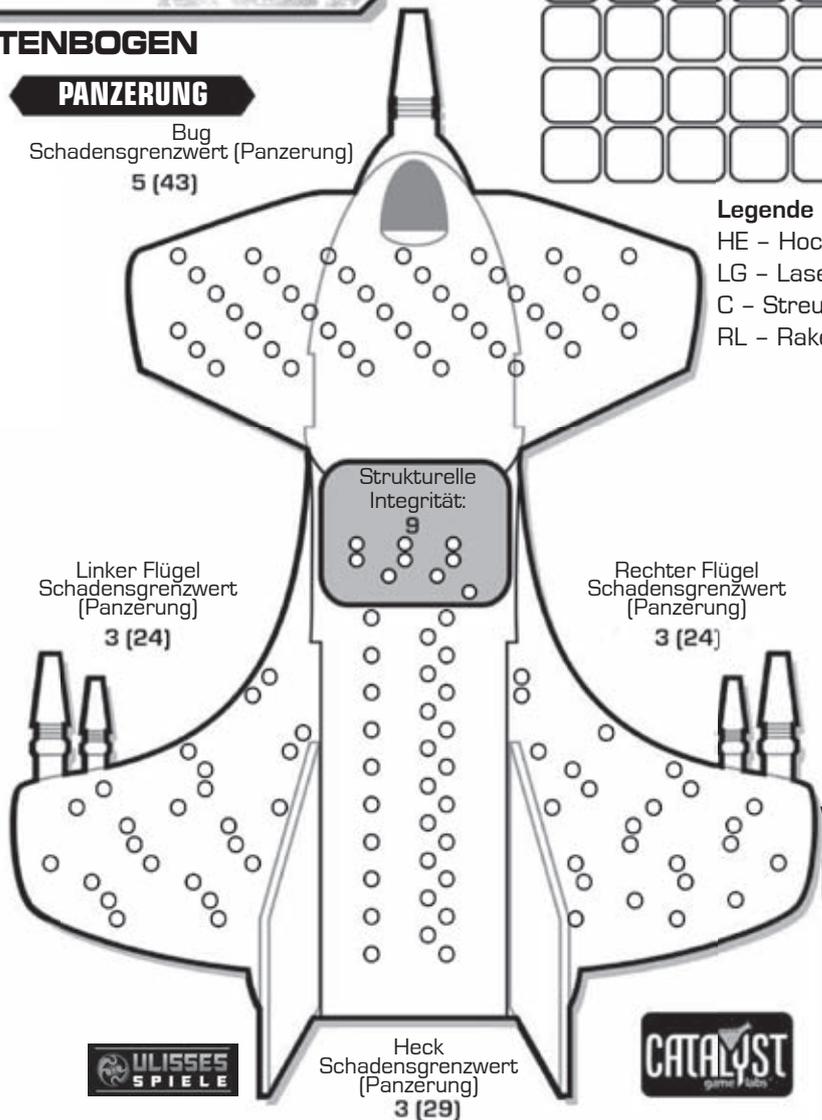
Standardmaßstab		(6)	(12)	(20)	(25)
Anz. Typ	Zone Wärme	K.	M.	W.	E.
2 LSR-15 (M,C,S)	Bug	5	9	9	-
2 Mittelschwere Laser (DE)	Bug	3	5	-	-
1 KSR-6 (M,C,S)	Bug	4	8	-	-
2 Schwere Laser (DE)	LF	8	8	8	-
2 Schwere Laser (DE)	RF	8	8	8	-
2 Leichte Laser (DE)	Heck	1	3	-	-

Munition: (KSR-6) 15
 (LSR-15) 32
 Treibstoff: 800 Punkte

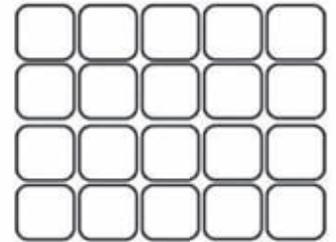
KW: 1.520 **Gesamtpanzerung:** 120 **Waffenhitze:** 54
Ableitung: 25

PANZERUNG

Bug
 Schadensgrenzwert (Panzerung)
5 (43)



AUSSENLASTEN / BOMBEN



Legende
 HE - Hochexplosiv
 LG - Lasergeführt
 C - Streubombe
 RL - Raketenwerfer

Linker Flügel
 Schadensgrenzwert
 (Panzerung)
3 (24)

Rechter Flügel
 Schadensgrenzwert
 (Panzerung)
3 (24)

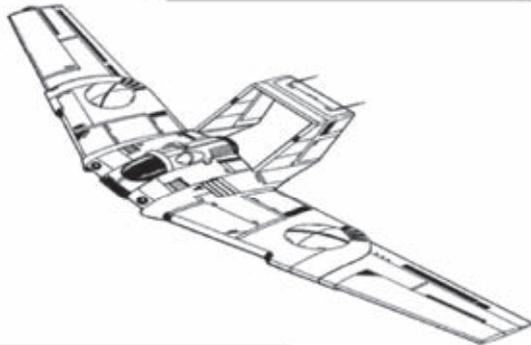
Strukturelle
 Integrität:
9

Heck
 Schadensgrenzwert
 (Panzerung)
3 (29)

Wärme-
 skala

Überhitzung

30°
29
28°
27°
26°
25°
24°
23°
22°
21°
20°
19°
18°
17°
16
15°
14°
13°
12
11
10°
9
8°
7
6
5°
4
3
2
1
0



KRITISCHER SCHADEN

Computer +1 +2 +5 Antrieb 2 4 Z
 FLS +2 +4 0 Fahrwerk +5
 Sensoren +1 +2 +5 Lebens-
 erhaltung +2

PILOTENDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer 1 2 3 4 5 6
 Bewusst-
 seinswurf 3 5 7 10 11 Tot
 Modifikator +1 +2 +3 +4 +5

HITZEDATEN

Hitze- level	Auswirkungen	Wärme- tauscher
30	Stilllegung	25 (25)
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	Einfach
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	0 0 0
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	0 0 0
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	0 0 0
24	Waffen +4	0 0 0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0 0
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	0 0
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	0 0
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	0 0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0 0
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	
8	Waffen +1	
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										
Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: **CHP-W7 Chippewa**

Schub: **Tonnage: 90**

Sicherer Schub: **5 Technologie:**

Maximaler Schub: **8 Innere Sphäre Epoche: Nachfolgekriege**

Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab (6) [12][20][25]

Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
2	LSR-15 (M,C,S)	Bug	5	9	9	9	-
2	Mittelschwere Laser (DE)	Bug	3	5	-	-	-
1	KSR-6 (M,C,S)	Bug	4	8	-	-	-
2	Schwere Impuls laser (DE)	LF	10	9	9	-	-
2	Schwere Impuls laser (DE)	RF	10	9	9	-	-
2	Leichte Impuls laser (DE)	Heck	2	3	-	-	-

Munition: [KSR-6] 15
[LSR-15] 32

Treibstoff: 400 Punkte

KW: 1.613 Gesamtpanzerung: 116 Waffenhitze: 41
Ableitung: 25

PANZERUNG

Bug Schadensgrenzwert (Panzerung)

5 (42)

Linker Flügel Schadensgrenzwert (Panzerung)

3 (23)

Strukturelle Integrität:

9

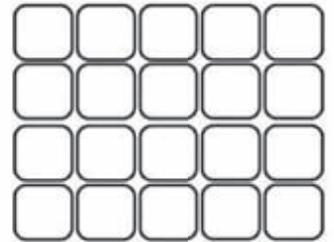
Rechter Flügel Schadensgrenzwert (Panzerung)

3 (23)

Heck Schadensgrenzwert (Panzerung)

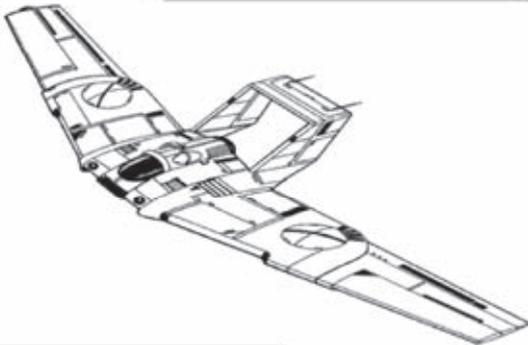
3 (28)

AUSSENLASTEN / BOMBEN



Legende

- HE - Hochexplosiv
- LG - Lasergeführt
- C - Streubombe
- RL - Raketenwerfer



Wärme-
skala

Überhitzung

30°
29
28°
27°
26°
25°
24°
23°
22°
21°
20°
19°
18°
17°
16
15°
14°
13°
12
11
10°
9
8°
7
6
5°
4
3
2
1
0

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	0	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens- erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitze- level	Auswirkungen	Wärme- tauscher
30	Stilllegung	24 (48)
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	Doppel
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	0 0 0
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	0 0 0 0
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	0 0 0
24	Waffen +4	0 0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0 0
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	0 0
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	0 0
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	0 0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0 0
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	
8	Waffen +1	
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										
Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: CHP-W7T Chippewa
Schub: **Tonnage:** 90
Sicherer Schub: 5 **Technologie:**
Maximaler Schub: 8 **Innere Sphäre**
Ära: Jihad

Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab		(6)	(12)	(20)	(25)		
Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
2	LSR-15 (M,C,S) mit Artemis-IV-FLS	Bug	5	9	9	9	-
2	Mittelschwere Laser (DE)	Bug	3	5	-	-	-
1	KSR-6 (M,C,S) mit Artemis-IV-FLS	Bug	4	8	-	-	-
1	Plasmageschütz (DE,H,AI)	LF	10	10	10	-	-
1	Kurzlauf-PPK (DE,V)	LF	10	10	8	-	-
1	Plasmageschütz (DE,H,AI)	RF	10	10	10	-	-
1	Kurzlauf-PPK (DE,V)	RF	10	10	8	-	-
2	Leichte Impulslaser (P)	Heck	2	3	-	-	-

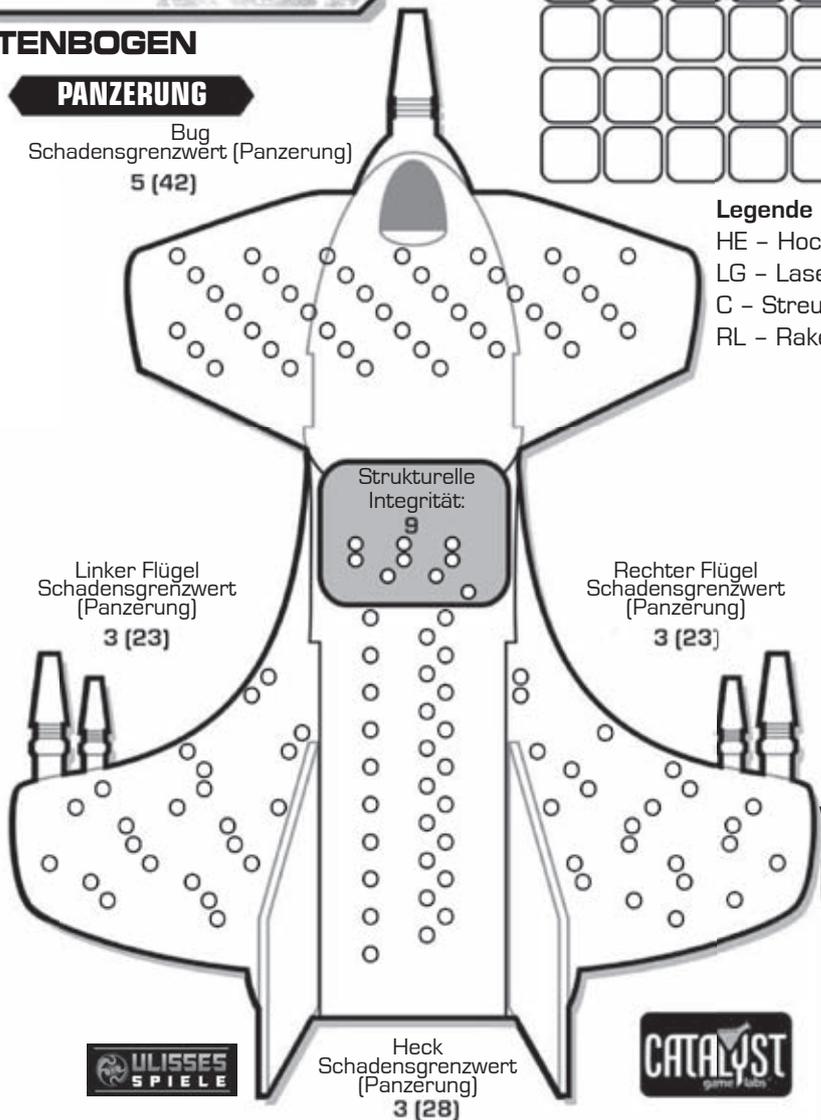
Munition: (Plasmageschütz) 20
 (LSR-15 mit Artemis-IV) 32

Treibstoff: 400 Punkte

KW: 2.159 **Gesamtpanzerung:** 116 **Waffenhitze:** 64
Ableitung: 46

PANZERUNG

Bug
 Schadensgrenzwert (Panzerung)
 5 (42)



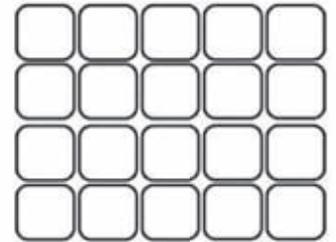
Linker Flügel
 Schadensgrenzwert
 (Panzerung)
 3 (23)

Rechter Flügel
 Schadensgrenzwert
 (Panzerung)
 3 (23)

Heck
 Schadensgrenzwert
 (Panzerung)
 3 (28)

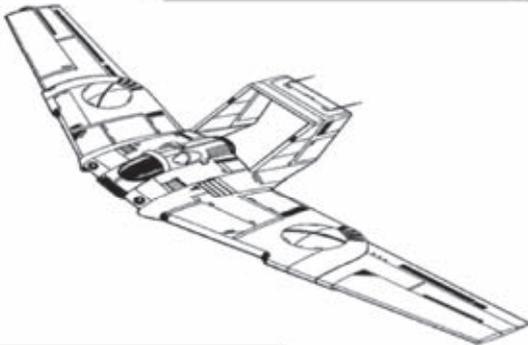
Strukturelle
 Integrität:
 9

AUSSENLASTEN / BOMBEN



Legende

HE - Hochexplosiv
 LG - Lasergeführt
 C - Streubombe
 RL - Raketenwerfer



Wärme-
 skala

Überhitzung

30°
29
28°
27°
26°
25°
24°
23°
22°
21°
20°
19°
18°
17°
16
15°
14°
13°
12
11
10°
9
8°
7
6
5°
4
3
2
1
0

KRITISCHER SCHADEN

Computer +1 +2 +5 Antrieb 2 4 Z
 FLS +2 +4 0 Fahrwerk +5
 Sensoren +1 +2 +5 Lebens-
 erhaltung +2

PILOTENDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer 1 2 3 4 5 6
 Bewusst-
 seinswurf 3 5 7 10 11 Tot
 Modifikator +1 +2 +3 +4 +5

HITZEDATEN

Hitze- level	Auswirkungen	Wärme- tauscher
30	Stilllegung	23 (46)
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	Doppel
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	0 0 0
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	0 0 0
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	0 0
24	Waffen +4	0 0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0 0
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	0 0
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	0 0
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	0 0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0 0
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	
8	Waffen +1	
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										
Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: **CHP-W8 Chippewa**

Schub: Tonnage: 90
Sicherer Schub: 5 **Technologie:**
Maximaler Schub: 8 **Innere Sphäre:**
Epoche: Jihad

Bewaffnung & Ausrüstung

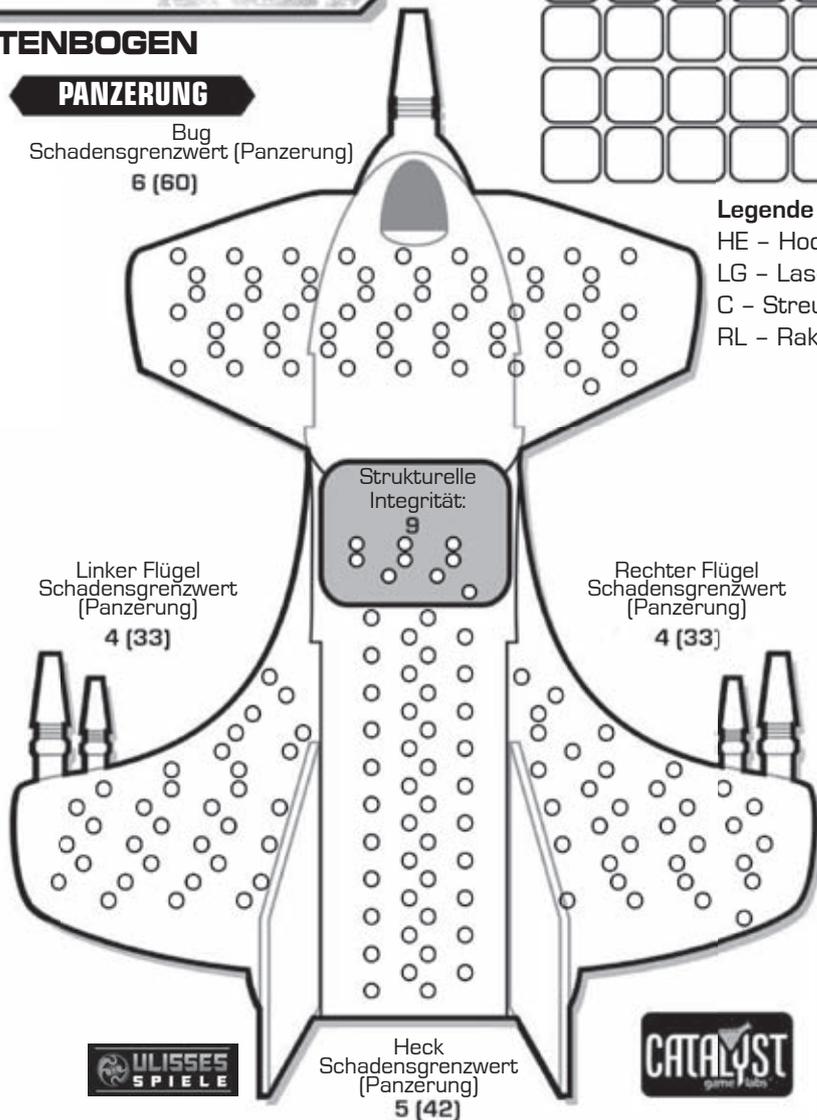
Standardmaßstab		(6)	(12)	(20)	(25)
Anz. Typ	Zone Wärme	K.	M.	W.	E.
3 MRW-7 (M,C,S) mit Artemis-IV-FLS	Bug	4	4	4	-
2 Schwere Impulslaser (P)	LF	10	9	9	-
1 Mittelschwerer Laser (DE)	LF	3	5	-	-
2 Schwere Impulslaser (P)	RF	10	9	9	-
1 Mittelschwerer Laser (DE)	RF	3	5	-	-
2 Leichte ER-Laser (DE)	Heck	2	3	-	-

Munition: (MRW-7/LSR mit Artemis-IV) 51
 (MRW-7/KSR mit Artemis-IV) 42
 Treibstoff: 400 Punkte

KW: 1.662 **Gesamtpanzerung:** 168 **Waffenhitze:** 62
Ableitung: 48

PANZERUNG

Bug
 Schadensgrenzwert (Panzerung)
6 (60)



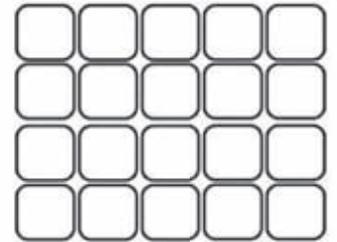
Linker Flügel
 Schadensgrenzwert (Panzerung)
4 (33)

Rechter Flügel
 Schadensgrenzwert (Panzerung)
4 (33)

Heck
 Schadensgrenzwert (Panzerung)
5 (42)

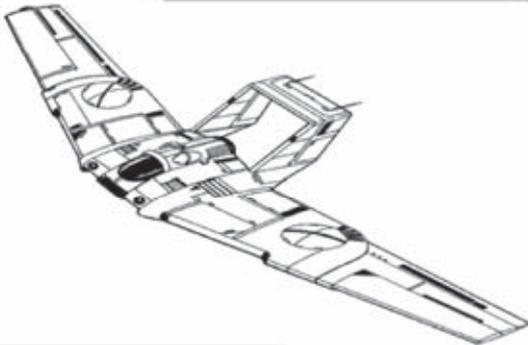
Strukturelle
 Integrität:
9

AUSSENLASTEN / BOMBEN



Legende

HE - Hochexplosiv
 LG - Lasergeführt
 C - Streubombe
 RL - Raketenwerfer



Wärme- skala

Überhitzung

30°
29
28°
27°
26°
25°
24°
23°
22°
21°
20°
19°
18°
17°
16
15°
14°
13°
12
11
10°
9
8°
7
6
5°
4
3
2
1
0

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	0	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens- erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusst- seinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitze- level	Auswirkungen	Wärme- tauscher
30	Stilllegung	24 (48)
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	Doppel
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	0 0 0
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	0 0 0 0
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	0 0 0
24	Waffen +4	0 0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0 0
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	0 0
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	0 0
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	0 0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0 0
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	
8	Waffen +1	
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: **CHP-W10 Chippewa**

Schub: **Tonnage: 90**

Sicherer Schub: **5** Technologie:

Maximaler Schub: **8** Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab (6) [12][20][25]

Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
2	LSR-15 (M,C,S)	Bug	5	9	9	9	-
2	Mittelschwerer Laser (DE)	Bug	3	5	-	-	-
1	KSR-6 (M,C,S)	Bug	4	8	-	-	-
1	Schwerer Laser (DE)	LF	8	8	8	-	-
1	Schwerer Laser (DE)	RF	8	8	8	-	-
2	Leichte Laser (DE)	Heck	1	3	-	-	-

Munition: [KSR-6] 15
[LSR-15] 32

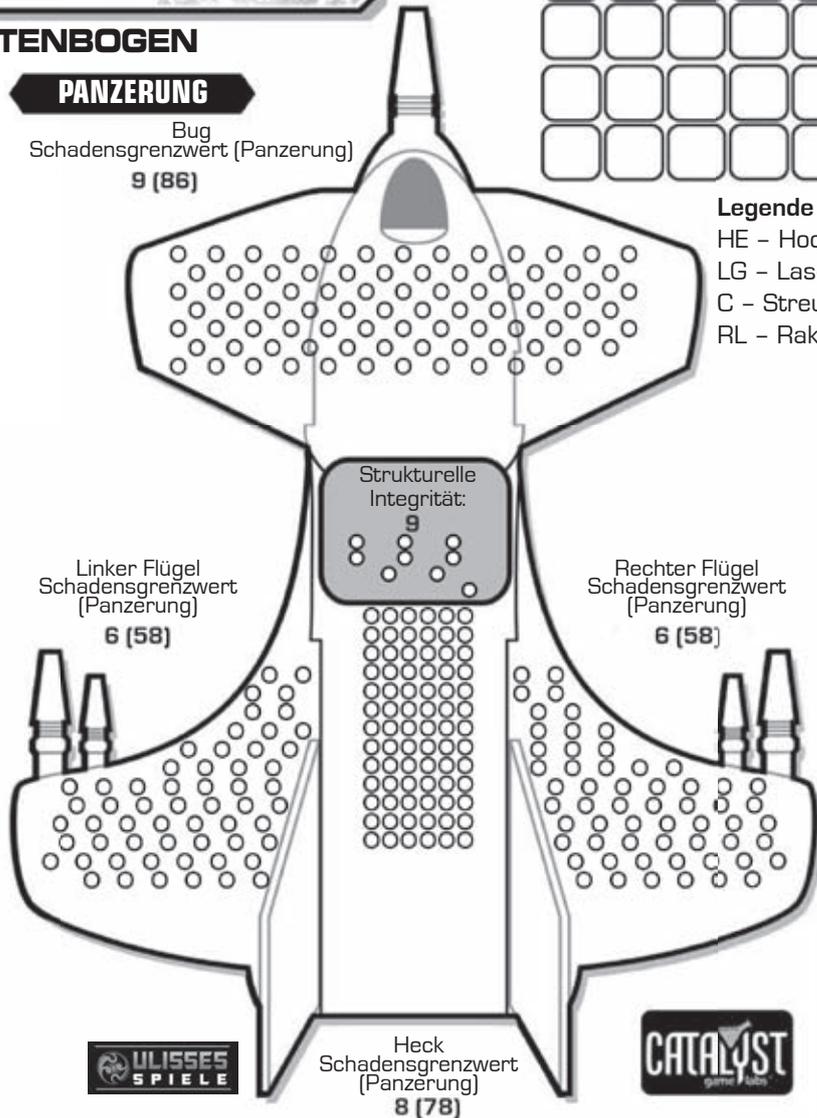
Treibstoff: 400 Punkte

KW: 1.820 Gesamtpanzerung: 280 Waffenhitze: 38
Ableitung: 25

PANZERUNG

Bug
Schadensgrenzwert (Panzerung)

9 (86)



Linker Flügel
Schadensgrenzwert
(Panzerung)

6 (58)

Rechter Flügel
Schadensgrenzwert
(Panzerung)

6 (58)

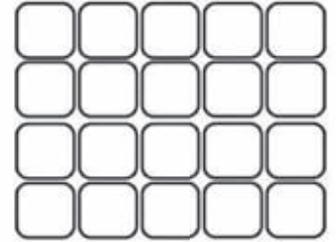
Strukturelle
Integrität:

9

Heck
Schadensgrenzwert
(Panzerung)

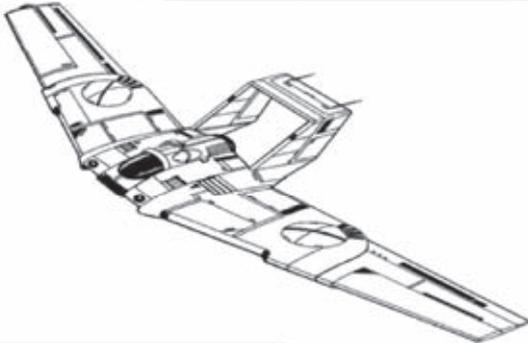
8 (78)

AUSSENLASTEN / BOMBEN



Legende

- HE - Hochexplosiv
- LG - Lasergeführt
- C - Streubombe
- RL - Raketenwerfer



Wärme-
skala

Überhitzung

30°
29
28°
27°
26°
25°
24°
23°
22°
21°
20°
19°
18°
17°
16
15°
14°
13°
12
11
10°
9
8°
7
6
5°
4
3
2
1
0

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	0	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens- erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusst- seinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitze- level	Auswirkungen	Wärme- tauscher
30	Stilllegung	25 (25)
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	Einfach
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	○○○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○○○○
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	○○○○
24	Waffen +4	○○○○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○○
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	○○
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	○○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	
8	Waffen +1	
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: **F-100 Riever**

Schub: **Tonnage: 100**

Sicherer Schub: **5** Technologie:

Maximaler Schub: **8** Innere Sphäre
Epoche: **Nachfolgekriege**

Bewaffnung & Ausrüstung

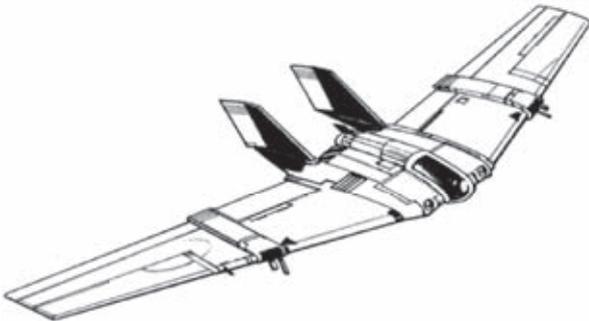
Standardmaßstab (6) [12][20][25]

Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
1	Autokanone/20 (DB,S)	Bug	7	20	-	-	-
1	LSR-10 (M,C,S)	Bug	4	6	6	6	-
2	KSR-6 (M,C,S)	LF	4	8	-	-	-
2	KSR-6 (M,C,S)	RF	4	8	-	-	-

Munition: [KSR-6] 60
[LSR-10] 24
[Autokanone/20] 10

Treibstoff: 400 Punkte

KW: 1.539 Gesamtpanzerung: 256 Waffenhitze: 27
Ableitung: 28



PANZERUNG

Bug
Schadensgrenzwert (Panzerung)

9 (86)

Linker Flügel
Schadensgrenzwert
(Panzerung)

7 (61)

Strukturelle
Integrität:
10

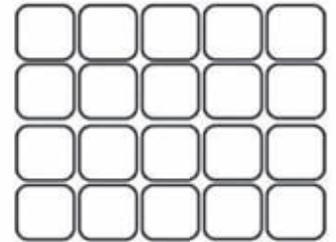
Rechter Flügel
Schadensgrenzwert
(Panzerung)

7 (61)

Heck
Schadensgrenzwert
(Panzerung)

5 (48)

AUSSENLASTEN / BOMBEN



Legende

- HE - Hochexplosiv
- LG - Lasergeführt
- C - Streubombe
- RL - Raketenwerfer

Wärme- skala

Überhitzung

30°
29
28°
27°
26°
25°
24°
23°
22°
21°
20°
19°
18°
17°
16
15°
14°
13°
12
11
10°
9
8°
7
6
5°
4
3
2
1
0

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	0	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens- erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusst- seinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitze- level	Auswirkungen	Wärme- tauscher
30	Stillegung	28 (28)
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	Einfach
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	○○○
26	Stillegung, Stoppzahl 10+	○○○○
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	○○○○
24	Waffen +4	○○○○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○○○○
22	Stillegung, Stoppzahl 8+	○○○○
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	○○○○
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	○○○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○○○
18	Stillegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	
14	Stillegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	
8	Waffen +1	
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: **F-100a Riever**

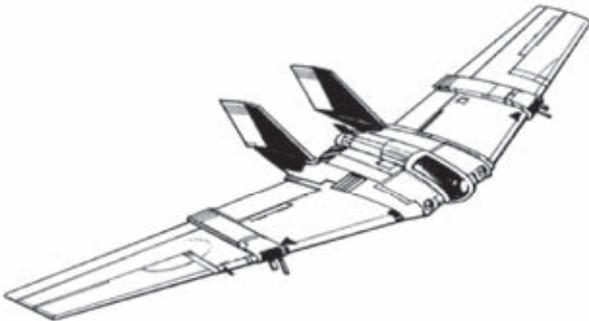
Schub: **Tonnage: 100**
 Sicherer Schub: 5 **Technologie:**
 Maximaler Schub: 8 **Innere Sphäre**
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab	(6)	(12)	(20)	(25)		
Anz. Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
1 Autokanone/20 (DB,S)	Bug	7	20	-	-	-
2 KSR-6 (M,C,S)	Bug	4	8	-	-	-
2 KSR-6 (M,C,S)	LF	4	8	-	-	-
2 KSR-6 (M,C,S)	RF	4	8	-	-	-

Munition: [KSR-6] 75
 [Autokanone/20] 10
 Treibstoff: 400 Punkte

KW: 1.575 **Gesamtpanzerung: 256** **Waffenhitze: 31**
Ableitung: 28



PANZERUNG

Bug
 Schadensgrenzwert (Panzerung)
9 (86)

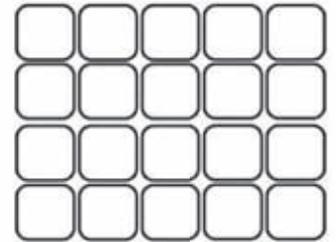
Linker Flügel
 Schadensgrenzwert (Panzerung)
7 (61)

Strukturelle
 Integrität:
10

Rechter Flügel
 Schadensgrenzwert (Panzerung)
7 (61)

Heck
 Schadensgrenzwert (Panzerung)
5 (48)

AUSSENLASTEN / BOMBEN



Legende
 HE - Hochexplosiv
 LG - Lasergeführt
 C - Streubombe
 RL - Raketenwerfer

Wärme-
 skala

Überhitzung

30°
29
28°
27°
26°
25°
24°
23°
22°
21°
20°
19°
18°
17°
16
15°
14°
13°
12
11
10°
9
8°
7
6
5°
4
3
2
1
0

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	0	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens- erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusst- seinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitze- level	Auswirkungen	Wärme- tauscher
30	Stillegung	28 (28)
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	Einfach
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	○○○
26	Stillegung, Stoppzahl 10+	○○○○
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	○○○○
24	Waffen +4	○○○○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○○○○
22	Stillegung, Stoppzahl 8+	○○○○
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	○○○○
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	○○○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○○○
18	Stillegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	
14	Stillegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	
8	Waffen +1	
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: **F-100b Riever**

Schub: **Tonnage: 100**

Sicherer Schub: 5 **Technologie:**
 Maximaler Schub: 8 **Innere Sphäre**
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

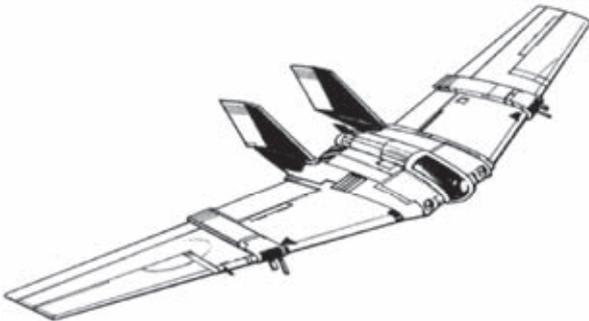
Standardmaßstab (6) [12][20][25]

Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
1	Autokanone/20 (DB,S)	Bug	7	20	-	-	-
1	LSR-10 (M,C,S)	Bug	4	6	6	6	-
1	Autokanone/5 (DB,S)	LF	1	5	-	-	-
1	Autokanone/5 (DB,S)	RF	1	5	-	-	-

Munition: [Autokanone/20] 10
 [LSR-10] 24
 [Autokanone/5] 40

Treibstoff: 400 Punkte

KW: 1.262 **Gesamtpanzerung: 224** **Waffenhitze: 13**
Ableitung: 28



PANZERUNG

Bug
 Schadensgrenzwert (Panzerung)
7 (66)

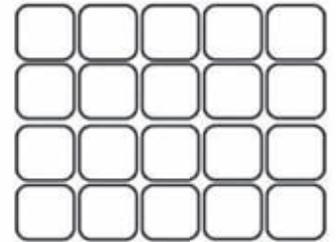
Linker Flügel
 Schadensgrenzwert (Panzerung)
6 (57)

Strukturelle
 Integrität:
10

Rechter Flügel
 Schadensgrenzwert (Panzerung)
6 (57)

Heck
 Schadensgrenzwert (Panzerung)
5 (44)

AUSSENLASTEN / BOMBEN



Legende
 HE - Hochexplosiv
 LG - Lasergeführt
 C - Streubombe
 RL - Raketenwerfer

Wärme-
 skala

Überhitzung

30°
29
28°
27°
26°
25°
24°
23°
22°
21°
20°
19°
18°
17°
16
15°
14°
13°
12
11
10°
9
8°
7
6
5°
4
3
2
1
0

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	0	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens- erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusst- seinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitze- level	Auswirkungen	Wärme- tauscher
30	Stilllegung	28 (28)
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	Einfach
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	○○○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○○○○
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	○○○○
24	Waffen +4	○○○○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○○○○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○○○○
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	○○○○
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	○○○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○○○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	
8	Waffen +1	
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: **F-700 Riever**

Schub: **Tonnage: 100**

Sicherer Schub: 6 **Technologie:**

Maximaler Schub: 9 **Innere Sphäre**
Epoche: Clan-Invasion

Bewaffnung & Ausrüstung

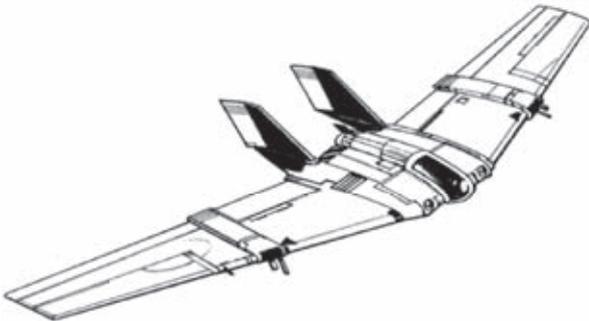
Standardmaßstab (6) [12][20][25]

Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
1	Autokanone/20 (DB,S)	Bug	7	20	-	-	-
1	LSR-10 (M,C,S)	Bug	4	6	6	6	-
2	KSR-6 (M,C,S)	LF	4	8	-	-	-
2	KSR-6 (M,C,S)	RF	4	8	-	-	-

Munition: [Autokanone/20] 15
[LSR-10] 24
[KSR-6] 60

Treibstoff: 400 Punkte

KW: 1.626 Gesamtpanzerung: 248 Waffenhitze: 27
Ableitung: 28



PANZERUNG

Bug
Schadensgrenzwert (Panzerung)

9 (81)

Linker Flügel
Schadensgrenzwert
(Panzerung)

6 (60)

Strukturelle
Integrität:
10

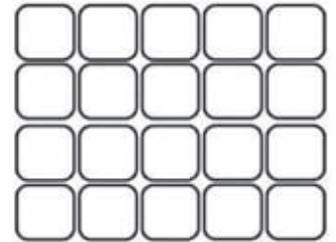
Rechter Flügel
Schadensgrenzwert
(Panzerung)

6 (60)

Heck
Schadensgrenzwert
(Panzerung)

5 (47)

AUSSENLASTEN / BOMBEN



Legende

HE - Hochexplosiv
LG - Lasergeführt
C - Streubombe
RL - Raketenwerfer

Wärme-
skala

Überhitzung

30°
29
28°
27°
26°
25°
24°
23°
22°
21°
20°
19°
18°
17°
16
15°
14°
13°
12
11
10°
9
8°
7
6
5°
4
3
2
1
0



KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens- erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusst- seinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitze- level	Auswirkungen	Wärme- tauscher
30	Stilllegung	20 (40) Doppel
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	00
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	00
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	00
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	00
24	Waffen +4	00
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	00
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	00
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	00
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	00
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	00
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	
8	Waffen +1	
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										
Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: **F-700a Riever**

Schub: Tonnage: 100
Sicherer Schub: 5 Technologie:
Maximaler Schub: 8 Innere Sphäre
Epoche: Clan-Invasion

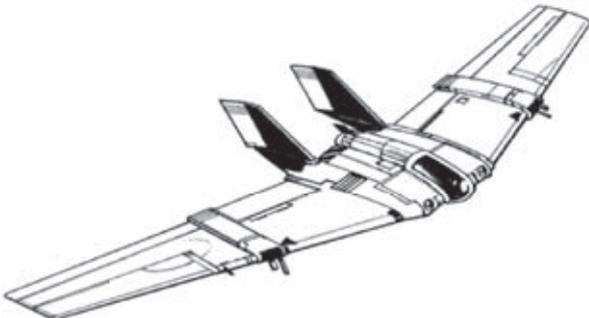
Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab		(6)	(12)	(20)	(25)
Anz. Typ	Zone Wärme	K.	M.	W.	E.
2 LB-X-Autokanonen/10 (DB,C,F,S)	Bug	2	10	10	- -
2 KSR-6 (M,C,S)	Bug	4	8	-	- -
3 KSR-6 (M,C,S)	LF	4	8	-	- -
3 KSR-6 (M,C,S)	RF	4	8	-	- -

Munition: (LB-X-Autokanone/10 Bündelmunition) 20
 (LB-X-Autokanone/10) 20
 (KSR-6) 90

Treibstoff: 400 Punkte

KW: 1.994 **Gesamtpanzerung:** 264 **Waffenhitze:** 36
Ableitung: 40



PANZERUNG

Bug
 Schadensgrenzwert (Panzerung)
9 (86)

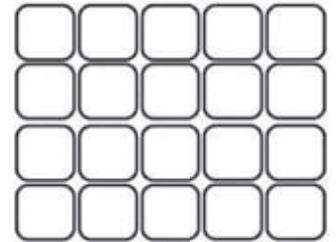
Linker Flügel
 Schadensgrenzwert (Panzerung)
7 (61)

Strukturelle
 Integrität:
10

Rechter Flügel
 Schadensgrenzwert (Panzerung)
7 (61)

Heck
 Schadensgrenzwert (Panzerung)
6 (56)

AUSSENLASTEN / BOMBEN



Legende
 HE - Hochexplosiv
 LG - Lasergeführt
 C - Streubombe
 RL - Raketenwerfer

Wärme-
skala

Überhitzung

30°
29
28°
27°
26°
25°
24°
23°
22°
21°
20°
19°
18°
17°
16
15°
14°
13°
12
11
10°
9
8°
7
6
5°
4
3
2
1
0

KRITISCHER SCHADEN

Computer Antrieb
 FLS Fahrwerk
 Sensoren Lebens-
erhaltung

PILOTENDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer

1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusst-
seinswurf

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----

 Modifikator

+1	+2	+3	+4	+5
----	----	----	----	----

HITZEDATEN

Hitze- level	Auswirkungen	Wärme- tauscher
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	00
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	00
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	00
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	00
24	Waffen +4	00
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	00
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	00
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	00
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	00
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	00
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	
8	Waffen +1	
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: **F-700b Riever**

Schub: Tonnage: 100
Sicherer Schub: 5 **Technologie:**
Maximaler Schub: 8 **Innere Sphäre**
Epoche: Jihad

Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab	(6)	(12)	(20)	(25)		
Anz. Typ	Zone Wärme	K.	M.	W.	E.	
1 LSR-10 (M,C,S)	Bug	4	6	6	6	-
1 Ultra-Autokanone/20 (DB,R,C)	Bug	8	30	30	-	-
3 Blitz-KSR-6 (M,C)	LF	4	12	-	-	-
3 Blitz-KSR-6 (M,C)	RF	4	12	-	-	-

Munition: (Ultra-AK/20) 20
 (LSR-10) 24
 (Blitz-KSR-6) 60

Treibstoff: 400 Punkte

KW: 2.377 **Gesamtpanzerung:** 295 **Waffenhitze:** 36
Ableitung: 38

PANZERUNG

Bug
 Schadensgrenzwert (Panzerung)
10 (100)

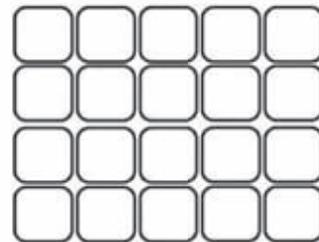
Linker Flügel
 Schadensgrenzwert (Panzerung)
8 (73)

Strukturelle
 Integrität:
10

Rechter Flügel
 Schadensgrenzwert (Panzerung)
8 (73)

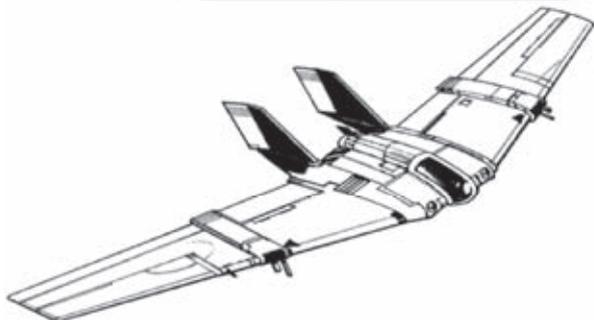
Heck
 Schadensgrenzwert (Panzerung)
5 (49)

AUSSENLASTEN / BOMBEN



Legende

HE - Hochexplosiv
 LG - Lasergeführt
 C - Streubombe
 RL - Raketenwerfer



Wärme-
skala

Überhitzung



KRITISCHER SCHADEN

Computer +1 +2 +5 **Antrieb** 2 4 Z
FLS +2 +4 0 **Fahrwerk** +5
Sensoren +1 +2 +5 **Lebens-
erhaltung** +2

PILOTENDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
Treffer 1 2 3 4 5 6
**Bewusst-
seinswurf** 3 5 7 10 11 Tot
Modifikator +1 +2 +3 +4 +5

HITZEDATEN

Hitze- level	Auswirkungen	Wärme- tauscher
30	Stillelegung	19 (38)
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	Doppel
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	00
26	Stillelegung, Stoppzahl 10+	00
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	00
24	Waffen +4	00
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	00
22	Stillelegung, Stoppzahl 8+	00
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	00
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	00
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0
18	Stillelegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	
14	Stillelegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	
8	Waffen +1	
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										
Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: **STU-D6 Stuka**

Schub: **Tonnage: 100**

Sicherer Schub: 5 **Technologie:**
 Maximaler Schub: 8 **Innere Sphäre**
Epoche: Clan-Invasion

Bewaffnung & Ausrüstung

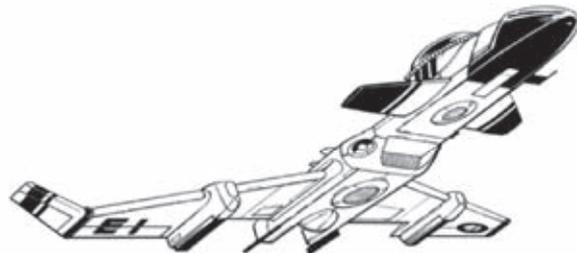
Standardmaßstab (6) [12][20][25]

Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
1	Mittelschwerer Laser (DE)	Bug	3	5	-	-	-
2	KSR-6 (M,C,S)	Bug	4	8	-	-	-
2	Schwere Laser (DE)	LF	8	8	8	-	-
1	LSR-20 (M,C,S)	LF	6	12	12	12	-
2	Schwere Laser (DE)	RF	8	8	8	-	-
1	LSR-20 (M,C,S)	RF	6	12	12	12	-
2	Mittelschwere Laser (DE)	Heck	3	5	-	-	-

Munition: (LSR-20) 24
(KSR-6) 60

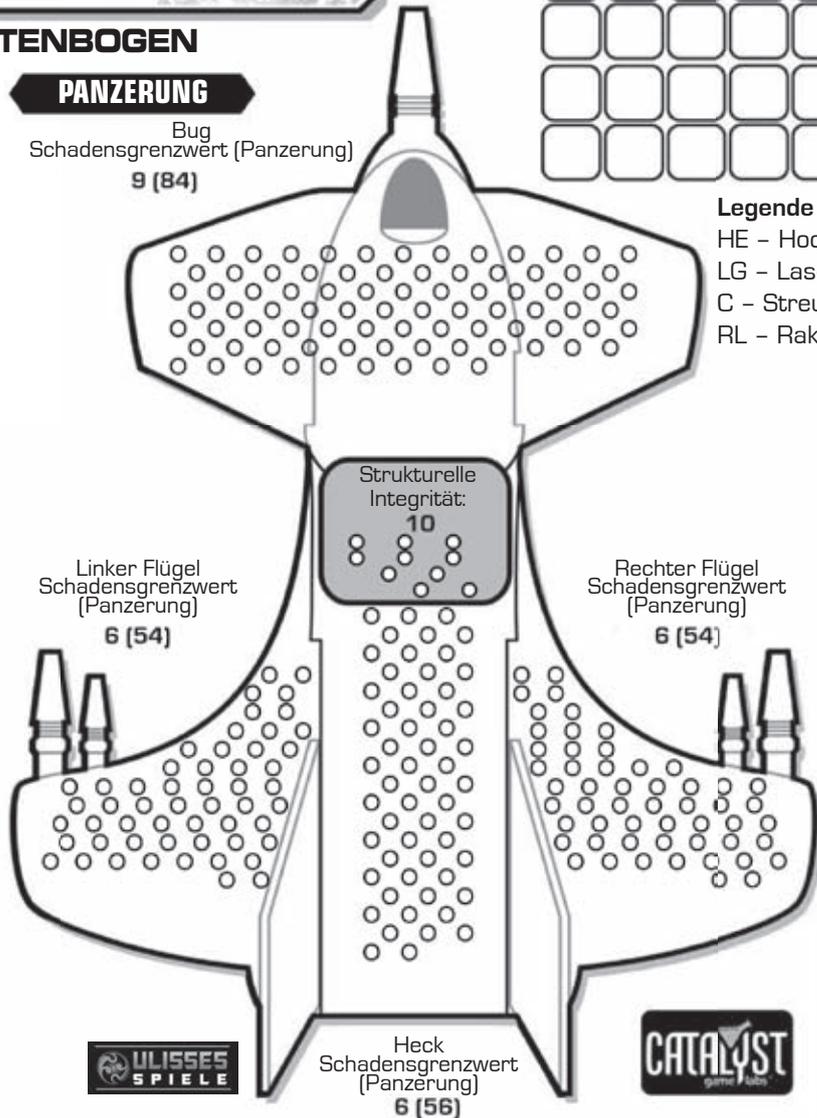
Treibstoff: 400 Punkte

KW: 2.251 **Gesamtpanzerung: 248** **Waffenhitze: 61**
Ableitung: 40



PANZERUNG

Bug
Schadensgrenzwert (Panzerung)
9 (84)

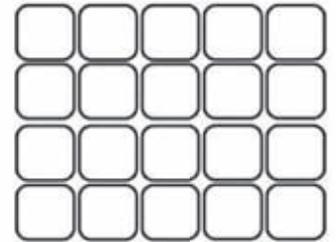


Linker Flügel
Schadensgrenzwert (Panzerung)
6 (54)

Rechter Flügel
Schadensgrenzwert (Panzerung)
6 (54)

Heck
Schadensgrenzwert (Panzerung)
6 (56)

AUSSENLASTEN / BOMBEN



Legende

- HE - Hochexplosiv
- LG - Lasergeführt
- C - Streubombe
- RL - Raketenwerfer

Wärme- skala

Überhitzung

30°
29
28°
27°
26°
25°
24°
23°
22°
21°
20°
19°
18°
17°
16
15°
14°
13°
12
11
10°
9
8°
7
6
5°
4
3
2
1
0

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	0	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens- erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusst- seinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitze- level	Auswirkungen	Wärme- tauscher
30	Stilllegung	20 (40) Doppel
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	00
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	00
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	00
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	00
24	Waffen +4	00
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	00
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	00
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	00
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	00
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	00
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	
8	Waffen +1	
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: **STU-D7 Stuka**
 Schub: **Tonnage: 100**
Sicherer Schub: 5 **Technologie:**
Maximaler Schub: 8 **Innere Sphäre**
Epoche: Jihad

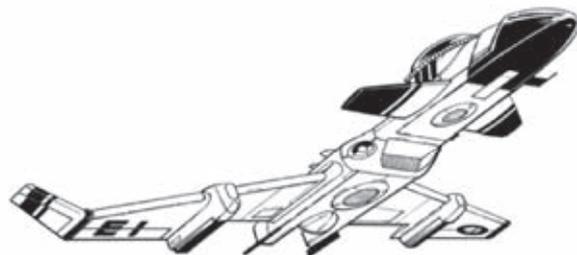
Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab		(6)	(12)	(20)	(25)		
Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
1	Mittelschwerer ER-Laser (DE)	Bug	5	5	5	-	-
1	LSR-20 (M,C,S) mit Artemis-IV-FLS	Bug	6	12	12	12	-
2	KSR-6 (M,C,S) mit Artemis-IV-FLS	Bug	4	8	-	-	-
3	Mittelschwerer ER-Laser (DE)	LF	5	5	5	-	-
1	Multi-AK/5 (DB,R,C)	LF	1	20	20	-	-
3	Mittelschwerer ER-Laser (DE)	RF	5	5	5	-	-
1	Multi-AK/5 (DB,R,C)	RF	1	20	20	-	-
2	Mittelschwerer ER-Laser (DE)	Heck	5	5	5	-	-

Munition: (LSR-20 mit Artemis-IV) 18
 (KSR-6 mit Artemis-IV) 45
 (Multi-AK/5) 80

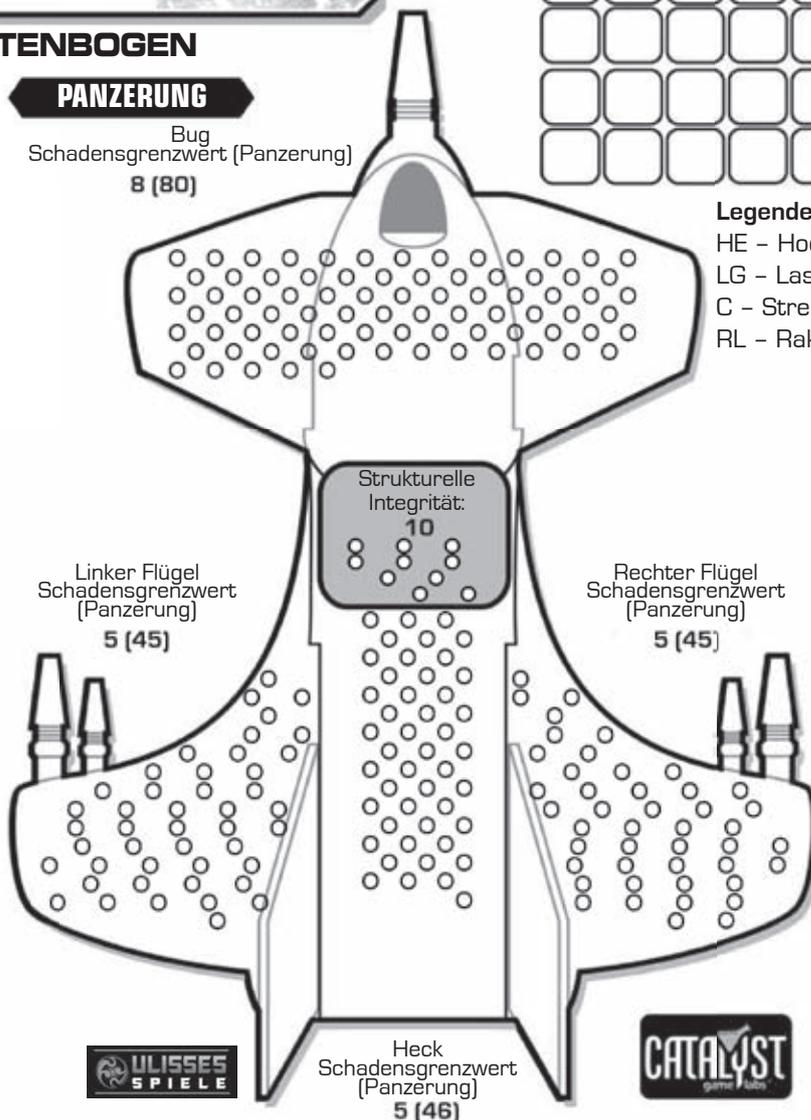
Treibstoff: 400 Punkte

KW: 2.596 **Gesamtpanzerung: 216** **Waffenhitze: 61**
Ableitung: 42



PANZERUNG

Bug
 Schadensgrenzwert (Panzerung)
8 (80)



Linker Flügel
 Schadensgrenzwert
 (Panzerung)
5 (45)

Rechter Flügel
 Schadensgrenzwert
 (Panzerung)
5 (45)

Heck
 Schadensgrenzwert
 (Panzerung)
5 (46)

Strukturelle
 Integrität:
10

AUSSENLASTEN / BOMBEN

Legende
 HE - Hochexplosiv
 LG - Lasergeführt
 C - Streubombe
 RL - Raketenwerfer

Wärme-
 skala

Überhitzung

30°
29
28°
27°
26°
25°
24°
23°
22°
21°
20°
19°
18°
17°
16
15°
14°
13°
12
11
10°
9
8°
7
6
5°
4
3
2
1
0

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens- erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusst- seinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitze- level	Auswirkungen	Wärme- tauscher
30	Stilllegung	21 (42)
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	Doppel
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	00 00
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	00 00
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	00 00
24	Waffen +4	00 00
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	00 00
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	00 00
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	00 00
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	00 00
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	00 00
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	
8	Waffen +1	
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: **STU-K5 Stuka**

Schub: **Tonnage: 100**
 Sicherer Schub: 5 **Technologie:**
 Maximaler Schub: 8 **Innere Sphäre**
Epoche: Sternenbund

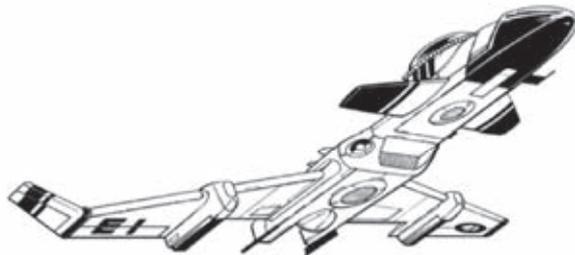
Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab		(6)	(12)	(20)	(25)
Anz. Typ	Zone Wärme	K.	M.	W.	E.
1 LSR-20 (M,C,S)	Bug	6	12	12	-
1 Mittelschwerer Laser (DE)	Bug	3	5	-	-
1 KSR-4 (M,C,S)	Bug	3	4	-	-
2 Schwere Laser (DE)	LF	8	8	8	-
2 Schwere Laser (DE)	RF	8	8	8	-
2 Mittelschwere Laser (DE)	Heck	3	5	-	-

Munition: (LSR-20) 12
 (KSR-4) 25

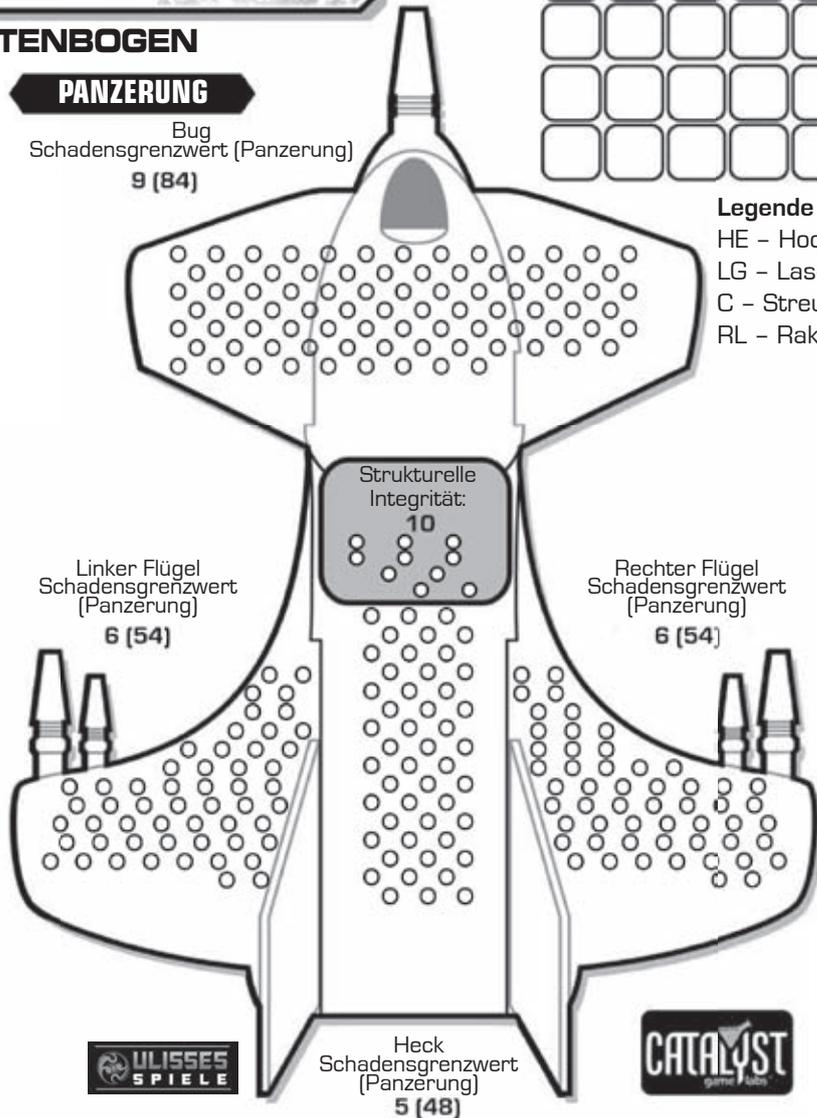
Treibstoff: 400 Punkte

KW: 1.790 **Gesamtpanzerung: 240** **Waffenhitze: 50**
Ableitung: 30

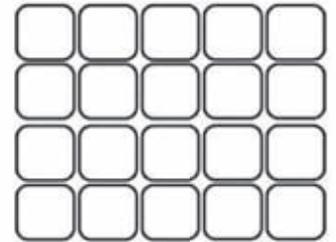


PANZERUNG

Bug
 Schadensgrenzwert (Panzerung)
9 (84)



AUSSENLASTEN / BOMBEN



Legende

HE - Hochexplosiv
 LG - Lasergeführt
 C - Streubombe
 RL - Raketenwerfer

Wärme- skala

Überhitzung

30°
29
28°
27°
26°
25°
24°
23°
22°
21°
20°
19°
18°
17°
16
15°
14°
13°
12
11
10°
9
8°
7
6
5°
4
3
2
1
0

KRITISCHER SCHADEN

Computer +1 +2 +5 Antrieb 2 4 Z
 FLS +2 +4 0 Fahrwerk +5
 Sensoren +1 +2 +5 Lebens-
 erhaltung +2

PILOTENDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer 1 2 3 4 5 6
 Bewusst-
 seinswurf 3 5 7 10 11 Tot
 Modifikator +1 +2 +3 +4 +5

HITZEDATEN

Hitze- level	Auswirkungen	Wärme- tauscher
30	Stilllegung	30 (30)
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	Einfach
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	0 0 0
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	0 0 0
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	0 0 0
24	Waffen +4	0 0 0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0 0 0
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	0 0 0
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	0 0 0
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	0 0 0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0 0 0
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	
8	Waffen +1	
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										
Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: **STU-K10 Stuka**

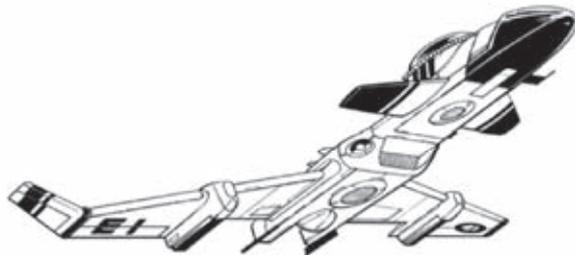
Schub: **Tonnage: 100**
 Sicherer Schub: 5 **Technologie:**
 Maximaler Schub: 8 **Innere Sphäre**
Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab		(6)	(12)	(20)	(25)
Anz. Typ	Zone Wärme	K.	M.	W.	E.
1 LSR-20 (M,C,S)	Bug	6	12	12	-
4 Leichte Laser (DE)	Bug	1	3	-	-
2 Schwere Laser (DE)	LF	8	8	8	-
2 Schwere Laser (DE)	RF	8	8	8	-
2 Mittelschwere Laser (DE)	Heck	3	5	-	-

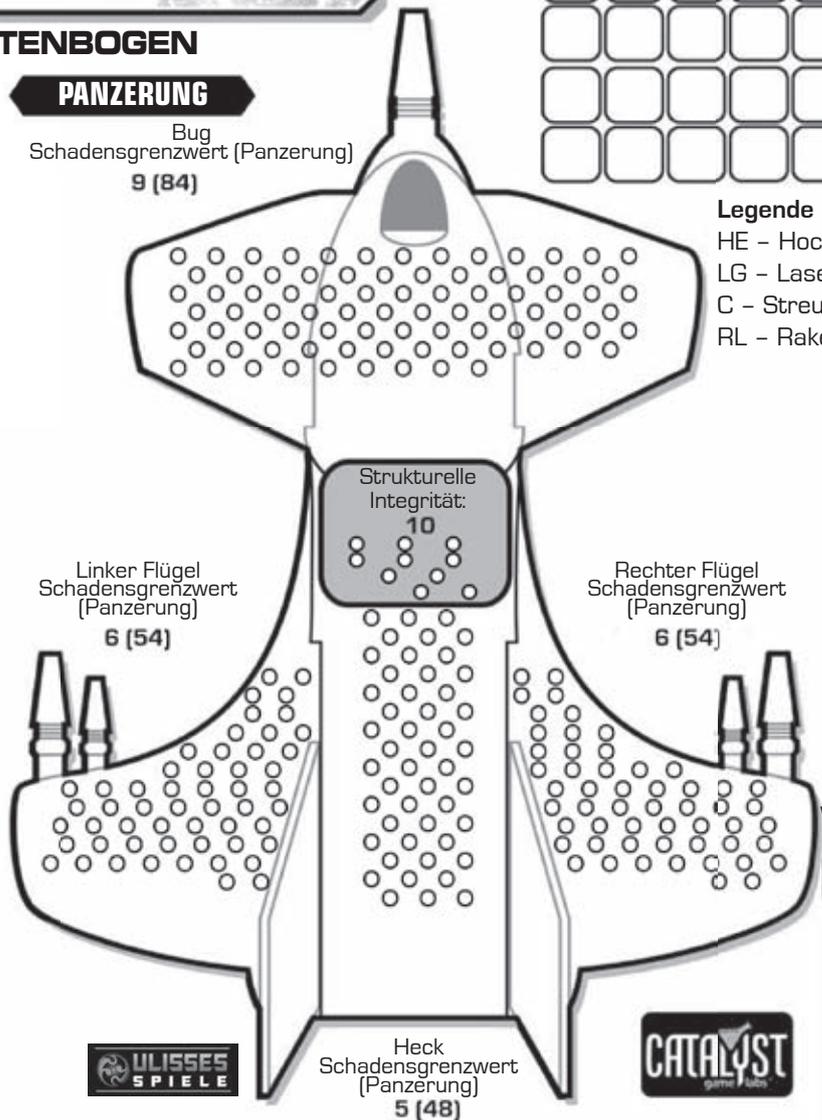
Munition: (LSR-20) 12
 Treibstoff: 400 Punkte

KW: 1.767 **Gesamtpanzerung: 240** **Waffenhitze: 48**
Ableitung: 32



PANZERUNG

Bug
 Schadensgrenzwert (Panzerung)
9 (84)



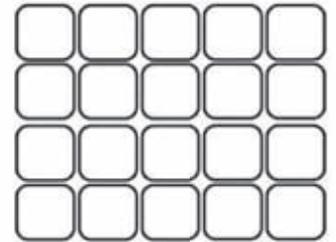
Linker Flügel
 Schadensgrenzwert (Panzerung)
6 (54)

Rechter Flügel
 Schadensgrenzwert (Panzerung)
6 (54)

Heck
 Schadensgrenzwert (Panzerung)
5 (48)

Strukturelle
 Integrität:
10

AUSSENLASTEN / BOMBEN



Legende
 HE - Hochexplosiv
 LG - Lasergeführt
 C - Streubombe
 RL - Raketenwerfer

Wärme-
 skala

Überhitzung

30°
29
28°
27°
26°
25°
24°
23°
22°
21°
20°
19°
18°
17°
16
15°
14°
13°
12
11
10°
9
8°
7
6
5°
4
3
2
1
0

KRITISCHER SCHADEN

Computer +1 +2 +5 Antrieb 2 4 Z
 FLS +2 +4 0 Fahrwerk +5
 Sensoren +1 +2 +5 Lebens-
 erhaltung +2

PILOTENDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer 1 2 3 4 5 6
 Bewusst-
 seinswurf 3 5 7 10 11 Tot
 Modifikator +1 +2 +3 +4 +5

HITZEDATEN

Hitze- level	Auswirkungen	Wärme- tauscher
30	Stilllegung	32 (32)
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	Einfach
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	○○○○○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○○○
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	○○○
24	Waffen +4	○○○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○○○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○○○
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	○○○
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	○○○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○○○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	
8	Waffen +1	
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										
Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: **STU-K15 Stuka**

Schub: **Tonnage: 100**

Sicherer Schub: 5 **Technologie:**

Maximaler Schub: 8 **Innere Sphäre**
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab (6) [12][20][25]

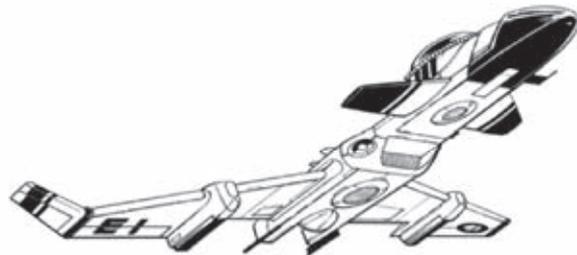
Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
1	LSR-20 (M,C,S)	Bug	6	12	12	12	-
1	Mittelschwerer Laser (DE)	Bug	3	5	-	-	-
1	KSR-4 (M,C,S)	Bug	3	4	-	-	-
2	Schwere Laser (DE)	LF	8	8	8	-	-
3	Leichte Laser (DE)	LF	1	3	-	-	-
2	Schwere Laser (DE)	RF	8	8	8	-	-
3	Leichte Laser (DE)	RF	1	3	-	-	-
2	Mittelschwere Laser (DE)	Heck	3	5	-	-	-

Munition: (LSR-20) 12

(KSR-4) 25

Treibstoff: 400 Punkte

KW: 1.683 Gesamtpanzerung: 192 Waffenhitze: 56
Ableitung: 30



PANZERUNG

Bug
Schadensgrenzwert (Panzerung)

6 (59)

Linker Flügel
Schadensgrenzwert (Panzerung)

5 (45)

Strukturelle
Integrität:

10

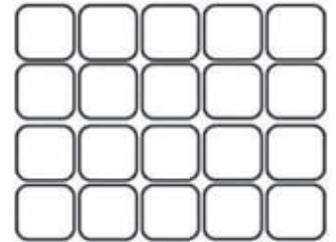
Rechter Flügel
Schadensgrenzwert (Panzerung)

5 (45)

Heck
Schadensgrenzwert (Panzerung)

5 (43)

AUSSENLASTEN / BOMBEN



Legende

- HE - Hochexplosiv
- LG - Lasergeführt
- C - Streubombe
- RL - Raketenwerfer

Wärme- skala

Überhitzung

30°
29
28°
27°
26°
25°
24°
23°
22°
21°
20°
19°
18°
17°
16
15°
14°
13°
12
11
10°
9
8°
7
6
5°
4
3
2
1
0

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	0	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens- erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____

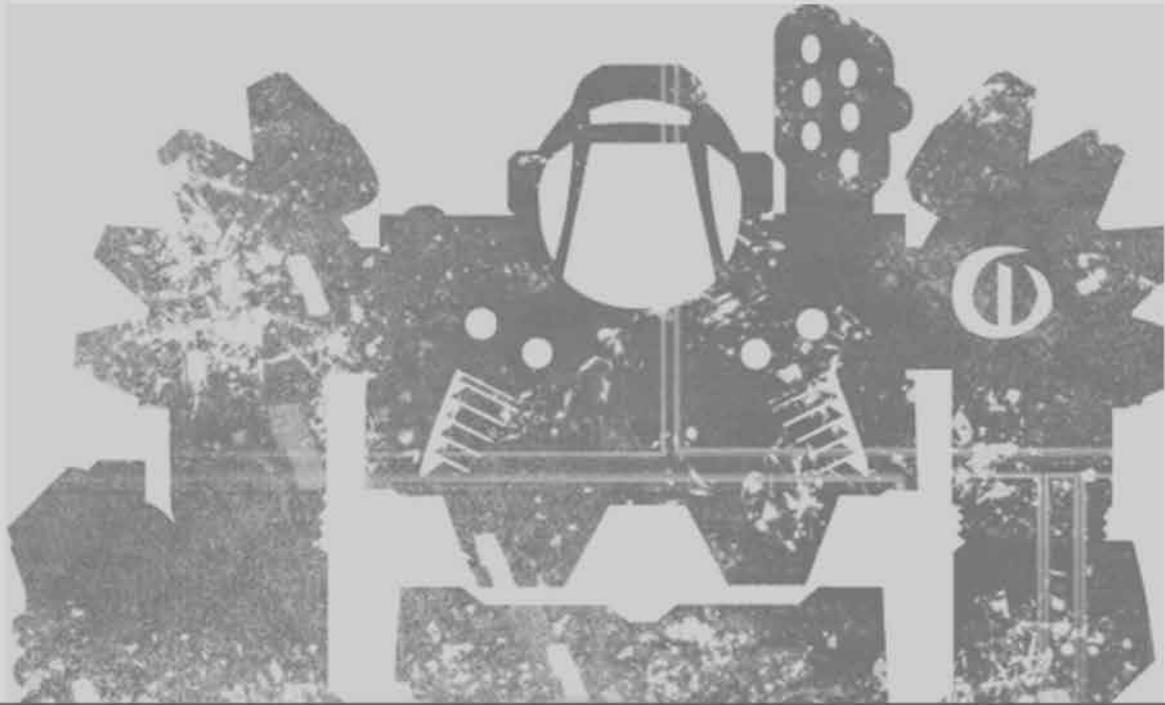
Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusst- seinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitze- level	Auswirkungen	Wärme- tauscher
30	Stilllegung	30 (30)
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	Einfach
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	0 0 0
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	0 0 0
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	0 0 0
24	Waffen +4	0 0 0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0 0 0
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	0 0 0
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	0 0 0
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	0 0 0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0 0 0
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	
8	Waffen +1	
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										
Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										



DIE ERSTEN SEIT JAHRUNDERTEN ...

BATTLETECH

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: RVN-1X Raven

Bewegungspunkte: **Tonnage: 35**
 Gehen: 5 **Technologie: Innere**
 Rennen: 8 **Sphäre (Experimentel)**
 Springen: 0 **Epoche: Nachfolgekriege**

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	KSR-6	RT	4	2/Rak.	-	3	6	9
1	Elektronische Kriegsführungsausrüstung	LT	-	(E)	-	-	-	6
2	Mittelschwere Laser	RA	3	5 (DE)	-	3	6	9

KW: 639 **Gesamtpanzerung: 64** **Waffenhitze: 10**
Ableitung: 12

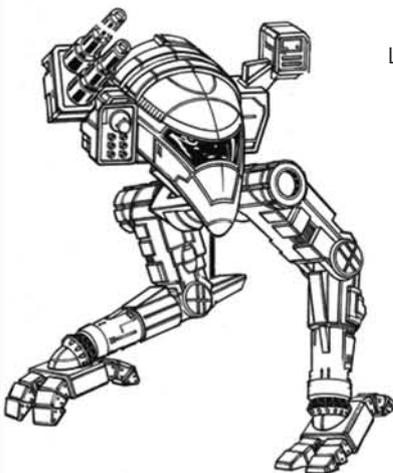
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

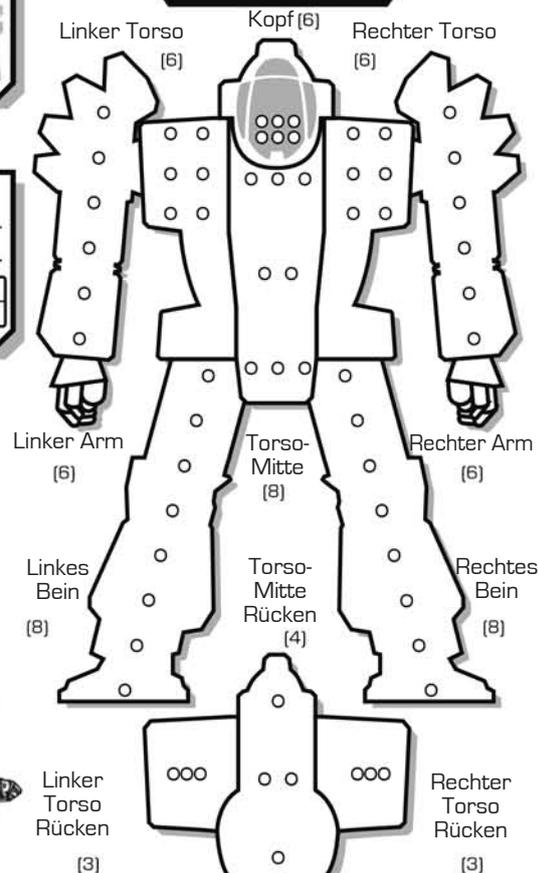
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- 1-3 neu würfeln
- 4 neu würfeln
- 5 neu würfeln
- 6 neu würfeln

- 1 neu würfeln
- 2 neu würfeln
- 3 neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
- 5 neu würfeln
- 6 neu würfeln

Linker Torso

- Munition (KSR-6) 15
- Elektronische Kriegsführungsausrüstung
- 1-3 Elektronische Kriegsführungsausrüstung
- 4 Elektronische Kriegsführungsausrüstung
- 5 Elektronische Kriegsführungsausrüstung
- 6 neu würfeln

- 1 neu würfeln
- 2 neu würfeln
- 3 neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
- 5 neu würfeln
- 6 neu würfeln

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- Wärmetauscher
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- 1 Reaktor
- 2 Reaktor
- 3 Reaktor
- 1-3 4 Gyroskop
- 5 Gyroskop
- 6 Gyroskop

- 1 Gyroskop
- 2 Reaktor
- 3 Reaktor
- 4-6 Reaktor
- 5 neu würfeln
- 6 neu würfeln



Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- 1-3 Mittelschwerer Laser
- 3 Mittelschwerer Laser
- 5 neu würfeln
- 6 neu würfeln

- 1 neu würfeln
- 2 neu würfeln
- 3 neu würfeln
- 4-6 4 neu würfeln
- 5 neu würfeln
- 6 neu würfeln

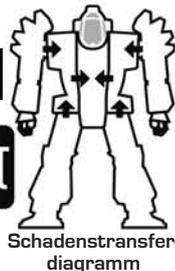
Rechter Torso

- 1 [KSR-6
- 2 [KSR-6
- 1-3 neu würfeln
- 4 neu würfeln
- 5 neu würfeln
- 6 neu würfeln

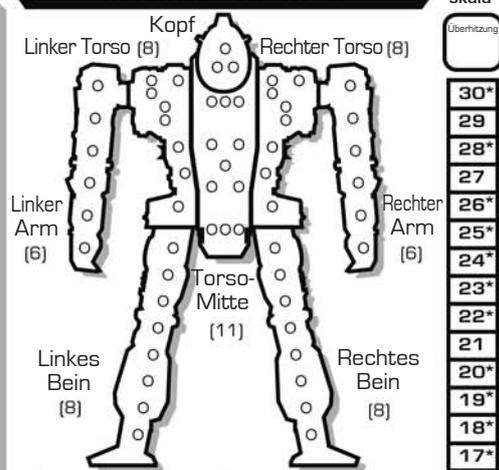
- 1 neu würfeln
- 2 neu würfeln
- 3 neu würfeln
- 4-6 4 neu würfeln
- 5 neu würfeln
- 6 neu würfeln

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- 3 Unterschenkelaktivator
- 4 Fußaktivator
- 5 Wärmetauscher
- 6 Wärmetauscher



INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stillelegung	12 (12)
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	○ ○ ○ ○

Wärmeskala

Überhang	Wärmeskala
30*	
29	
28*	
27	
26*	
25*	
24*	
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: RVN-2X Raven

Bewegungspunkte: Tonnage: 35
 Gehen: 5 Technologie:
 Rennen: 8 Innere Sphäre
 Springen: 0 Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	KSR-6	RT	4	2/Rak.	-	3	6	9
(M,C,S)								
1	Schwerer Laser	LT	8	8 (DE)	-	5	10	15
2	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	-	3	6	9

KW: 887 Gesamtpanzerung: 104 Waffenhitze: 18
 Ableitung: 12

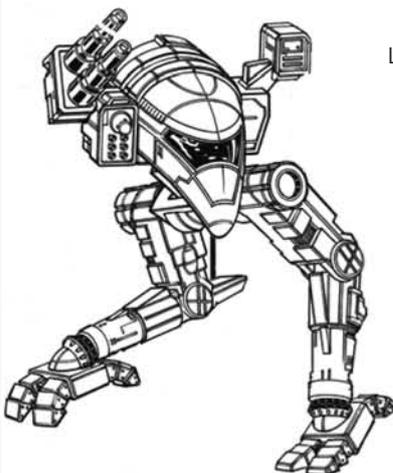
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

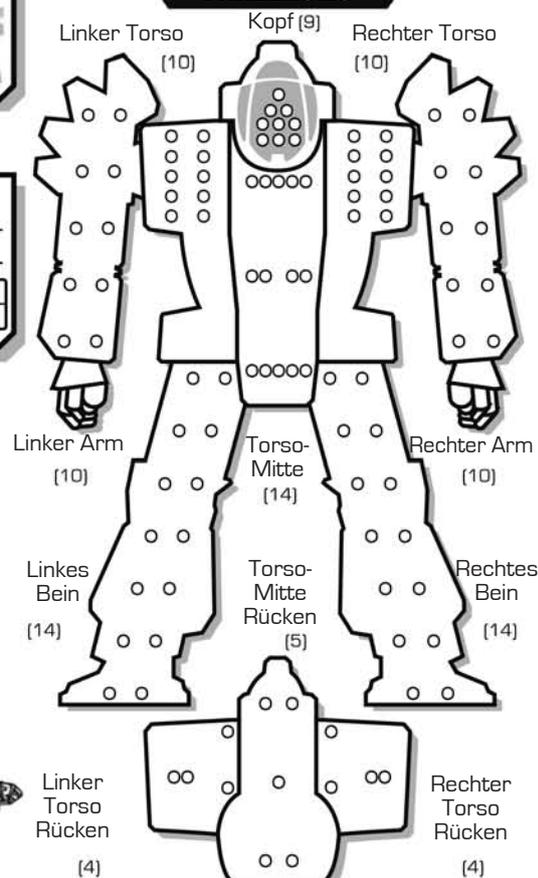
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Linker Torso

- Schwerer Laser
- Schwerer Laser
- Munition (KSR-6) 15
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- 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
- neu würfeln
- neu würfeln



ULISSES SPIELE

CATALYST game labs

Schadenstransferdiagramm

Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Mittelschwerer Laser
- Mittelschwerer Laser
- neu würfeln
- neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Rechter Torso

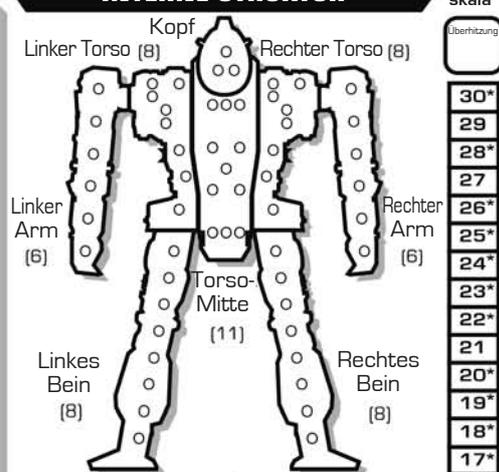
- KSR-6
- KSR-6
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	12 (12)
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	0 0
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	0 0 0
25	-5 Bewegungspunkte	0 0
24	Waffen +4	0 0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0 0
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	0 0 0
20	-4 Bewegungspunkte	0 0 0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0 0 0 0
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	0 0 0 0
17	Waffen +3	0 0 0 0
15	-3 Bewegungspunkte	0 0 0 0
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	0 0 0 0
13	Waffen +2	0 0 0 0
10	-2 Bewegungspunkte	0 0 0 0
8	Waffen +1	0 0 0 0
5	-1 Bewegungspunkt	0 0 0 0

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: RVN-3X Raven

Bewegungspunkte:

Gehen: 5 (6)

Rennen: 8 (9)

Springen: 0

Tonnage: 35

Technologie: Innere

Sphäre (Experimentel)

Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

(Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	KSR-6	RT	4	2/Rak.	-	3	6	9
1	Elektronische Kriegsführungsausrüstung	LT	-	(E)	-	-	-	6
2	Mittelschwere Laser	RA	3	5 (DE)	-	3	6	9

KW: 691 Gesamtpanzerung: 64 Waffenhitze: 10
Ableitung: 12

KRIEGERDATEN

Name: _____

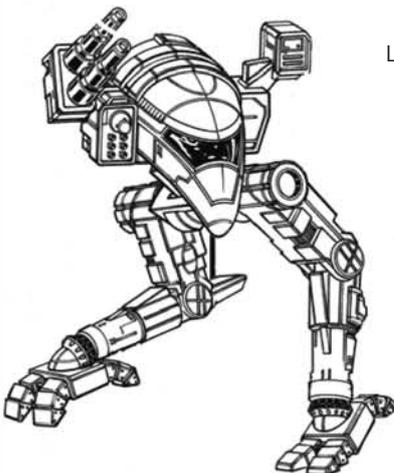
Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____

Treffer:

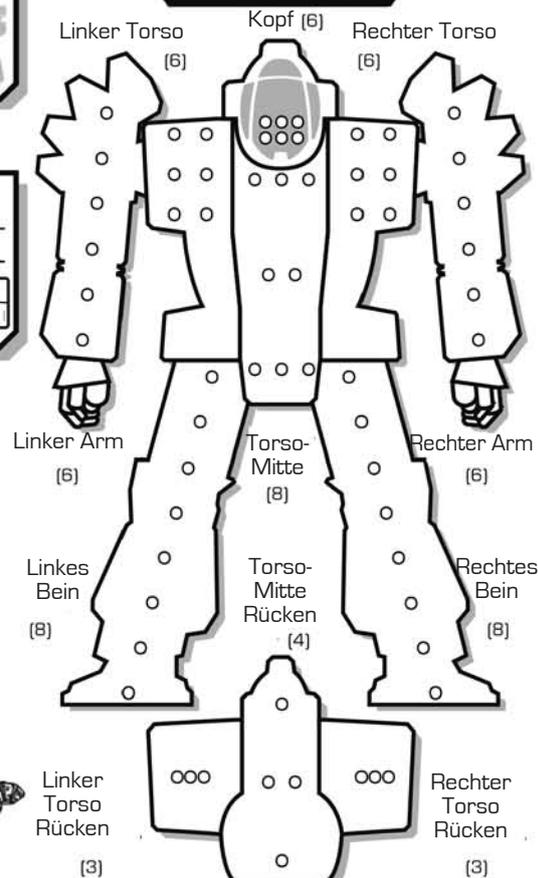
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

1-3

- neu würfeln

4-6

Linker Torso

- Munition (KSR-6) 15
- Elektronische Kriegsführungsausrüstung
- Elektronische Kriegsführungsausrüstung
- Elektronische Kriegsführungsausrüstung
- Elektronische Kriegsführungsausrüstung
- Dreifachmyomer

1-3

- Dreifachmyomer
- neu würfeln

4-6

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- Wärmetauscher
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- Gyroskop
- Gyroskop
- Gyroskop

1-3

- Gyroskop
- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- Dreifachmyomer
- Dreifachmyomer

4-6



Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Mittelschwerer Laser
- Mittelschwerer Laser
- neu würfeln
- neu würfeln

1-3

- neu würfeln

4-6

Rechter Torso

- KSR-6
- KSR-6
- Dreifachmyomer
- Dreifachmyomer
- neu würfeln
- neu würfeln

1-3

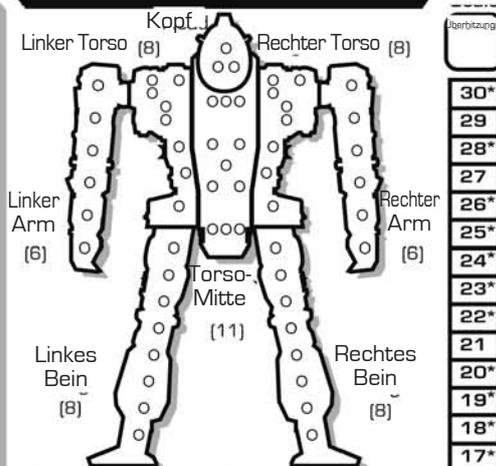
- neu würfeln

4-6

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher

INTERNE STRUKTUR

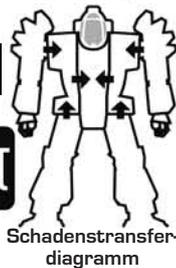


HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	0 0
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	0 0
25	-5 Bewegungspunkte	0 0
24	Waffen +4	0 0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0 0
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	0 0
20	-4 Bewegungspunkte	0 0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0 0
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	0 0
17	Waffen +3	0 0
15	-3 Bewegungspunkte	0 0
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	0 0
13	Waffen +2	0 0
10	-2 Bewegungspunkte	0 0
8	Waffen +1	0 0
5	-1 Bewegungspunkt	0 0

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: RVN-4X Raven

Bewegungspunkte:

Tonnage: 35

Gehen: 5

Technologie:

Rennen: 8

Innere Sphäre

Springen: 5

Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

(Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	KSR-6	RT	4	2/Rak.	-	3	6	9
				(M,C,S)				
2	Mittelschwere Laser	RA	3	5 (DE)	-	3	6	9
2	Maschinengewehr	LA	0	2	-	1	2	3
				(DB,AI)				

KW: 820 Gesamtpanzerung: 112 Waffenhitze: 10
Ableitung: 12

KRIEGERDATEN

Name: _____

Schützenwert: _____

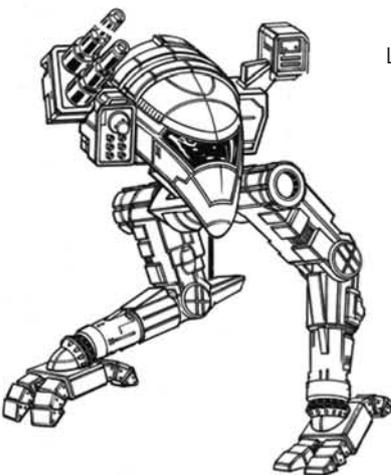
Pilotenwert: _____

Treffer:

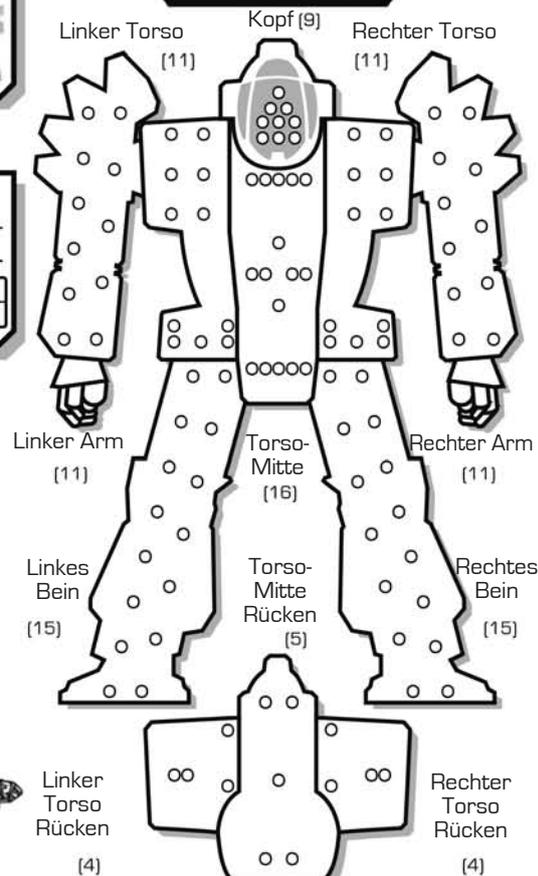
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Maschinengewehr
- Maschinengewehr
- Munition (MG) 200
- neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Linker Torso

- Sprungdüse
- Sprungdüse
- Munition (KSR-6) 15
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- 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

1-3

- Gyroskop
- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- Sprungdüse
- neu würfeln

4-6



ULISSES SPIELE

CATALYST game labs

Schadenstransferdiagramm

Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Mittelschwerer Laser
- Mittelschwerer Laser
- neu würfeln
- neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Rechter Torso

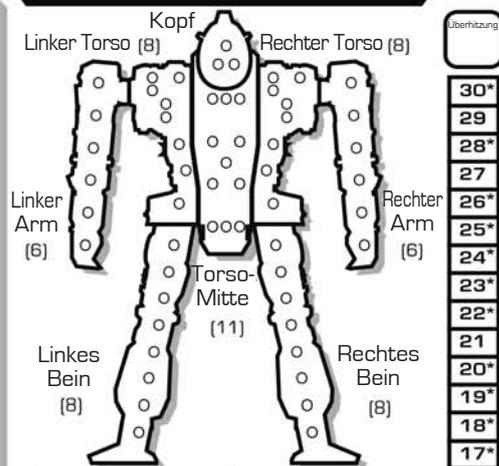
- Sprungdüse
- Sprungdüse
- KSR-6
- KSR-6
- neu würfeln
- neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○ ○
25	-5 Bewegungspunkte	○ ○ ○
24	Waffen +4	○ ○ ○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○ ○ ○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○ ○ ○
20	-4 Bewegungspunkte	○ ○ ○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○ ○ ○ ○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○ ○ ○ ○
17	Waffen +3	○ ○ ○ ○
15	-3 Bewegungspunkte	○ ○ ○ ○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○ ○ ○ ○
13	Waffen +2	○ ○ ○ ○
10	-2 Bewegungspunkte	○ ○ ○ ○
8	Waffen +1	○ ○ ○ ○
5	-1 Bewegungspunkt	○ ○ ○ ○

Wärme-skala

Überhitzung
30*
29
28*
27
26*
25*
24*
23*
22*
21
20*
19*
18*
17*
16
15*
14*
13*
12
11
10*
9
8*
7
6
5*
4
3
2
1
0

BATTLETECH

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: **WLF-1 Wolfhound**

Bewegungspunkte: **Tonnage: 35**
 Gehen: **6** Technologie:
 Rennen: **9** Innere Sphäre
 Springen: **0** Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Mittelschwerer Laser	TM	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	TM(R)	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	RT	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LT	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Schwerer Laser	RA	8	8 (DE)	-	5	10	15

KW: 949 Gesamtpanzerung: 119 Waffenhitze: 20
 Ableitung: 10

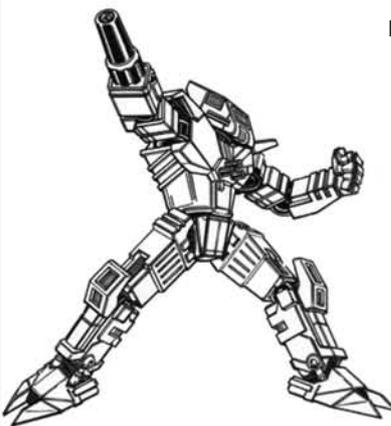
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

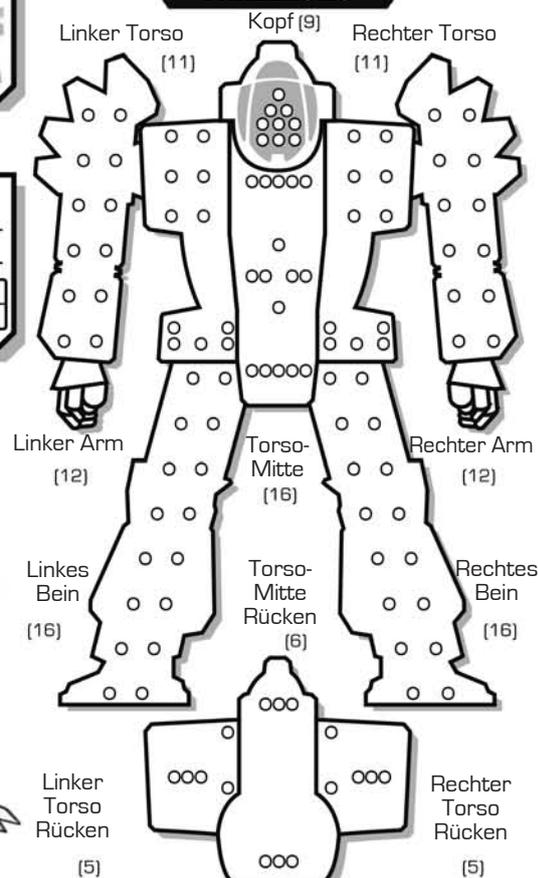
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Handaktivator
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- 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
- 4-6

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- neu würfeln

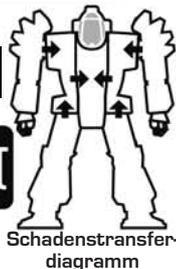
Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- neu würfeln
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Gyroskop
 - Gyroskop
 - Gyroskop
- 1-3

- Gyroskop
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Mittelschwerer Laser (R)
 - Mittelschwerer Laser
- 4-6



Rechter Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Schwerer Laser
 - Schwerer Laser
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

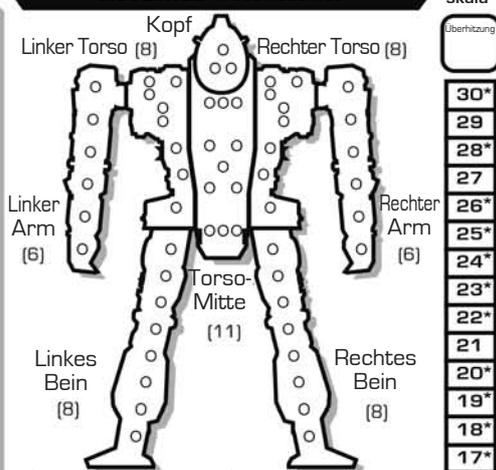
Rechter Torso

- Mittelschwerer Laser
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	10 (10)
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	0
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	0
25	-5 Bewegungspunkte	0
24	Waffen +4	0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	0
20	-4 Bewegungspunkte	0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	0
17	Waffen +3	0
15	-3 Bewegungspunkte	0
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	0
13	Waffen +2	0
10	-2 Bewegungspunkte	0
8	Waffen +1	0
5	-1 Bewegungspunkt	0

Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27
26*
25*
24*
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: **WLF-1A Wolfhound**

Bewegungspunkte: **Tonnage: 35**
 Gehen: 6 **Technologie:**
 Rennen: 9 **Innere Sphäre**
 Springen: 0 **Epoche: Nachfolgekriege**

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Mittelschwerer Laser	TM	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	RT	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LT	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Schwerer Laser	RA	8	8 (DE)	-	5	10	15

KW: 967 **Gesamtpanzerung: 119** **Waffenhitze: 17**
Ableitung: 11

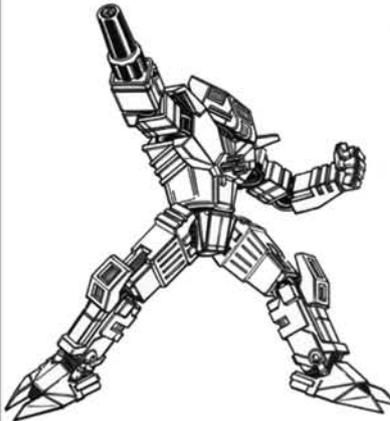
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

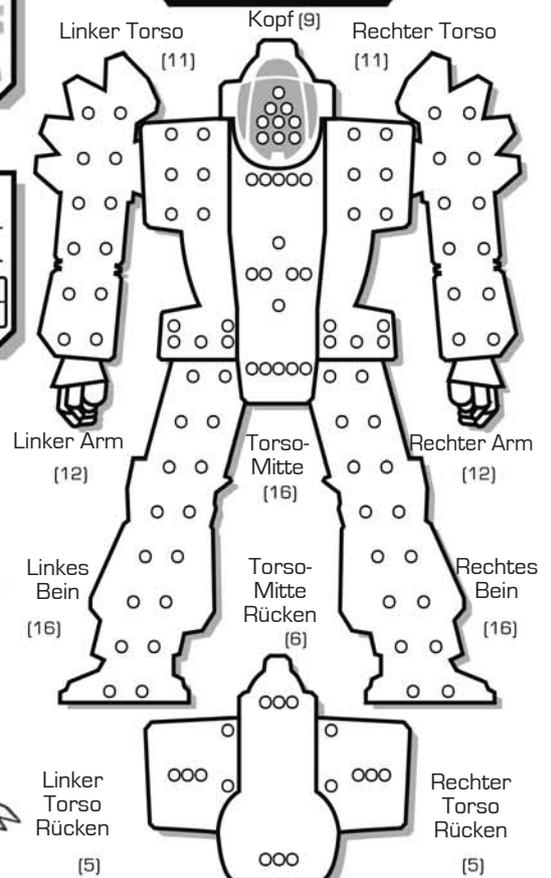
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Handaktivator
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- 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
- 4-6

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- neu würfeln

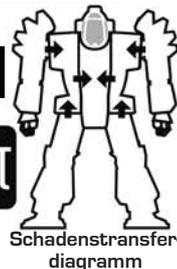
Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- neu würfeln
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Gyroskop
 - Gyroskop
 - Gyroskop
- 1-3

- Gyroskop
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Wärmetauscher
 - Mittelschwerer Laser
- 4-6



Rechter Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Schwerer Laser
 - Schwerer Laser
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

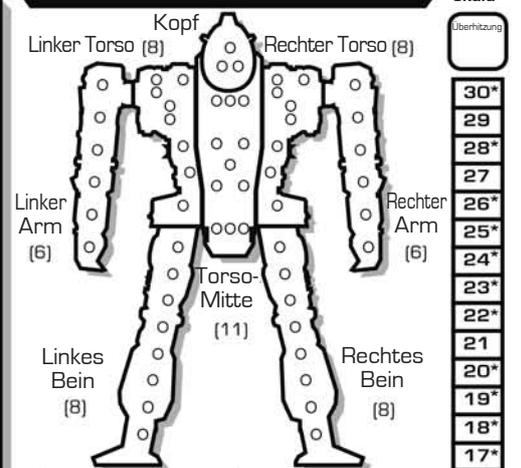
Rechter Torso

- Mittelschwerer Laser
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	11 [11]
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

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: **WLF-1B Wolfhound**

Bewegungspunkte: **Tonnage: 35**
 Gehen: **6** Technologie:
 Rennen: **9** Innere Sphäre
 Springen: **0** Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
2	Mittelschwere Laser	TM	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	RT	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LT	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Schwerer Laser	RA	8	8 (DE)	-	5	10	15

KW: 967 Gesamtpanzerung: 119 Waffenhitze: 20
 Ableitung: 10

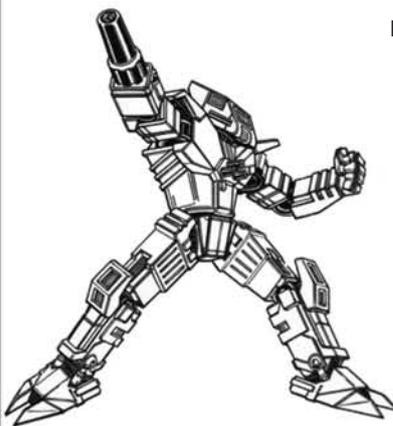
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

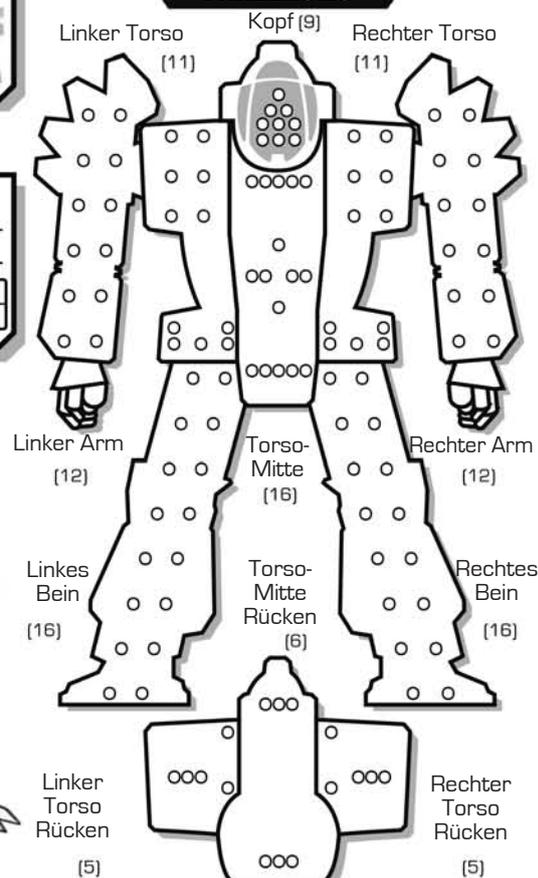
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Handaktivator
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- 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
- 4-6

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- neu würfeln

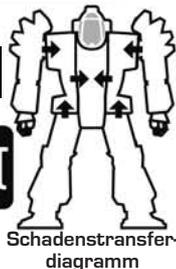
Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- neu würfeln
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Gyroskop
 - Gyroskop
 - Gyroskop
- 1-3

- Gyroskop
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Mittelschwerer Laser
 - Mittelschwerer Laser
- 4-6



Rechter Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Schwerer Laser
 - Schwerer Laser
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

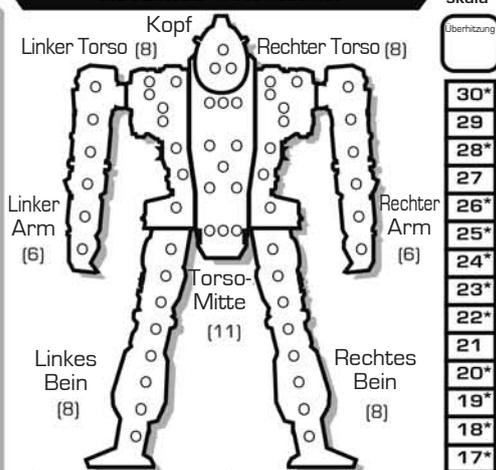
Rechter Torso

- Mittelschwerer Laser
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	10 (10)
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	0
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	0
25	-5 Bewegungspunkte	0
24	Waffen +4	0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	0
20	-4 Bewegungspunkte	0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	0
17	Waffen +3	0
15	-3 Bewegungspunkte	0
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	0
13	Waffen +2	0
10	-2 Bewegungspunkte	0
8	Waffen +1	0
5	-1 Bewegungspunkt	0

Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27
26*
25*
24*
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: HCT-3F Hatchetman

Bewegungspunkte: Tonnage: 45
 Gehen: 4 Technologie:
 Rennen: 6 Innere Sphäre
 Springen: 4 Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Autokanone/10	RT	3	10	-	5	10	15
				(DB,S)				
1	Beil	RA	-	9	-	-	-	-
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	-	3	6	9

KW: 854 Gesamtpanzerung: 104 Waffenhitze: 9
 Ableitung: 11

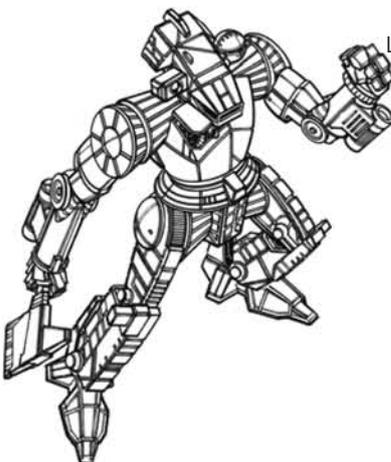
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

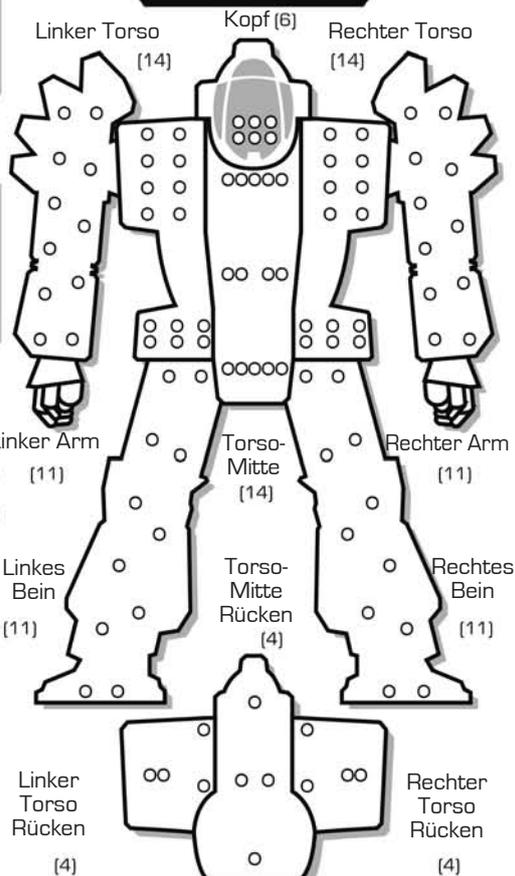
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Handaktivator
 - Mittelschwerer Laser
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linker Torso

- Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linkes Bein

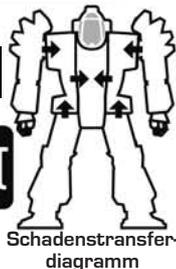
- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Sprungdüse
- Sprungdüse

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- neu würfeln
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Gyroskop
 - Gyroskop
 - Gyroskop
- 1-3
- Gyroskop
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Munition (AK/10) 10
 - Munition (AK/10) 10
- 4-6



Rechter Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Handaktivator
 - Beil
 - Beil
- 1-3
- Beil
 - Mittelschwerer Laser
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

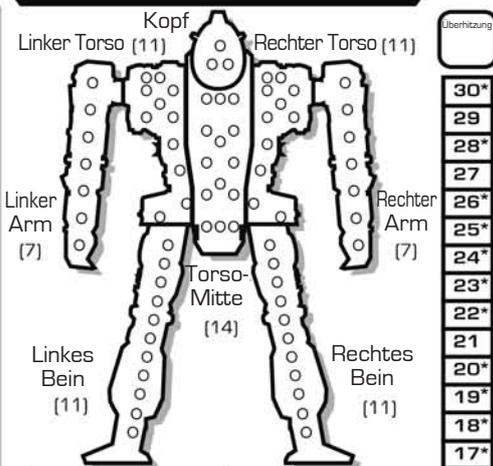
Rechter Torso

- Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Autokanone/10
 - Autokanone/10
 - Autokanone/10
 - Autokanone/10
- 1-3
- Autokanone/10
 - Autokanone/10
 - Autokanone/10
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Sprungdüse
- Sprungdüse

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	11 [11]
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	0 0
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	0 0
25	-5 Bewegungspunkte	0 0
24	Waffen +4	0 0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0 0
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	0 0
20	-4 Bewegungspunkte	0 0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0 0
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	0 0
17	Waffen +3	0 0
15	-3 Bewegungspunkte	0 0
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	0 0
13	Waffen +2	0 0
10	-2 Bewegungspunkte	0 0
8	Waffen +1	0 0
5	-1 Bewegungspunkt	0 0

Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27
26*
25*
24*
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: CTF-1X Cataphract

Bewegungspunkte: **Tonnage:** 70
Gehen: 4 **Technologie:**
Rennen: 6 **Innere Sphäre**
Springen: 0 **Epoche:** Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Autokanone/10	RT	3	10	-	5	10	15
(DB,S)								
1	Mittelschwerer Laser	RT(R)	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LT(R)	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	PPK	RA	10	10	3	6	12	18
(DE,X)								
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	-	3	6	9

KW: 1.316 Gesamtpanzerung: 176 Waffenhitze: 25
 Ableitung: 16

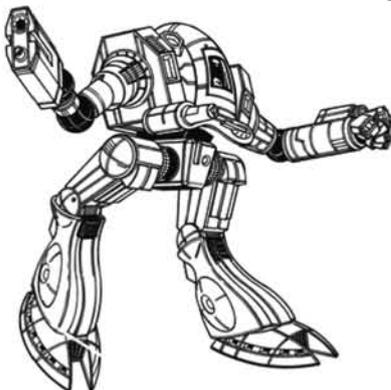
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

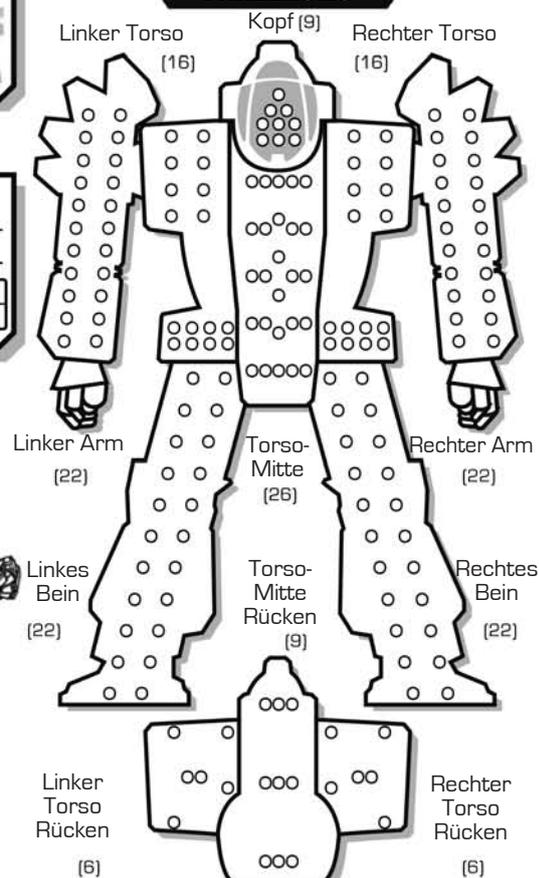
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Handaktivator
 - Mittelschwerer Laser
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linker Torso

- Mittelschwerer Laser (R)
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- Wärmetauscher
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Gyroskop
 - Gyroskop
 - Gyroskop
- 1-3
- Gyroskop
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechter Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - PPK
 - PPK
 - PPK
- 1-3
- Mittelschwerer Laser
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechter Torso

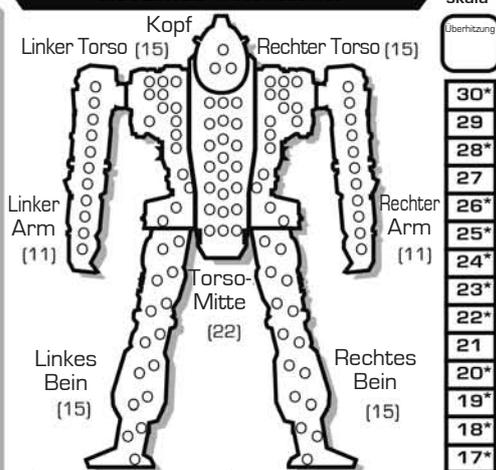
- Autokanone/10
 - Autokanone/10
 - Autokanone/10
 - Autokanone/10
 - Autokanone/10
 - Autokanone/10
- 1-3
- Autokanone/10
 - Mittelschwerer Laser (R)
 - Munition (AK/10) 10
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher



INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	16 (16)
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	0 0
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	0 0
25	-5 Bewegungspunkte	0 0
24	Waffen +4	0 0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0 0
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	0 0
20	-4 Bewegungspunkte	0 0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0 0
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	0 0
17	Waffen +3	0 0
15	-3 Bewegungspunkte	0 0
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	0
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

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: CTF-2X Cataphract

Bewegungspunkte: **Tonnage:** 70
Gehen: 4 **Technologie:**
Rennen: 6 **Innere Sphäre**
Springen: 0 **Epoche:** Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Autokanone/10	RT	3	10	-	5	10	15
				(DB,S)				
1	Mittelschwerer Laser	RT	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LT	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Schwerer Laser	RA	8	8 (DE)	-	5	10	15
1	KSR-4	LA	3	2/Rak.	-	3	6	9
				(M,C,S)				

KW: 1.344 Gesamtpanzerung: 208 Waffenhitze: 20
 Ableitung: 14

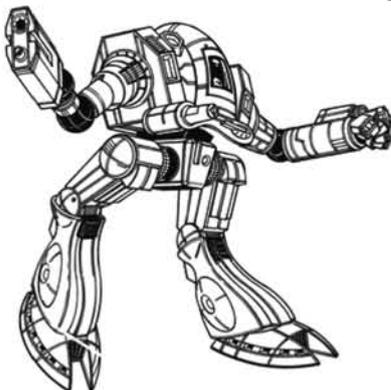
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

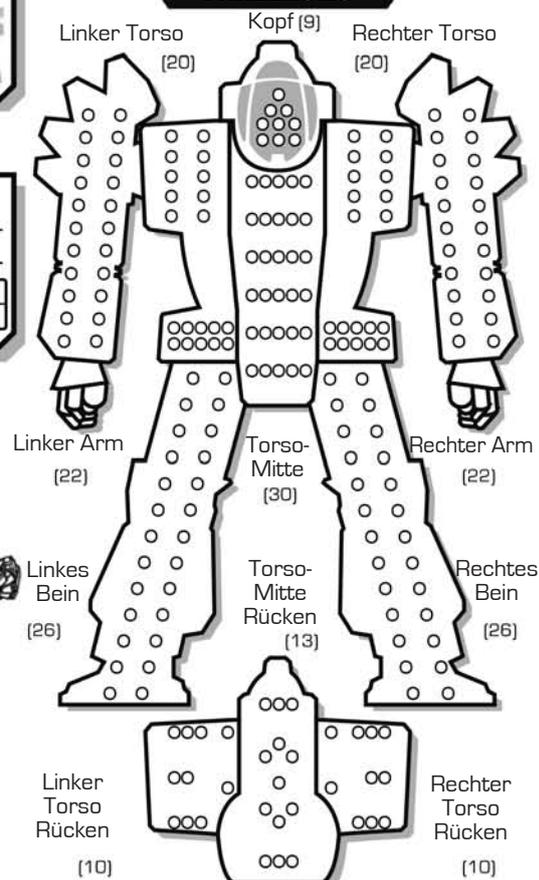
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Handaktivator
 - KSR-4
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linker Torso

- Mittelschwerer Laser
 - Munition (AK/10) 10
 - Munition (AK/10) 10
 - Munition (KSR-4) 25
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linkes Bein

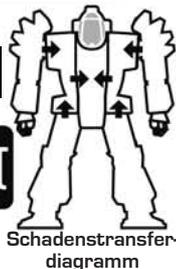
- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- neu würfeln

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- neu würfeln
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Gyroskop
 - Gyroskop
 - Gyroskop
- 1-3
- Gyroskop
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6



Rechter Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Schwerer Laser
 - Schwerer Laser
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

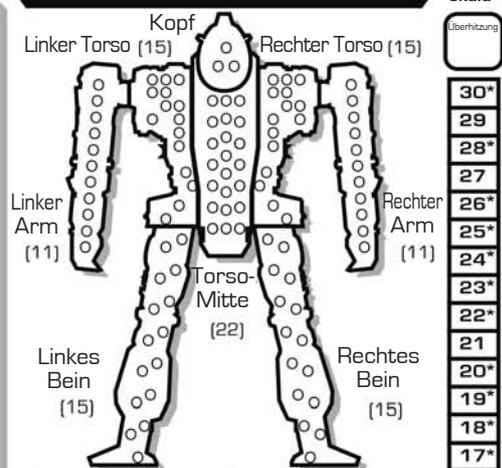
Rechter Torso

- Autokanone/10
 - Autokanone/10
 - Autokanone/10
 - Autokanone/10
 - Autokanone/10
 - Autokanone/10
- 1-3
- Autokanone/10
 - Mittelschwerer Laser
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	0 0
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	0 0
25	-5 Bewegungspunkte	0 0
24	Waffen +4	0 0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0 0
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	0 0
20	-4 Bewegungspunkte	0 0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0 0
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	0 0
17	Waffen +3	0 0
15	-3 Bewegungspunkte	0 0
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	0
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: HTM-26T Hatamoto-Chi
 Bewegungspunkte: Tonnage: 80
 Gehen: 4 Technologie:
 Rennen: 6 Innere Sphäre
 Springen: 0 Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	KSR-6	RT	4	2/Rak.	-	3	6	9
				(M,C,S)				
1	KSR-6	LT	4	2/Rak.	-	3	6	9
				(M,C,S)				
1	PPK	RA	10	10	3	6	12	18
				(DE,X)				
1	PPK	RA	10	10	3	6	12	18
				(DE,X)				

KW: 1.536 Gesamtpanzerung: 232 Waffenhitze: 28
 Ableitung: 17

KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

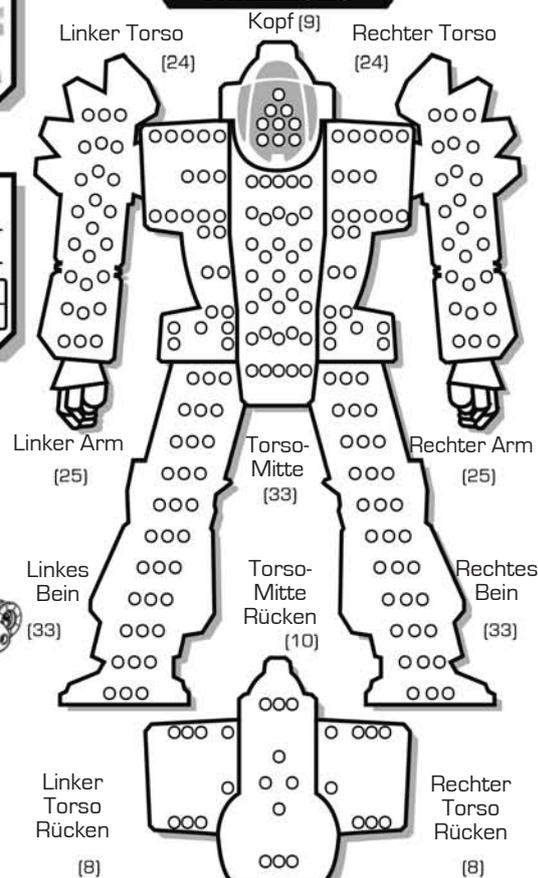
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- PPK
- PPK
- PPK

- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Linker Torso

- Wärmetauscher
- KSR-6
- KSR-6
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- neu würfeln

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- Wärmetauscher
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- Gyroskop
- Gyroskop
- Gyroskop

- neu würfeln

- Gyroskop
- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- neu würfeln
- neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln



Schadenstransferdiagramm

Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- PPK
- PPK
- PPK

- neu würfeln

Rechter Torso

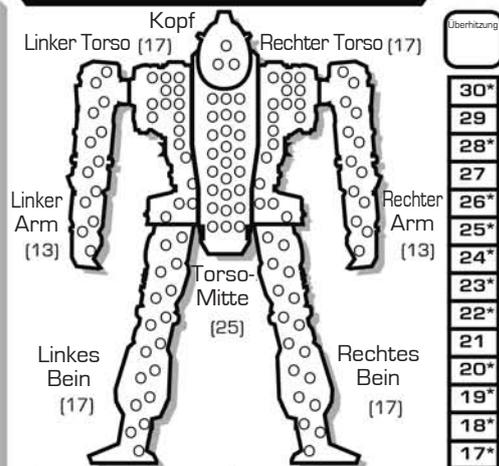
- Wärmetauscher
- KSR-6
- KSR-6
- Munition (KSR-6) 15
- neu würfeln
- neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	0 0
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	0 0
25	-5 Bewegungspunkte	0 0
24	Waffen +4	0 0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0 0
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	0 0
20	-4 Bewegungspunkte	0 0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0 0
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	0 0
17	Waffen +3	0 0
15	-3 Bewegungspunkte	0 0
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	0
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

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: DCMS-MX90D Daboku

Bewegungspunkte: Tonnage: 90

Gehen: 3 Technologie:
 Rennen: 5 Innere Sphäre
 Springen: 0 Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
2	Autokanonen/2	RT	1	2	4	8	16	24
				(DB,S)				
1	LSR-10	RT	4	1/Rak.	6	7	14	21
				(M,C,S)				
2	Autokanonen/2	LT	1	2	4	8	16	24
				(DB,S)				
1	LSR-10	RT	4	1/Rak.	6	7	14	21
				(M,C,S)				
1	Schwerer Laser	RA	8	8 (DE)	-	5	10	15
1	Schwerer Laser	RA	8	8 (DE)	-	5	10	15

KW: 1.290 Gesamtpanzerung: 152 Waffenhitze: 28
 Ableitung: 12

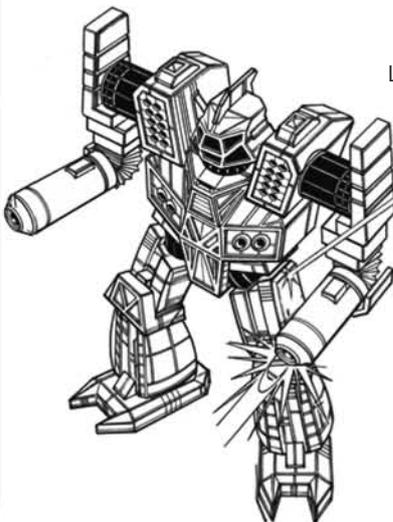
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

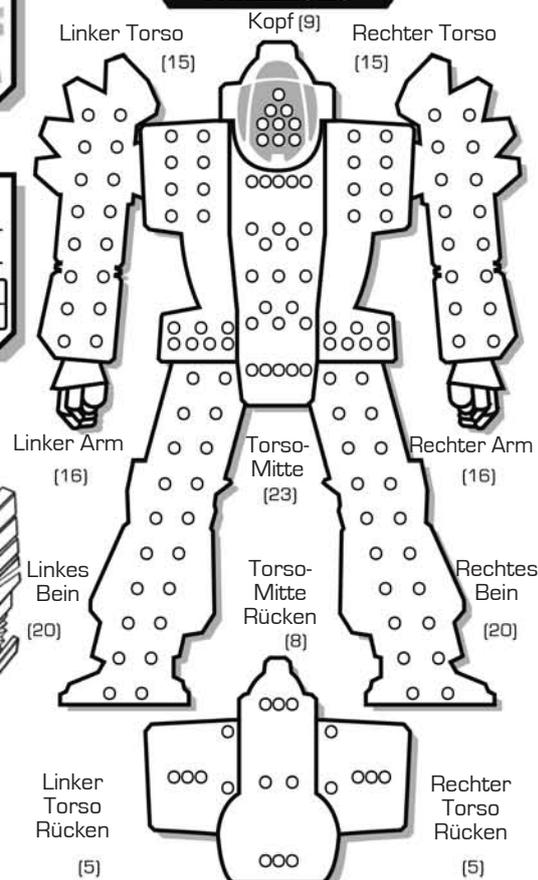
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- 1-3 Schwerer Laser
- 5 Schwerer Laser
- neu würfeln
- 1 neu würfeln
- 2 neu würfeln
- 3 neu würfeln
- 4-6 4 neu würfeln
- 5 neu würfeln
- 6 neu würfeln

Linker Torso

- Wärmetauscher
- LSR-10
- LSR-10
- 1-3 Autokanone/2
- 5 Autokanone/2
- Munition (AK/2) 45
- 1 Munition (LSR-10) 12
- 2 CASE
- 3 neu würfeln
- 4-6 4 neu würfeln
- 5 neu würfeln
- 6 neu würfeln

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- 4 neu würfeln
- 6 neu würfeln

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- 4 neu würfeln
- 5 Sensoren
- 6 Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
- Reaktor
- 1-3 3 Reaktor
- 4 Gyroskop
- 5 Gyroskop
- 6 Gyroskop
- 1 Gyroskop
- 2 Reaktor
- 3 Reaktor
- 4-6 4 Reaktor
- 5 neu würfeln
- 6 neu würfeln

Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- 3 Unterarmaktivator
- 4 Schwerer Laser
- 5 Schwerer Laser
- 6 neu würfeln
- 1 neu würfeln
- 2 neu würfeln
- 3 neu würfeln
- 4-6 4 neu würfeln
- 5 neu würfeln
- 6 neu würfeln

Rechter Torso

- Wärmetauscher
- LSR-10
- LSR-10
- 1-3 4 Autokanone/2
- 5 Autokanone/2
- Munition (AK/2) 45
- 1 Munition (LSR-10) 12
- 2 CASE
- 3 neu würfeln
- 4-6 4 neu würfeln
- 5 neu würfeln
- 6 neu würfeln

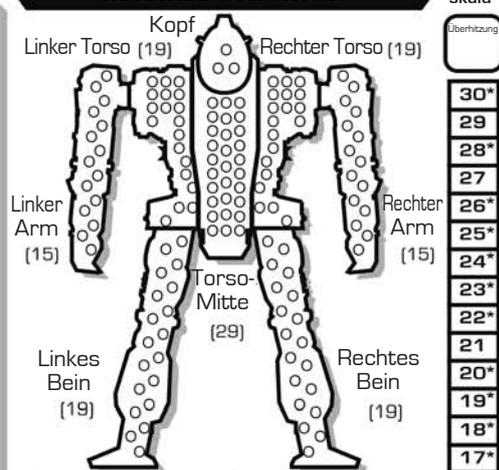
Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- 3 Unterschenkelaktivator
- 4 Fußaktivator
- 5 neu würfeln
- 6 neu würfeln



Schadenstransferdiagramm

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	0 0
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	0 0
25	-5 Bewegungspunkte	0 0
24	Waffen +4	0 0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0 0
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	0 0
20	-4 Bewegungspunkte	0 0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0 0
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	0 0
17	Waffen +3	0 0
15	-3 Bewegungspunkte	0 0
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	0 0
13	Waffen +2	0 0
10	-2 Bewegungspunkte	0 0
8	Waffen +1	0 0
5	-1 Bewegungspunkt	0 0

Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27
26*
25*
24*
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

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

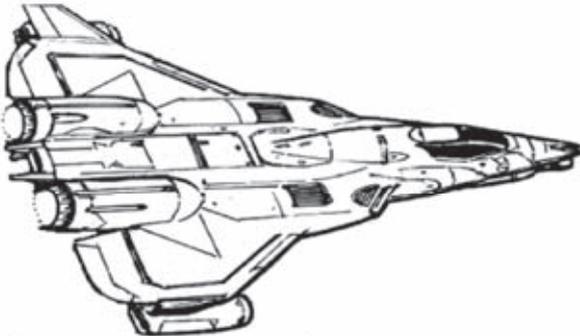
Typ: S-3 Sai
Schub: Tonnage: 40
Sicherer Schub: 8 **Technologie:**
Maximaler Schub: 12 **Innere Sphäre**
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab		(6)	(12)	(20)	(25)
Anz. Typ	Zone Wärme	K.	M.	W.	E.
1 Schwere Laser (DE)	Bug	8	8	8	-
2 Mittelschwere Laser (DE)	LF	3	5	-	-
2 Mittelschwere Laser (DE)	RF	3	5	-	-

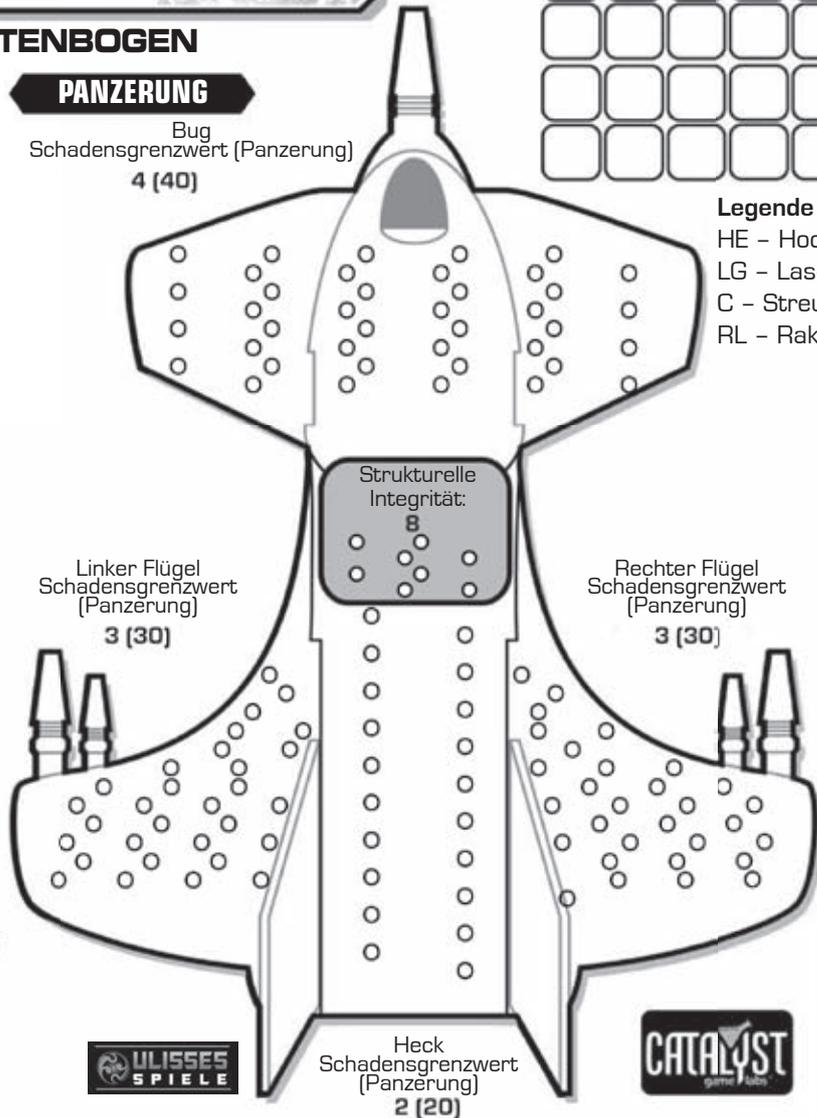
Treibstoff: 400 Punkte

KW: 959 **Gesamtpanzerung:** 120 **Waffenhitze:** 20
Ableitung: 14



PANZERUNG

Bug
 Schadensgrenzwert (Panzerung)
 4 (40)

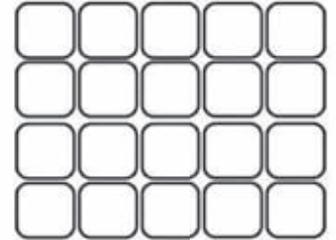


Linker Flügel
 Schadensgrenzwert (Panzerung)
 3 (30)

Rechter Flügel
 Schadensgrenzwert (Panzerung)
 3 (30)

Heck
 Schadensgrenzwert (Panzerung)
 2 (20)

AUSSENLASTEN / BOMBEN



Legende
 HE - Hochexplosiv
 LG - Lasergeführt
 C - Streubombe
 RL - Raketenwerfer

Wärme-
 skala

Überhitzung

30°
29
28°
27°
26°
25°
24°
23°
22°
21°
20°
19°
18°
17°
16
15°
14°
13°
12
11
10°
9
8°
7
6
5°
4
3
2
1
0

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	0	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens- erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusst- seinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitze- level	Auswirkungen	Wärme- taucher
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	0 0
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	0 0
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	0 0
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	0 0
24	Waffen +4	0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	0
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	0
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	
8	Waffen +1	
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: **S-4 Sai**

Schub: Tonnage: 40
Sicherer Schub: 8 **Technologie:**
Maximaler Schub: 12 **Innere Sphäre**
Epoche: Bürgerkrieg

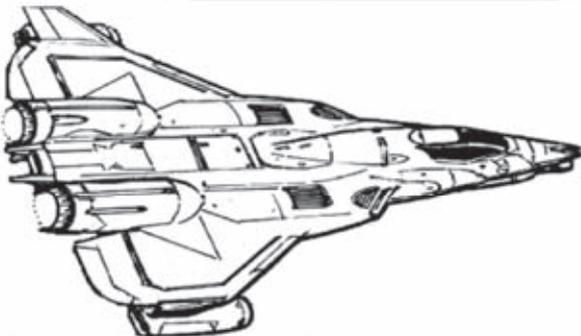
Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab	(6)	(12)	(20)	(25)		
Anz. Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
1 ER-PPK (DE,X)	Bug	15	10	10	10	-
1 KSR-4 (M,C) mit Artemis-IV-FLS	LF	3	4	-	-	-
1 KSR-4 (M,C) mit Artemis-IV-FLS	RF	3	4	-	-	-

Munition: (KSR-4 mit Artemis-IV-FLS) 50

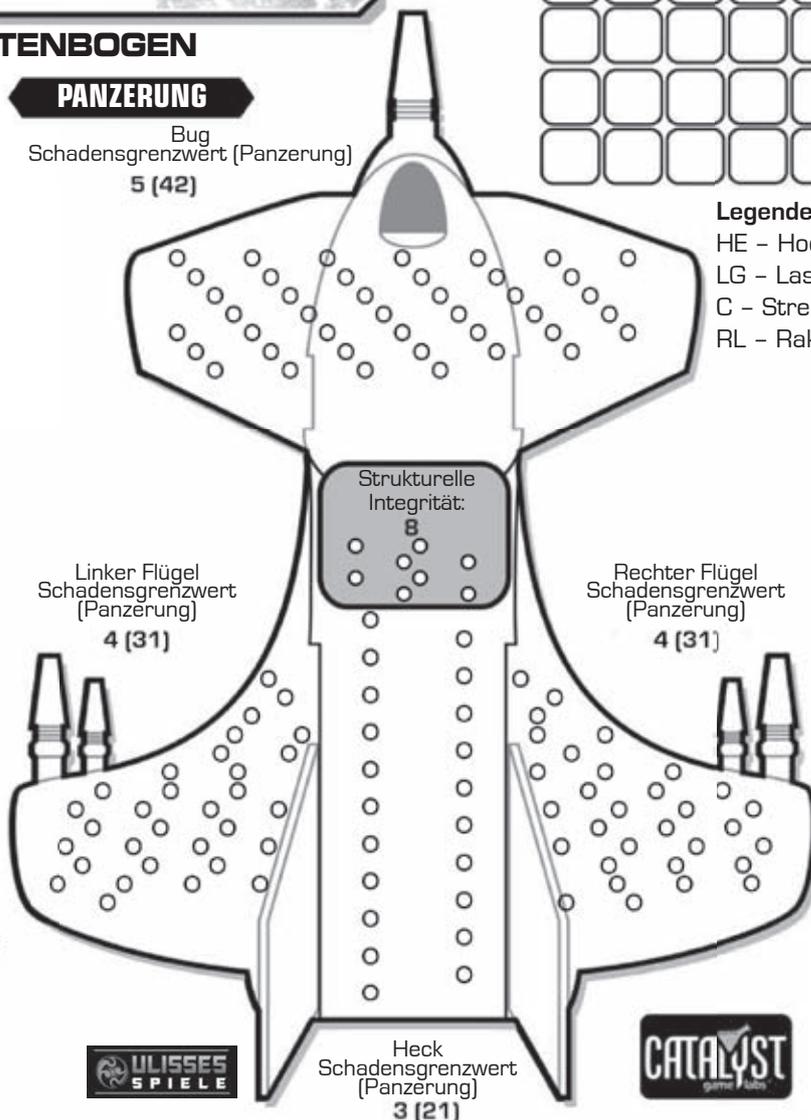
Treibstoff: 400 Punkte

KW: 1.005 **Gesamtpanzerung:** 125 **Waffenhitze:** 21 **Ableitung:** 28



PANZERUNG

Bug
Schadensgrenzwert (Panzerung)
5 (42)

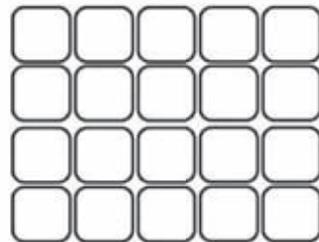


Linker Flügel
Schadensgrenzwert (Panzerung)
4 (31)

Rechter Flügel
Schadensgrenzwert (Panzerung)
4 (31)

Heck
Schadensgrenzwert (Panzerung)
3 (21)

AUSSENLASTEN / BOMBEN



Legende
 HE - Hochexplosiv
 LG - Lasergeführt
 C - Streubombe
 RL - Raketenwerfer

Wärme-
skala

Überhitzung

30°
29
28°
27°
26°
25°
24°
23°
22°
21°
20°
19°
18°
17°
16
15°
14°
13°
12
11
10°
9
8°
7
6
5°
4
3
2
1
0

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	0	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens- erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusst- seinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitze- level	Auswirkungen	Wärme- taucher
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	0 0
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	0 0
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	0 0
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	0 0
24	Waffen +4	0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	0
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	0
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	
8	Waffen +1	
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

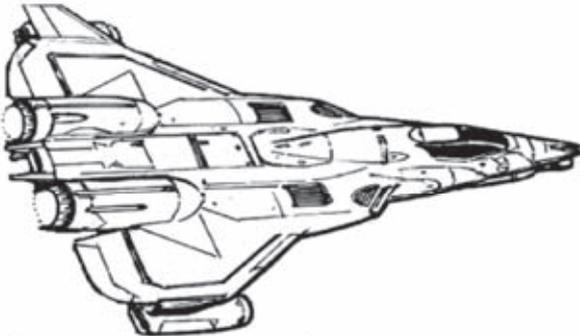
Typ: S-4C Sai
Schub: Tonnage: 40
Sicherer Schub: 8 **Technologie:** Clan
Maximaler Schub: 12 **Epoche:** Clan-Invasion

Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab		(6)	(12)	(20)	(25)
Anz. Typ	Zone Wärme	K.	M.	W.	E.
1 ER-PPK (DE)	Bug	15	15	15	-
2 Blitz-KSR-4 (M,C)	LF	3	8	8	-
2 Blitz-KSR-4 (M,C)	RF	3	8	8	-

Munition: [CASE] (Blitz-KSR-4) 50
 Treibstoff: 400 Punkte

KW: 1.778 **Gesamtpanzerung:** 115 **Waffenhitze:** 27
Ableitung: 28



PANZERUNG

Bug
 Schadensgrenzwert (Panzerung)
 4 (40)

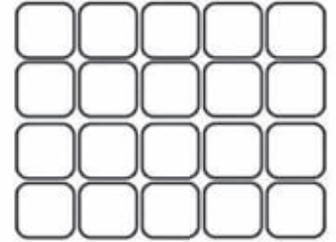
Linker Flügel
 Schadensgrenzwert (Panzerung)
 3 (28)

Strukturelle
 Integrität:
 8

Rechter Flügel
 Schadensgrenzwert (Panzerung)
 3 (28)

Heck
 Schadensgrenzwert (Panzerung)
 2 (19)

AUSSENLASTEN / BOMBEN



Legende
 HE - Hochexplosiv
 LG - Lasergeführt
 C - Streubombe
 RL - Raketenwerfer

Wärme-
 skala

Überhitzung

30°
29
28°
27°
26°
25°
24°
23°
22°
21°
20°
19°
18°
17°
16
15°
14°
13°
12
11
10°
9
8°
7
6
5°
4
3
2
1
0

KRITISCHER SCHADEN

Computer +1 +2 +5 Antrieb 2 4 Z
 FLS +2 +4 0 Fahrwerk +5
 Sensoren +1 +2 +5 Lebens-
 erhaltung +2

PILOTENDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer 1 2 3 4 5 6
 Bewusst-
 seinswurf 3 5 7 10 11 Tot
 Modifikator +1 +2 +3 +4 +5

HITZEDATEN

Hitze-
 level Auswirkungen Wärme-
 tauscher
 30 Stilllegung 14 (28)
 28 Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+ 0 0
 27 Pilotenverletzung, Vermeidung 9+ 0 0
 26 Stilllegung, Stoppzahl 10+ 0 0
 25 Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+ 0 0
 24 Waffen +4 0
 23 Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+ 0
 22 Stilllegung, Stoppzahl 8+ 0
 21 Pilotenverletzung, Vermeidung 6+ 0
 20 Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+ 0
 19 Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+ 0
 18 Stilllegung, Stoppzahl 6+
 17 Waffen +3
 15 Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+
 14 Stilllegung, Stoppzahl 4+
 13 Waffen +2
 10 Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+
 8 Waffen +1
 5 Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										
Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: **S-4X Sai**

Schub:

Sicherer Schub: 8

Maximaler Schub: 12

Tonnage: 40

Technologie:

Innere Sphäre

Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab

(6) (12) (20) (25)

Anz. Typ

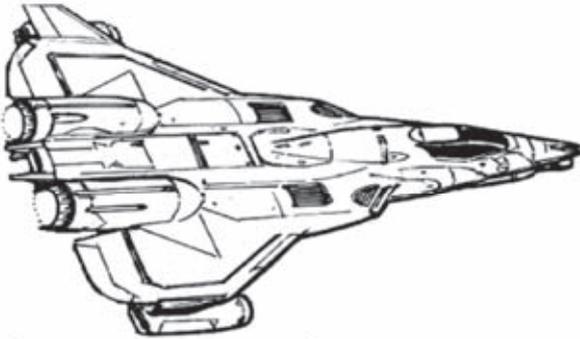
Zone Wärme

K. M. W. E.

1	Schwerer ER-Laser (DE)	Bug	12	8	8	8	-
1	Mittelschwerer Impulslaser	LF	4	6	-	-	-
1	Mittelschwerer Impulslaser	RF	4	6	-	-	-

Treibstoff: 400 Punkte

KW: 830 Gesamtpanzerung: 107 Waffenhitze: 20
Ableitung: 21



PANZERUNG

Bug
Schadensgrenzwert (Panzerung)

4 (35)

Linker Flügel
Schadensgrenzwert
(Panzerung)

3 (27)

Strukturelle
Integrität:

8

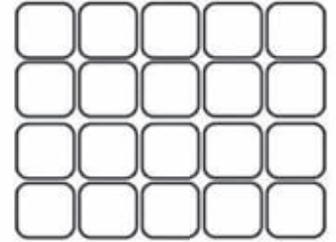
Rechter Flügel
Schadensgrenzwert
(Panzerung)

3 (27)

Heck
Schadensgrenzwert
(Panzerung)

2 (18)

AUSSENLASTEN / BOMBEN



Legende

HE - Hochexplosiv

LG - Lasergeführt

C - Streubombe

RL - Raketenwerfer

Wärme-
skala

Überhitzung

30°
29
28°
27°
26°
25°
24°
23°
22°
21°
20°
19°
18°
17°
16
15°
14°
13°
12
11
10°
9
8°
7
6
5°
4
3
2
1
0

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	0	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens- erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusst- seinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitze- level	Auswirkungen	Wärme- tauscher
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	0 0 0
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	0 0 0
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	0 0
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	0 0
24	Waffen +4	0 0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0 0
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	0 0
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	0 0
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	0 0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0 0
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	
8	Waffen +1	
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

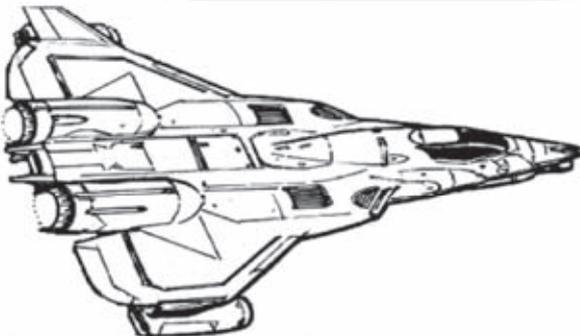
Typ: S-7 Sai
Schub: Tonnage: 40
Sicherer Schub: 8 Technologie:
Maximaler Schub: 12 Innere Sphäre
 Epoche: Bürgerkrieg

Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab		(6)	(12)	(20)	(25)		
Anz.	Typ	Zone	Wärme	K.	M.	W.	E.
2	Mittelschwere ER-Laser (DE)	Bug	5	5	5	-	-
1	MSR-10 (M,C)	LF	4	6	6	-	-
1	MSR-10 (M,C)	RF	4	6	6	-	-

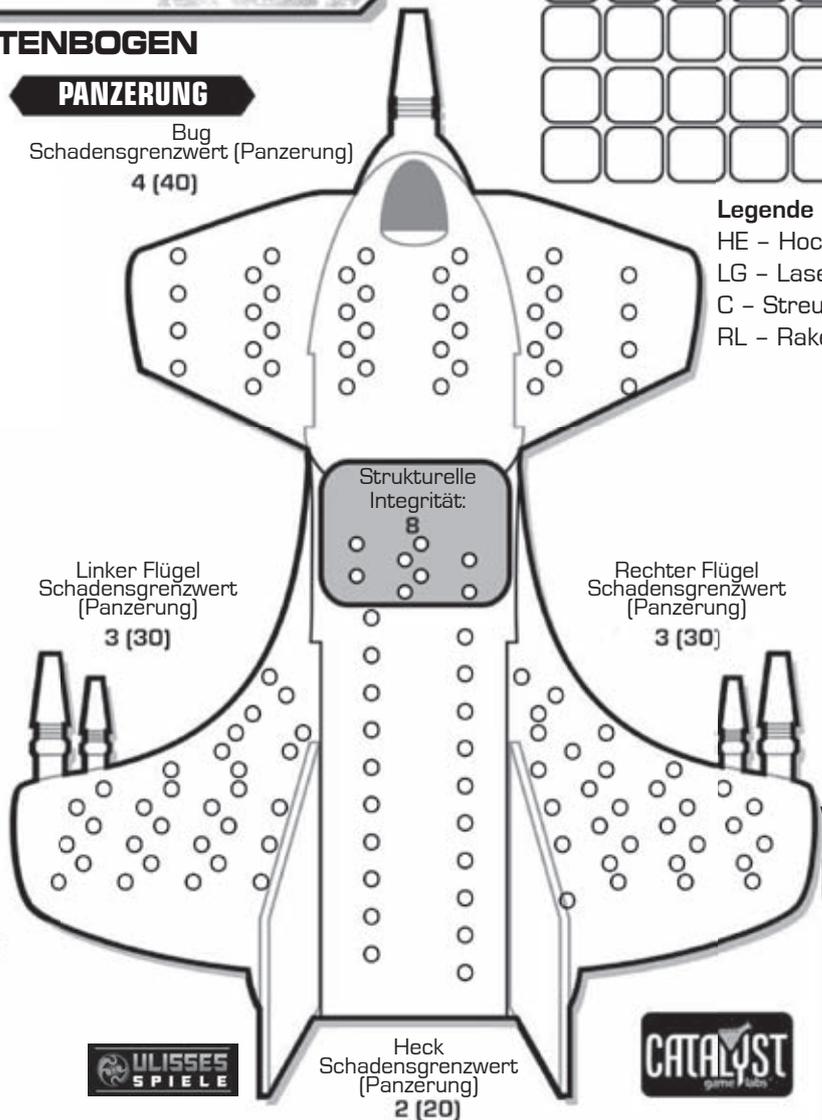
Munition: (MSR-10) 48
 Treibstoff: 480 Punkte

KW: 834 Gesamtpanzerung: 120 Waffenhitze: 18
 Ableitung: 24

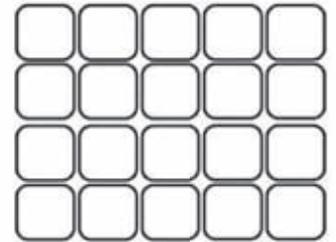


PANZERUNG

Bug
 Schadensgrenzwert (Panzerung)
 4 (40)



AUSSENLASTEN / BOMBEN



Legende
 HE - Hochexplosiv
 LG - Lasergeführt
 C - Streubombe
 RL - Raketenwerfer

Wärme-
 skala

Überhitzung

30°
29
28°
27°
26°
25°
24°
23°
22°
21°
20°
19°
18°
17°
16
15°
14°
13°
12
11
10°
9
8°
7
6
5°
4
3
2
1
0

KRITISCHER SCHADEN

Computer +1 +2 +5 Antrieb 2 4 Z
 FLS +2 +4 0 Fahrwerk +5
 Sensoren +1 +2 +5 Lebens-
 erhaltung +2

PILOTENDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer 1 2 3 4 5 6
 Bewusst-
 seinswurf 3 5 7 10 11 Tot
 Modifikator +1 +2 +3 +4 +5

HITZEDATEN

Hitze-
 level Auswirkungen Wärmetauscher
 30 Stilllegung 12 (24)
 28 Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+ ○ ○
 27 Pilotenverletzung, Vermeidung 9+ ○ ○
 26 Stilllegung, Stoppzahl 10+ ○ ○
 25 Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+ ○
 24 Waffen +4 ○
 23 Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+ ○
 22 Stilllegung, Stoppzahl 8+ ○
 21 Pilotenverletzung, Vermeidung 6+ ○
 20 Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+ ○
 19 Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+ ○
 18 Stilllegung, Stoppzahl 6+
 17 Waffen +3
 15 Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+
 14 Stilllegung, Stoppzahl 4+
 13 Waffen +2
 10 Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+
 8 Waffen +1
 5 Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										
Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

BATTLETECH

LUFT-/RAUMJÄGER-DATENBOGEN

JÄGERDATEN

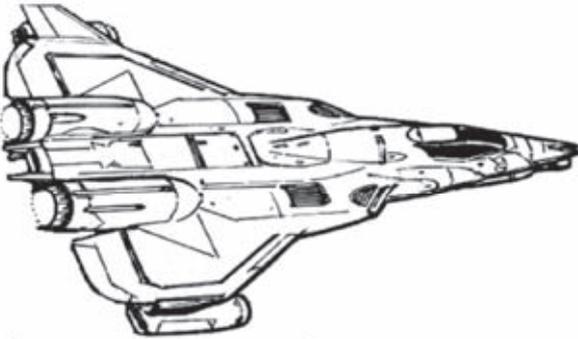
Typ: S-8 Sai
Schub: Tonnage: 40
Sicherer Schub: 8 **Technologie:**
Maximaler Schub: 12 **Innere Sphäre**
Epoche: Jihad

Bewaffnung & Ausrüstung

Standardmaßstab		(6)	(12)	(20)	(25)
Anz. Typ	Zone Wärme	K.	M.	W.	E.
2 Leichte PPK (DE,X)	Bug	5	5	5	-
2 Mittelschwere ER-Laser (DE)	LF	5	5	5	-
2 Mittelschwere ER-Laser (DE)	RF	5	5	5	-

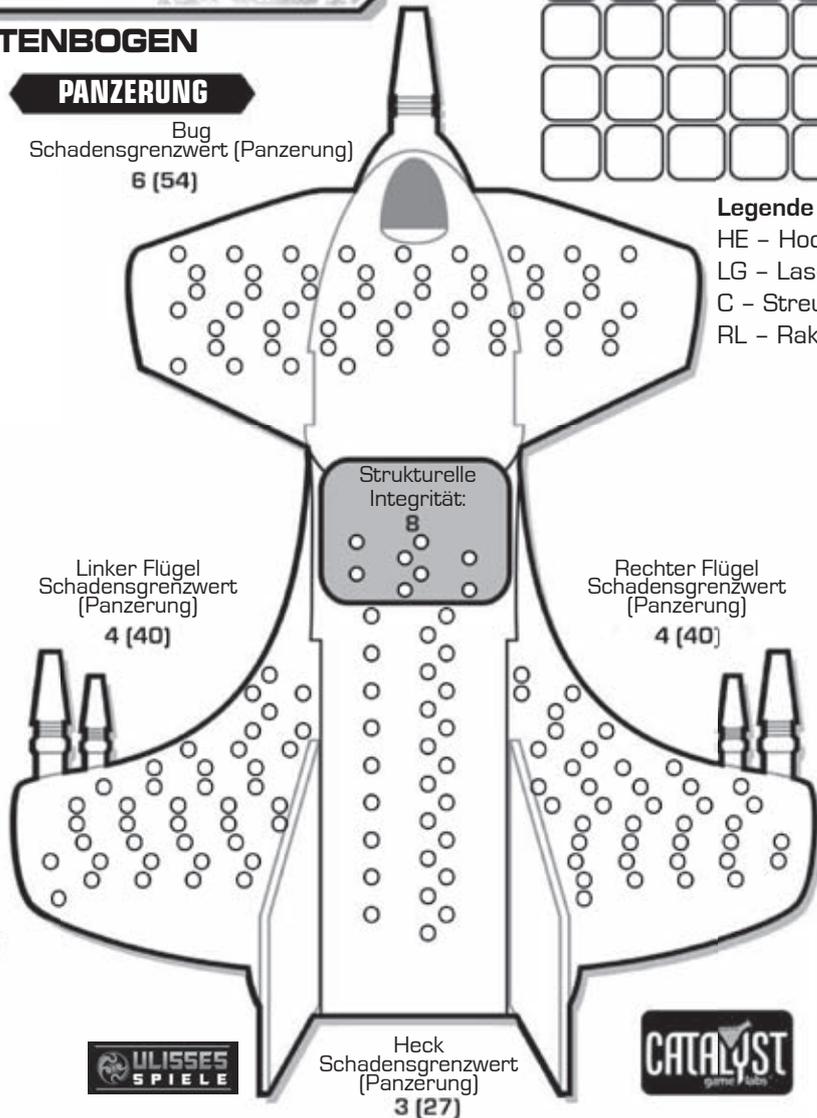
Treibstoff: 480 Punkte

KW: 1.304 **Gesamtpanzerung:** 161 **Waffenhitze:** 30
Ableitung: 32



PANZERUNG

Bug
 Schadensgrenzwert (Panzerung)
 6 (54)

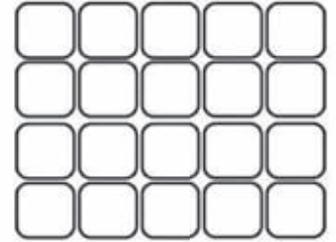


Linker Flügel
 Schadensgrenzwert (Panzerung)
 4 (40)

Rechter Flügel
 Schadensgrenzwert (Panzerung)
 4 (40)

Heck
 Schadensgrenzwert (Panzerung)
 3 (27)

AUSSENLASTEN / BOMBEN



Legende
 HE - Hochexplosiv
 LG - Lasergeführt
 C - Streubombe
 RL - Raketenwerfer

Wärme-
 skala

Überhitzung

30°
29
28°
27°
26°
25°
24°
23°
22°
21°
20°
19°
18°
17°
16
15°
14°
13°
12
11
10°
9
8°
7
6
5°
4
3
2
1
0

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	0	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens- erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusst- seinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitze- level	Auswirkungen	Wärme- tauscher
30	Stilllegung	16 (32)
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	00
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	00
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	00
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	00
24	Waffen +4	00
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	00
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	00
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	00
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	00
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	00
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	00
17	Waffen +3	00
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	00
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	00
13	Waffen +2	00
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	00
8	Waffen +1	00
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	00

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										



STERNENBUND

BATTLETECH

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: THE-S Thorn

Bewegungspunkte:

Gehen: 6
 Rennen: 9
 Springen: 0

Tonnage: 20

Technologie:

Innere Sphäre
 Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

(Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Mittelschwerer Laser	K	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	LSR-5	RA	2	1/Rak.	6	7	14	21
				(M,C,S)				
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	-	3	6	9

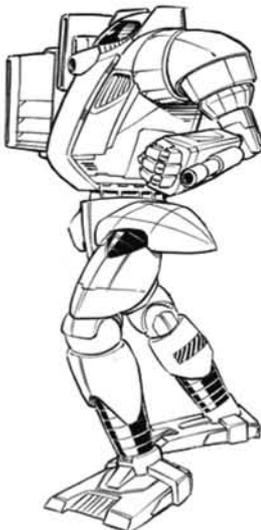
KW: 510 Gesamtpanzerung: 64 Waffenhitze: 8
 Ableitung: 10

KRIEGERDATEN

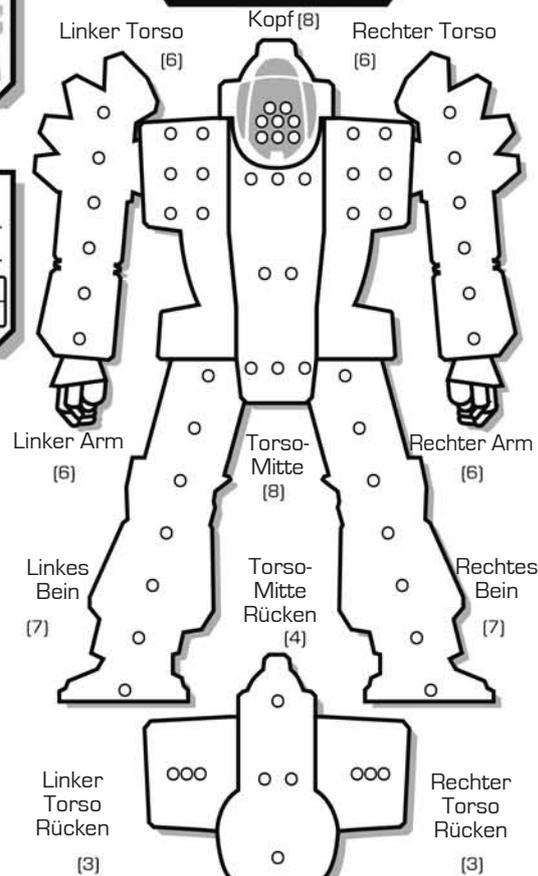
Name: _____

Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- 1-3 Unterarmaktivator
- Handaktivator
- Mittelschwerer Laser
- neu würfeln
- neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Linker Torso

- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- 1-3 neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- Mittelschwerer Laser
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- 1-3 Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- 4-6 Gyroskop
- Gyroskop
- Gyroskop
- Gyroskop
- 1-3 Gyroskop
- Reaktor
- 4-6 Reaktor
- Reaktor
- 4-6 Wärmetauscher
- Wärmetauscher



Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- 1-3 LSR-5
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

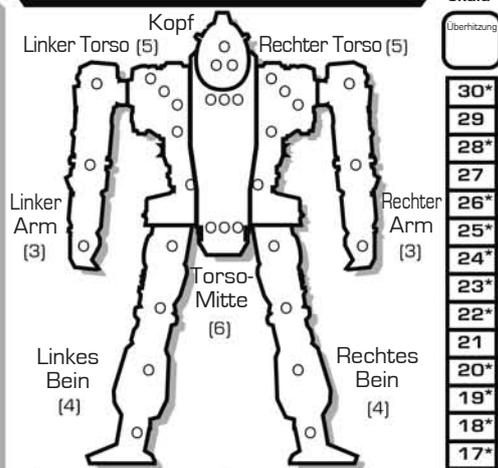
Rechter Torso

- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- 1-3 Munition (LSR-5) 24
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	10 (10)
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	0
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	0
25	-5 Bewegungspunkte	0
24	Waffen +4	0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	0
20	-4 Bewegungspunkte	0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	0
17	Waffen +3	0
15	-3 Bewegungspunkte	0
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	0
13	Waffen +2	0
10	-2 Bewegungspunkte	0
8	Waffen +1	0
5	-1 Bewegungspunkt	0

Wärmeskala

Überhang	Wärmeskala
30*	
29	
28*	
27	
26*	
25*	
24*	
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: THE-T Thorn

Bewegungspunkte:

Gehen: 6

Rennen: 9

Springen: 0

Tonnage: 20

Technologie:

Innere Sphäre

Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

(Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Mittelschwerer Laser	K	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	KSR-4	RA	3	2/Rak. (M,C,S)	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	-	3	6	9

KW: 500 Gesamtpanzerung: 64

Waffenhitze: 9

Ableitung: 10

KRIEGERDATEN

Name: _____

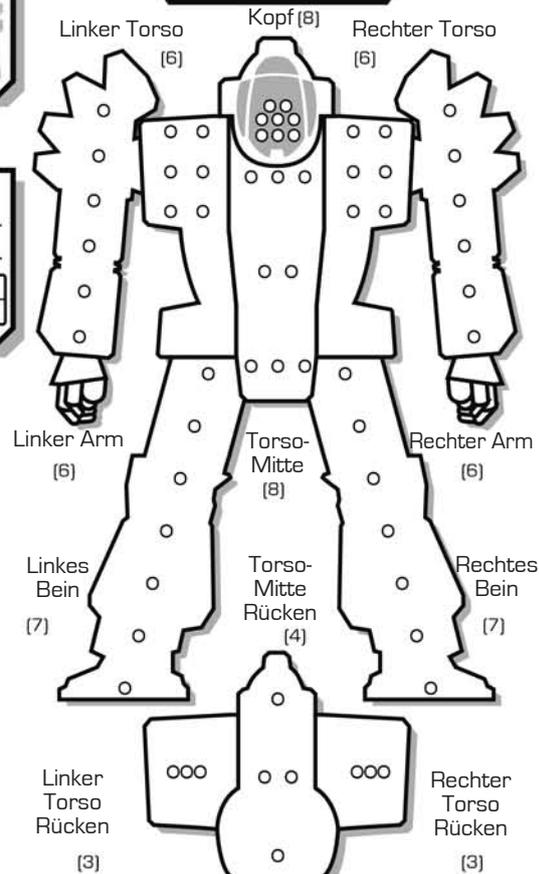
Schützenwert: _____

Pilotenwert: _____

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- 1-3 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 Wärmetauscher
- 2 Wärmetauscher
- 1-3 neu würfeln
- 4 neu würfeln
- 5 neu würfeln
- 6 neu würfeln

- 1 neu würfeln
- 2 neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
- 4 neu würfeln
- 5 neu würfeln
- 6 neu würfeln

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- 6 Wärmetauscher

Kopf

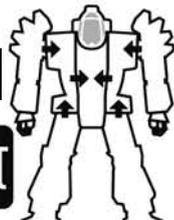
- 1 Lebenserhaltung
- 2 Sensoren
- 3 Cockpit
- 4 Mittelschwerer Laser
- 5 Sensoren
- 6 Lebenserhaltung

Torso Mitte

- 1 Reaktor
- 2 Reaktor
- 1-3 3 Reaktor
- 4 Gyroskop
- 5 Gyroskop
- 6 Gyroskop

- 1 Gyroskop
- 2 Reaktor
- 4-6 3 Reaktor
- 4 Reaktor
- 5 Wärmetauscher
- 6 Wärmetauscher

Reaktortreffer	○○○
Gyroskoptreffer	○○
Sensorentreffer	○○
Lebenserhaltung	○



Schadenstransferdiagramm

Rechter Arm

- 1 Schulter
- 2 Oberarmaktivator
- 1-3 3 KSR-4
- 4 Munition (KSR-4) 25
- 5 neu würfeln
- 6 neu würfeln

- 1 neu würfeln
- 2 neu würfeln
- 3 neu würfeln
- 4-6 4 neu würfeln
- 5 neu würfeln
- 6 neu würfeln

Rechter Torso

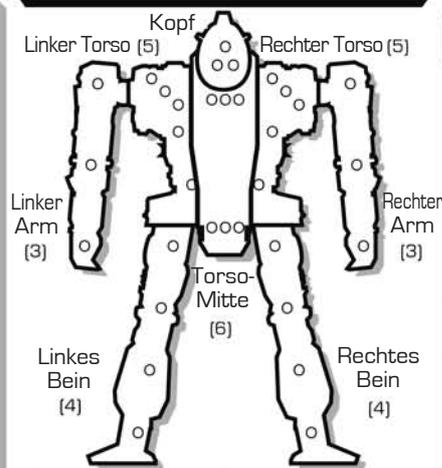
- 1 Wärmetauscher
- 2 Wärmetauscher
- 1-3 3 neu würfeln
- 4 neu würfeln
- 5 neu würfeln
- 6 neu würfeln

- 1 neu würfeln
- 2 neu würfeln
- 3 neu würfeln
- 4-6 4 neu würfeln
- 5 neu würfeln
- 6 neu würfeln

Rechtes Bein

- 1 Hüftgelenk
- 2 Oberschenkelaktivator
- 3 Unterschenkelaktivator
- 4 Fußaktivator
- 5 Wärmetauscher
- 6 Wärmetauscher

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	○
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	-5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	-4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	-3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	○
10	-2 Bewegungspunkte	○
8	Waffen +1	○
5	-1 Bewegungspunkt	○

Wärmeskala

Überhang	Wärmeskala
30*	
29	
28*	
27	
26*	
25*	
24*	
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: **FLE-4 Flea**

Bewegungspunkte:

Gehen: 6

Rennen: 9

Springen: 0

Tonnage: 20

Technologie:

Innere Sphäre

Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

(Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Flammer	TM (R)	3	2	-	1	2	3
(DE,H,AI)								
1	Schwerer Laser	RA	8	8 (DE)	-	5	10	15
2	Leichter Laser	LA	1	3 (DE)	-	1	2	3

KW: 432 Gesamtpanzerung: 64 Waffenhitze: 8
Ableitung: 10

KRIEGERDATEN

Name: _____

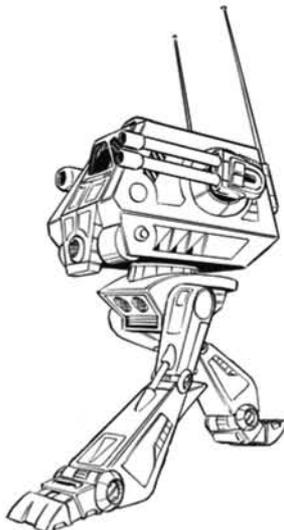
Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____

Treffer:

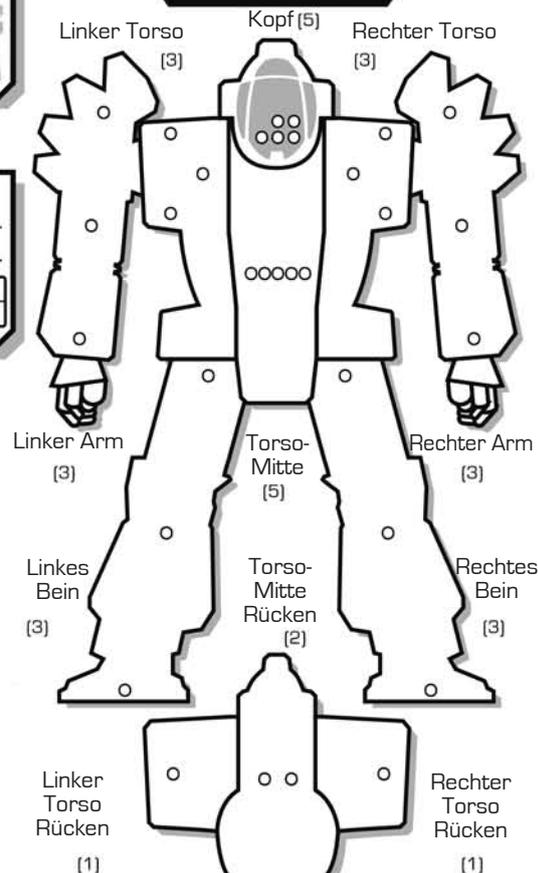
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Leichter Laser
- Leichter Laser
- neu würfeln
- neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Linker Torso

- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- 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
- Wärmetauscher
- neu würfeln

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- neu würfeln
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- Gyroskop
- Gyroskop
- Gyroskop

- Gyroskop
- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- Flammer (R)
- neu würfeln

Reaktortreffer ○○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○

Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Schwerer Laser
- Schwerer Laser
- neu würfeln
- neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

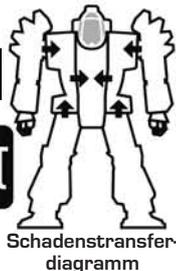
Rechter Torso

- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

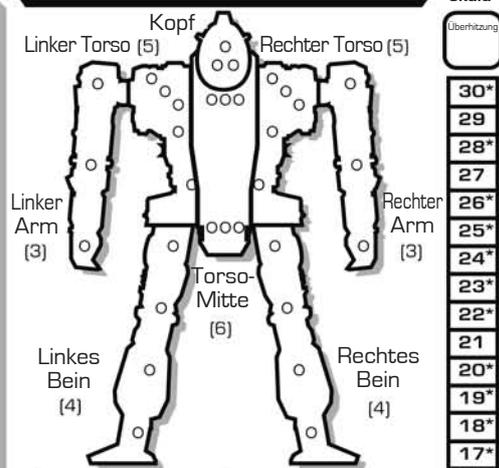
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- neu würfeln



INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	○
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	-5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	-4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	-3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	○
10	-2 Bewegungspunkte	○
8	Waffen +1	○
5	-1 Bewegungspunkt	○

Wärmeskala

Überhang	Wärmeskala
30*	
29	
28*	
27	
26*	
25*	
24*	
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: **FLE-15 Flea**

Bewegungspunkte:

Gehen: 6

Rennen: 9

Springen: 0

Tonnage: 20

Technologie:

Innere Sphäre

Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

(Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Flammer	TM	3	2	-	1	2	3
(DE,H,AI)								
1	Leichter Laser	RT (R)	1	3 (DE)	-	1	2	3
1	Leichter Laser	LT (R)	1	3 (DE)	-	1	2	3
1	Maschinengewehr	RA	0	2	-	1	2	3
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Maschinengewehr	RA	0	2	-	1	2	3
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	-	3	6	9

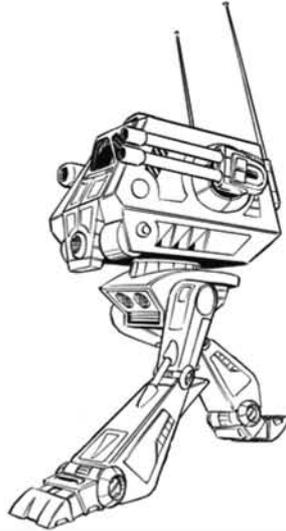
KW: 430 Gesamtpanzerung: 64 Waffenhitze: 9
Ableitung: 10

KRIEGERDATEN

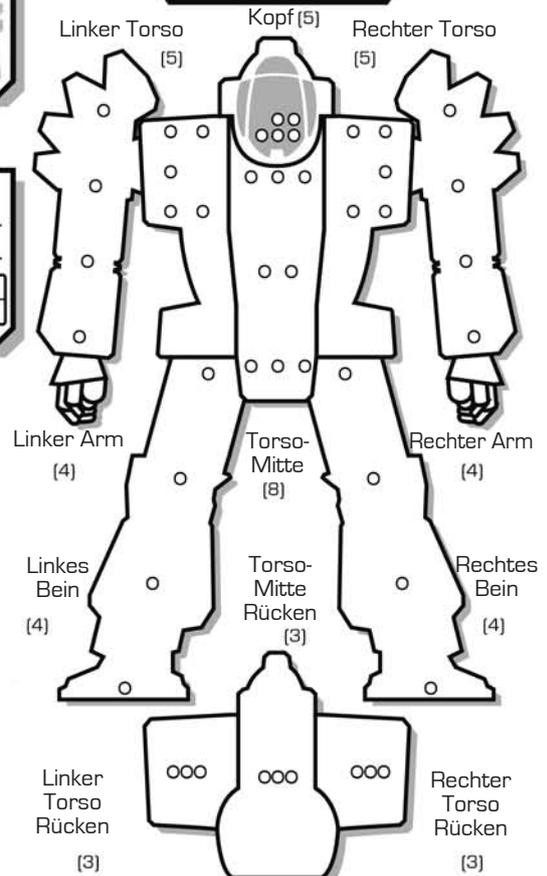
Name: _____

Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Mittelschwerer Laser
- Maschinengewehr
- neu würfeln
- neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Linker Torso

- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- Leichter Laser (R)
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- neu würfeln

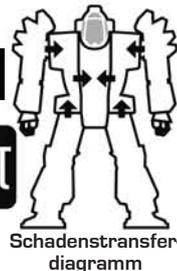
Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- neu würfeln
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- Gyroskop
- Gyroskop
- Gyroskop

- Gyroskop
- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- Flammer
- Munition (MG) 200



Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Mittelschwerer Laser
- Maschinengewehr
- neu würfeln
- neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Rechter Torso

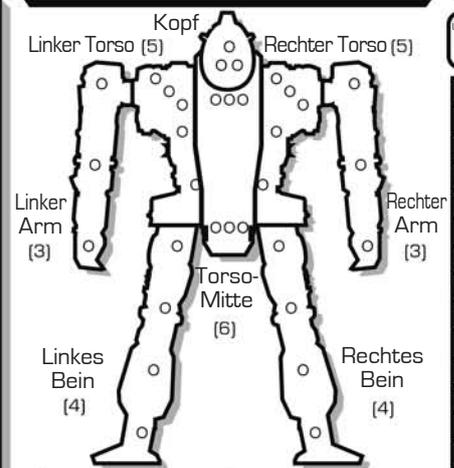
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- Leichter Laser (R)
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	10 (10)
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	0
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	0
25	-5 Bewegungspunkte	0
24	Waffen +4	0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	0
20	-4 Bewegungspunkte	0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	0
17	Waffen +3	0
15	-3 Bewegungspunkte	0
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	0
13	Waffen +2	0
10	-2 Bewegungspunkte	0
8	Waffen +1	0
5	-1 Bewegungspunkt	0

Wärmeskala

Überhang
30*
29
28*
27
26*
25*
24*
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: HNT-151 Hornet

Bewegungspunkte: Tonnage: 20
 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-5	RT	2	1/Rak	6	7	14	21
(M,C,S)								
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Leichter Laser	LA	1	3 (DE)	-	1	2	3

KW: 488 Gesamtpanzerung: 64 Waffenhitze: 6
 Ableitung: 10

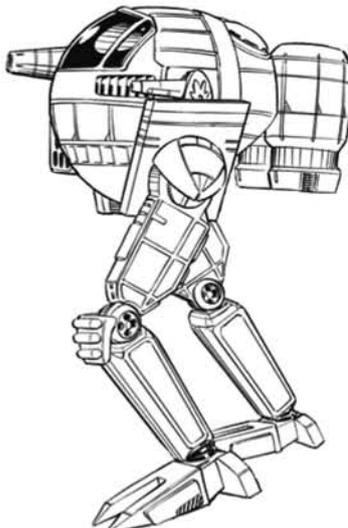
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

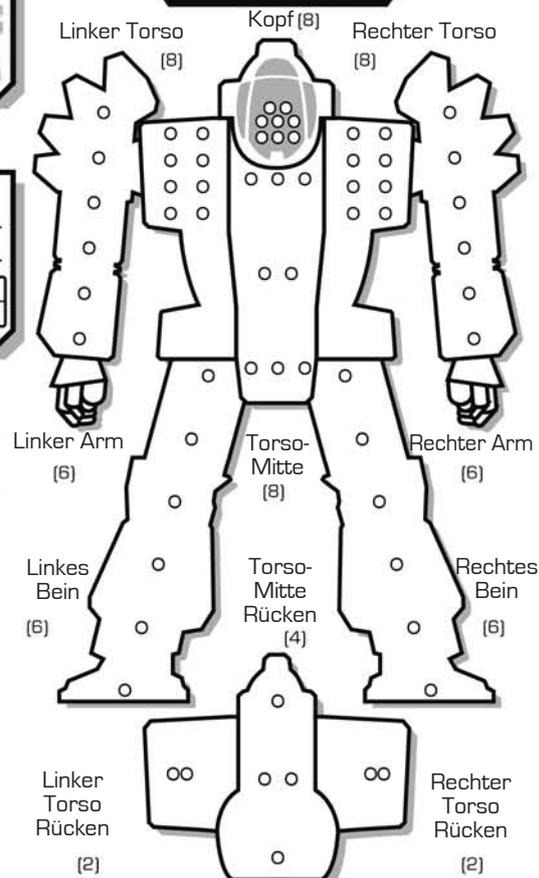
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Leichter Laser
- 1-3 neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

1. neu würfeln
2. neu würfeln
3. neu würfeln
- 4-6 4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

Linker Torso

- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- Munition (LSR-5) 24
5. neu würfeln
6. neu würfeln

1. neu würfeln
2. neu würfeln
3. neu würfeln
- 4-6 4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Sprungdüse
6. Sprungdüse

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
4. neu würfeln
5. Sensoren
6. Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
- Reaktor
3. Reaktor
- 1-3 4. Gyroskop
5. Gyroskop
6. Gyroskop

- Gyroskop
- Reaktor
3. Reaktor
- 4-6 4. Reaktor
5. Sprungdüse
6. neu würfeln

Reaktortreffer ○○○○
 Gyroskoptreffer ○○
 Sensorentreffer ○○
 Lebenserhaltung ○

Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Mittelschwerer Laser
- 1-3 4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

1. neu würfeln
2. neu würfeln
3. neu würfeln
- 4-6 4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

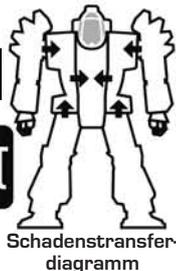
Rechter Torso

- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- 1-3 4. LSR-5
5. neu würfeln
6. neu würfeln

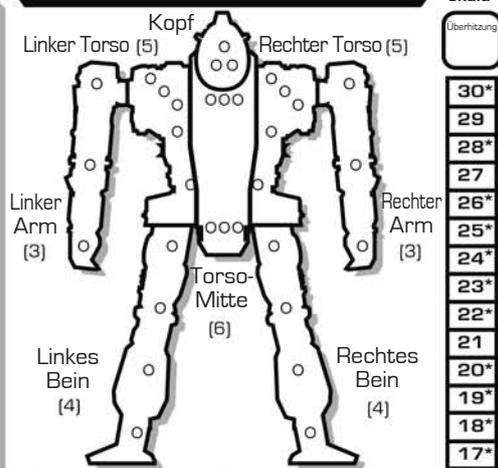
1. neu würfeln
2. neu würfeln
3. neu würfeln
- 4-6 4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Sprungdüse
6. Sprungdüse



INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	10 (10)
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

Überhang	Wärmeskala
30*	
29	
28*	
27	
26*	
25*	
24*	
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: HNT-152 Hornet

Bewegungspunkte: Tonnage: 20
 Gehen: 5 Technologie:
 Rennen: 8 Innere Sphäre
 Springen: 5 Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	KSR-4	RT	3	2/Rak.	-	3	6	9
				(M,C,S)				
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Leichter Laser	LA	1	3 (DE)	-	1	2	3

KW: 475 Gesamtpanzerung: 64 Waffenhitze: 7
 Ableitung: 10

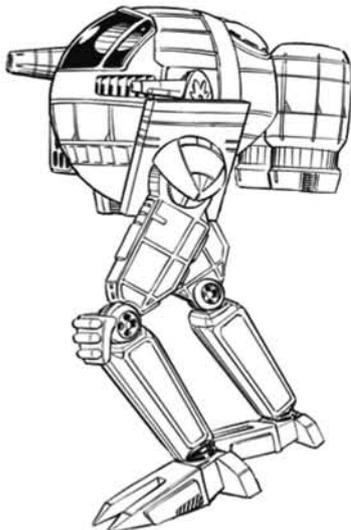
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

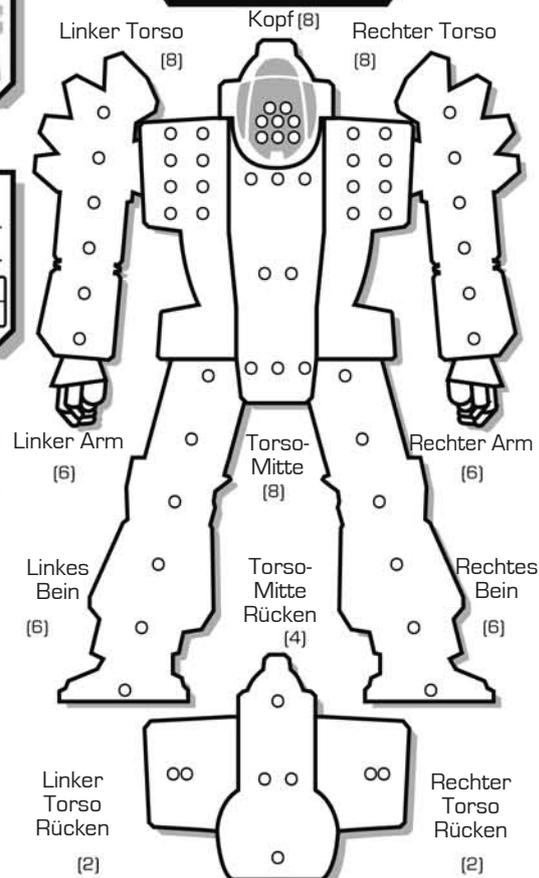
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Leichter Laser
- 1-3 neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

1. neu würfeln
2. neu würfeln
3. neu würfeln
- 4-6 4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

Linker Torso

- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- Munition (KSR-4) 25
5. neu würfeln
6. neu würfeln

1. neu würfeln
2. neu würfeln
- 4-6 3. neu würfeln
4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Sprungdüse
6. Sprungdüse

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
4. neu würfeln
- Sensoren
6. Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
- Reaktor
3. Reaktor
- 1-3 4. Gyroskop
5. Gyroskop
6. Gyroskop

- Gyroskop
- Reaktor
- Reaktor
- 4-6 4. Reaktor
5. Sprungdüse
6. neu würfeln



Schadenstransferdiagramm

Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Mittelschwerer Laser
- 1-3 4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

1. neu würfeln
2. neu würfeln
3. neu würfeln
- 4-6 4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

Rechter Torso

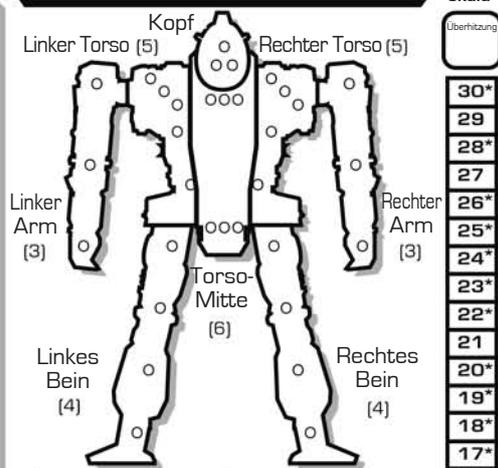
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- 1-3 4. KSR-4
5. neu würfeln
6. neu würfeln

1. neu würfeln
2. neu würfeln
3. neu würfeln
- 4-6 4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
5. Sprungdüse
6. Sprungdüse

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stillegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	0
26	Stillegung, Stoppzahl 10+	0
25	-5 Bewegungspunkte	0
24	Waffen +4	0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0
22	Stillegung, Stoppzahl 8+	0
20	-4 Bewegungspunkte	0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0
18	Stillegung, Stoppzahl 6+	0
17	Waffen +3	0
15	-3 Bewegungspunkte	0
14	Stillegung, Stoppzahl 4+	0
13	Waffen +2	0
10	-2 Bewegungspunkte	0
8	Waffen +1	0
5	-1 Bewegungspunkt	0

Wärmeskala

Überhang	Wärmeskala
30*	
29	
28*	
27	
26*	
25*	
24*	
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: **MON-67 Mongoose**

Bewegungspunkte: **Tonnage: 25**
 Gehen: **8** Technologie:
 Rennen: **12** Innere Sphäre
 Springen: **0** Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Leichter Laser	K	1	3 (DE)	-	1	2	3
1	Mittelschwerer Laser	TM	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	-	3	6	9

KW: 741 Gesamtpanzerung: 88 Waffenhitze: 10
 Ableitung: 10

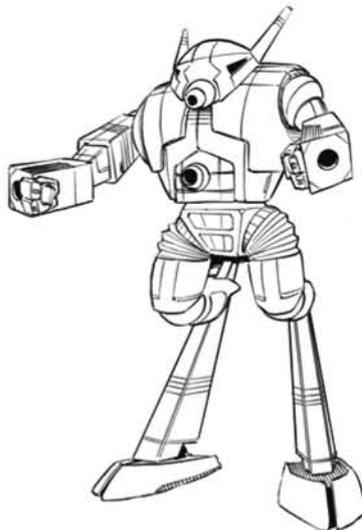
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

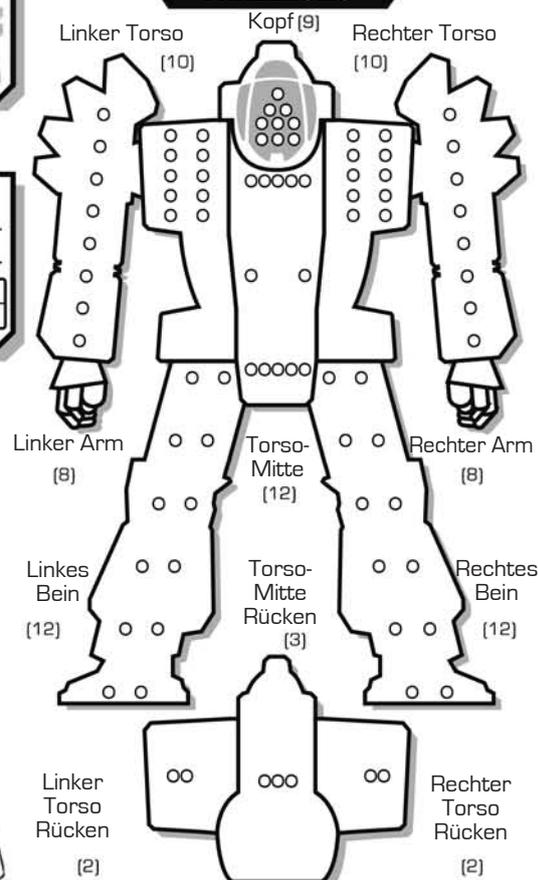
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- 1-3 Unterarmaktivator
- Handaktivator
- Mittelschwerer Laser
- neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
3. neu würfeln
- 4-6 4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

Linker Torso

- neu würfeln
- neu würfeln
- 1-3 3. neu würfeln
4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
- 4-6 3. neu würfeln
4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
6. neu würfeln

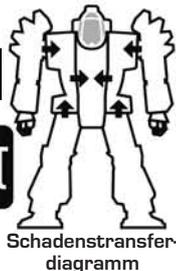
Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- Leichter Laser
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
- Reaktor
- 1-3 3. Reaktor
4. Gyroskop
5. Gyroskop
6. Gyroskop

- Gyroskop
- Reaktor
3. Reaktor
- 4-6 4. Reaktor
5. Mittelschwerer Laser
6. neu würfeln



Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- 1-3 3. Unterarmaktivator
4. Handaktivator
5. Mittelschwerer Laser
- neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
3. neu würfeln
- 4-6 4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

Rechter Torso

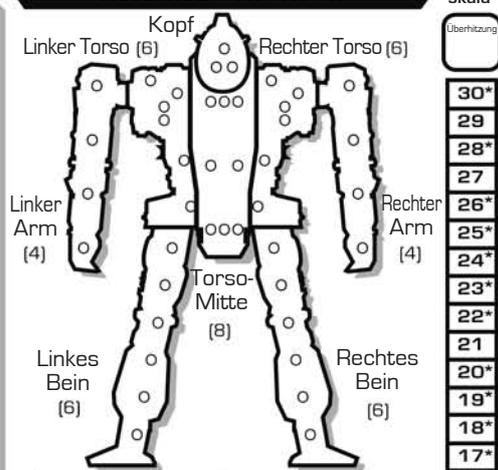
- neu würfeln
- neu würfeln
- 1-3 3. neu würfeln
4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
- 4-6 3. neu würfeln
4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
6. neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 10 (10)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	-5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	-4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	-3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	○
10	-2 Bewegungspunkte	○
8	Waffen +1	○
5	-1 Bewegungspunkt	○

Wärmeskala

Überhang	Wärmeskala
○	30*
○	29
○	28*
○	27
○	26*
○	25*
○	24*
○	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: **MON-68 Mongoose**

Bewegungspunkte: **Tonnage: 25**
 Gehen: 7 **Technologie:**
 Rennen: 11 **Innere Sphäre**
 Springen: 0 **Epoche: Nachfolgekriege**

Bewaffnung & Ausrüstung

(Hexe)
 Anz. Typ Zone Wärme Sch Min N. M. W.
 1 Schwere Laser RA 8 8 (DE) - 5 10 15

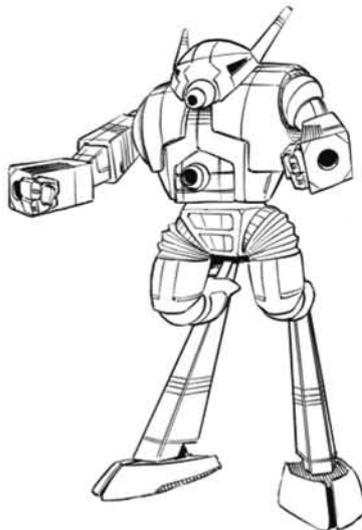
KW: 676 Gesamtpanzerung: 88 Waffenhitze: 8
 Ableitung: 10

KRIEGERDATEN

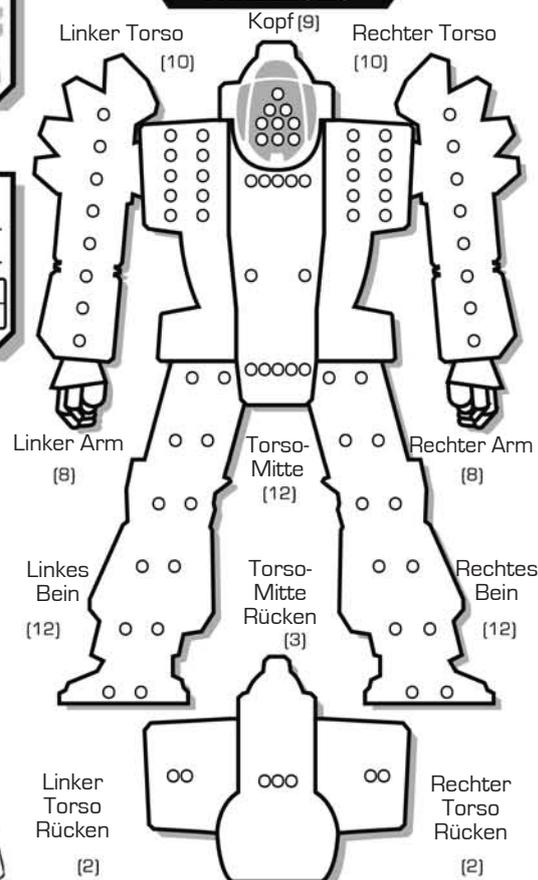
Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

1	2	3	4	5	6
3	5	7	10	11	Tot

 Bewusstseinswurf: _____



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Handaktivator
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linker Torso

- neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- neu würfeln

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- neu würfeln
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Gyroskop
 - Gyroskop
 - Gyroskop
- 1-3
- Gyroskop
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Wärmetauscher
 - neu würfeln
- 4-6



Rechter Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Handaktivator
 - Schwerer Laser
 - Schwerer Laser
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

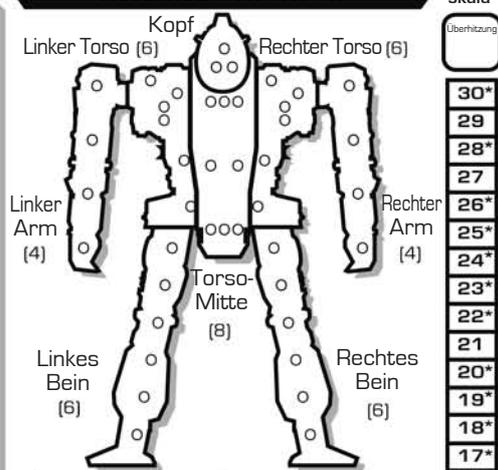
Rechter Torso

- neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 10 (10)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	-5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	-4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	-3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	○
10	-2 Bewegungspunkte	○
8	Waffen +1	○
5	-1 Bewegungspunkt	○

Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27
26*
25*
24*
23*
22*
21
20*
19*
18*
17*
16
15*
14*
13*
12
11
10*
9
8*
7
6
5*
4
3
2
1
0

BATTLETECH

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: **FLC-4N Falcon**

Bewegungspunkte:

Tonnage: 30

Gehen: 6

Technologie:

Rennen: 9

Innere Sphäre

Springen: 6

Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

(Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Maschinengewehr	RT(R)	0	2	-	1	2	3
				(DB,AI)				
1	Maschinengewehr	LT(R)	0	2	-	1	2	3
				(DB,AI)				
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Leichter Laser	RA	1	3 (DE)	-	1	2	3
1	Leichter Laser	LA	1	3 (DE)	-	1	2	3

KW: 610 Gesamtpanzerung: 96 Waffenhitze: 9
Ableitung: 12

KRIEGERDATEN

Name: _____

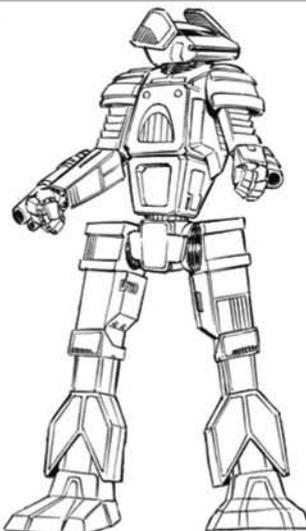
Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____

Treffer:

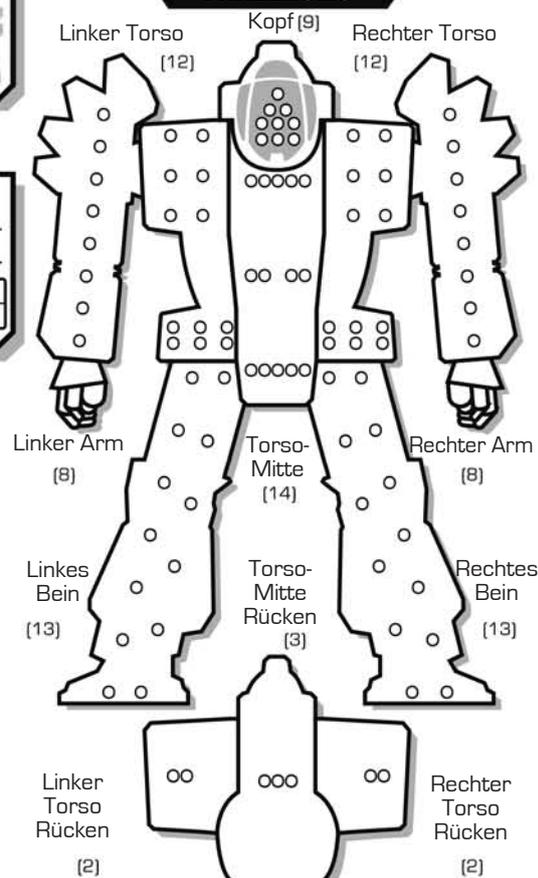
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- 1-3 Unterarmaktivator
- Handaktivator
- Leichter Laser
- neu würfeln
1. neu würfeln
2. neu würfeln
3. neu würfeln
4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

Linker Torso

- Sprungdüse
- Sprungdüse
3. Sprungdüse
- 1-3 Maschinengewehr (R)
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

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
4. neu würfeln
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

1. Reaktor
2. Reaktor
3. Reaktor
- 1-3 4. Gyroskop
5. Gyroskop
6. Gyroskop
1. Gyroskop
2. Reaktor
3. Reaktor
4. Reaktor
- 4-6 5. Wärmetauscher
6. Munition (MG) 200

Reaktortreffer ○○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○

Rechter Arm

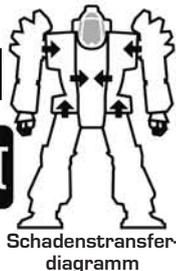
- Schulter
- Oberarmaktivator
- 1-3 Unterarmaktivator
- Handaktivator
- Mittelschwerer Laser
- Leichter Laser
1. neu würfeln
2. neu würfeln
3. neu würfeln
4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

Rechter Torso

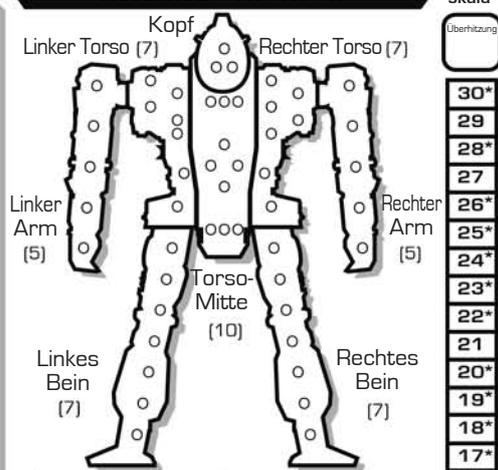
- Sprungdüse
- Sprungdüse
3. Sprungdüse
- 1-3 4. Maschinengewehr (R)
5. neu würfeln
6. neu würfeln
1. neu würfeln
2. neu würfeln
3. neu würfeln
4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher



INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○ ○
25	-5 Bewegungspunkte	○ ○ ○
24	Waffen +4	○ ○ ○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○ ○ ○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○ ○ ○
20	-4 Bewegungspunkte	○ ○ ○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○ ○ ○ ○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○ ○ ○ ○
17	Waffen +3	○ ○ ○ ○
15	-3 Bewegungspunkte	○ ○ ○ ○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○ ○ ○ ○
13	Waffen +2	○ ○ ○ ○
10	-2 Bewegungspunkte	○ ○ ○ ○
8	Waffen +1	○ ○ ○ ○
5	-1 Bewegungspunkt	○ ○ ○ ○

Wärmeskala

Überhang	Wärmeskala
30*	
29	
28*	
27	
26*	
25*	
24*	
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: HER-1A Hermes

Bewegungspunkte: Tonnage: 30
 Gehen: 9 Technologie:
 Rennen: 14 Innere Sphäre
 Springen: 0 Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Mittelschwerer Laser	TM	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Flammer	LA	3	2	-	1	2	3

(Hexe)
(DE,H,AI)

KW: 601 Gesamtpanzerung: 56 Waffenhitze: 9
 Ableitung: 10

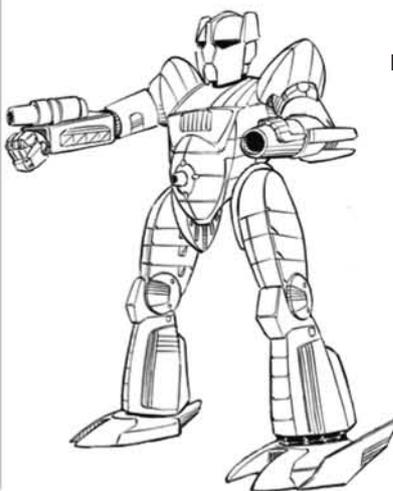
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

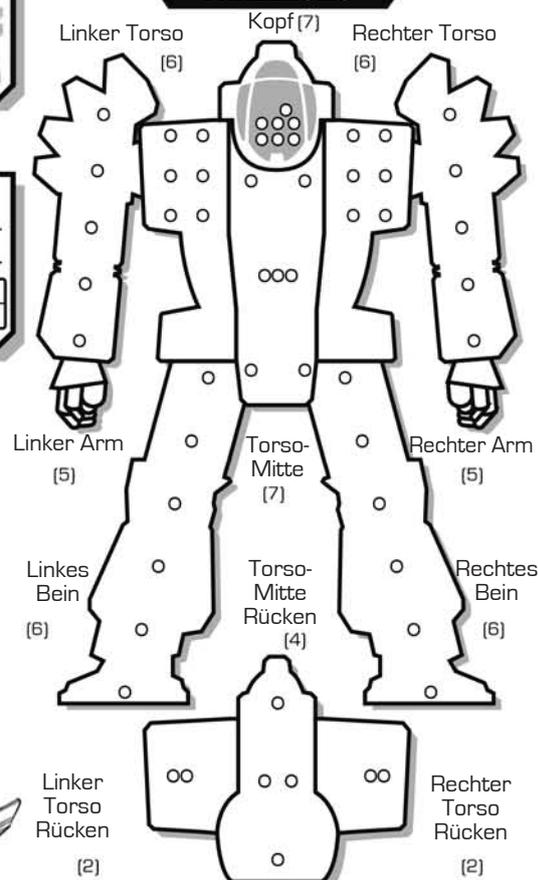
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Flammer
- neu würfeln
- neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Linker Torso

- neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- neu würfeln
- neu würfeln

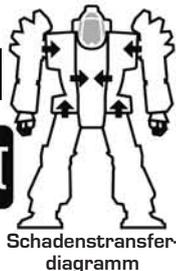
Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- neu würfeln
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- Gyroskop
- Gyroskop
- Gyroskop

- Gyroskop
- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- Mittelschwerer Laser
- neu würfeln



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

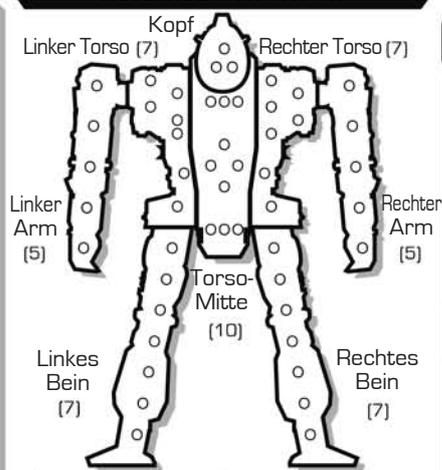
- neu würfeln

- 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	Stilllegung	10 (10)
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	0
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	0
25	-5 Bewegungspunkte	0
24	Waffen +4	0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	0
20	-4 Bewegungspunkte	0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	0
17	Waffen +3	0
15	-3 Bewegungspunkte	0
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	0
13	Waffen +2	0
10	-2 Bewegungspunkte	0
8	Waffen +1	0
5	-1 Bewegungspunkt	0

Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27
26*
25*
24*
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: **HER-1B Hermes**

Bewegungspunkte: **Tonnage: 30**
 Gehen: **9** Technologie:
 Rennen: **14** Innere Sphäre
 Springen: **0** Epoche: **Nachfolgekriege**

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Mittelschwerer Laser	TM	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	-	3	6	9

KW: 687 Gesamtpanzerung: 56 Waffenhitze: 9
 Ableitung: 10

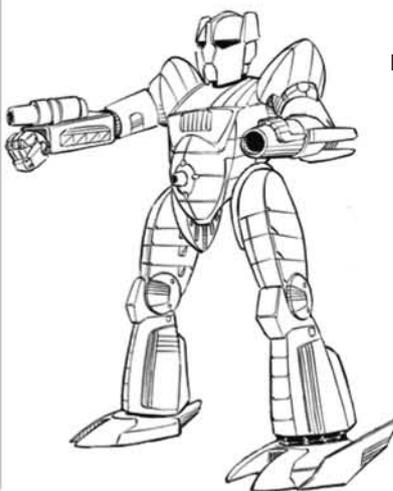
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

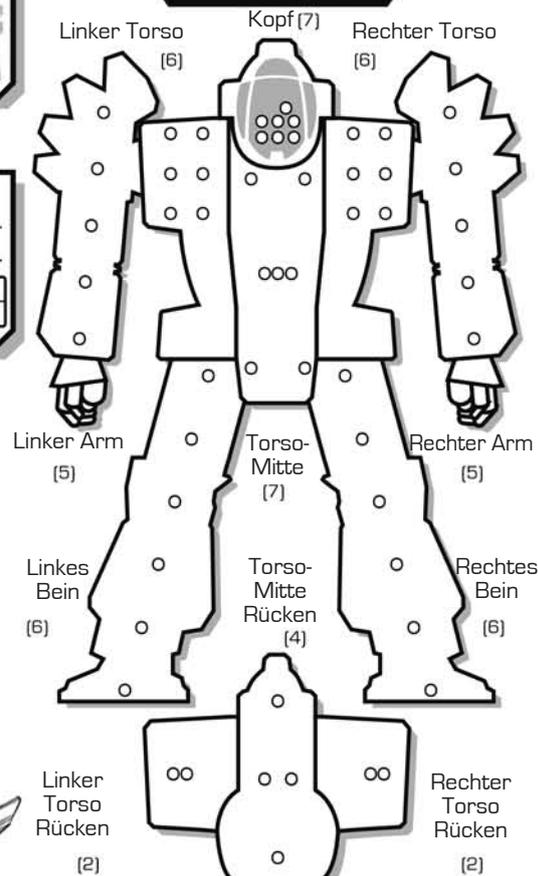
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- 1-3 Mittelschwerer Laser
- neu würfeln
- neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
3. neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Linker Torso

- neu würfeln
- neu würfeln
- 1-3 neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- neu würfeln
- neu würfeln

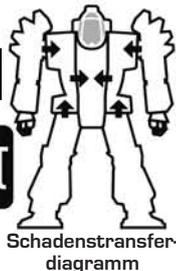
Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- neu würfeln
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
- Reaktor
- 1-3 Reaktor
- Gyroskop
- Gyroskop
- Gyroskop

- Gyroskop
- Reaktor
- Reaktor
- 4-6 Reaktor
- Mittelschwerer Laser
- neu würfeln



Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- 1-3 Handaktivator
- Mittelschwerer Laser
- neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
3. neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Rechter Torso

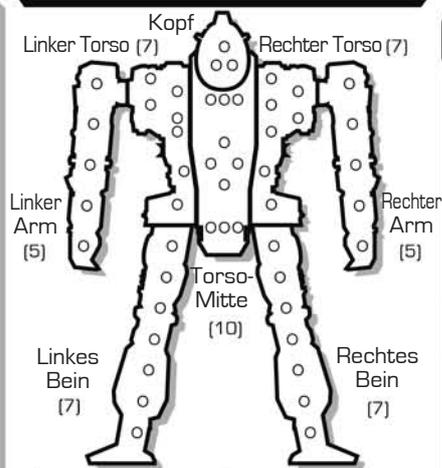
- neu würfeln
- neu würfeln
- 1-3 neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
- 4-6 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	Stilllegung	10 (10)
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	0
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	0
25	-5 Bewegungspunkte	0
24	Waffen +4	0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	0
20	-4 Bewegungspunkte	0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	0
17	Waffen +3	0
15	-3 Bewegungspunkte	0
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	0
13	Waffen +2	0
10	-2 Bewegungspunkte	0
8	Waffen +1	0
5	-1 Bewegungspunkt	0

Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27
26*
25*
24*
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: **HSR-300-D Hussar**

Bewegungspunkte: **Tonnage: 30**
 Gehen: **9** **Technologie:**
 Rennen: **14** **Innere Sphäre**
 Springen: **0** **Epoche: Nachfolgekriege**

Bewaffnung & Ausrüstung

(Hexe)
 Anz. Typ Zone Wärme Sch Min N. M. W.
 1 Schwere Laser TM 8 8 (DE) - 5 10 15

KW: 543 Gesamtpanzerung: 24 Waffenhitze: 8
 Ableitung: 10

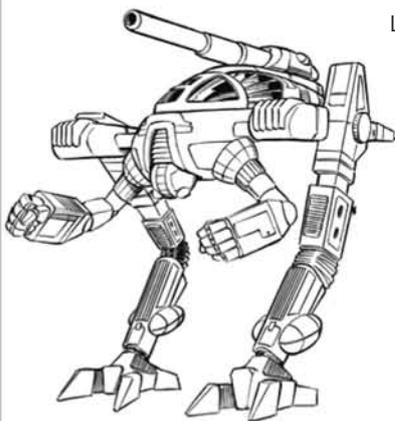
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

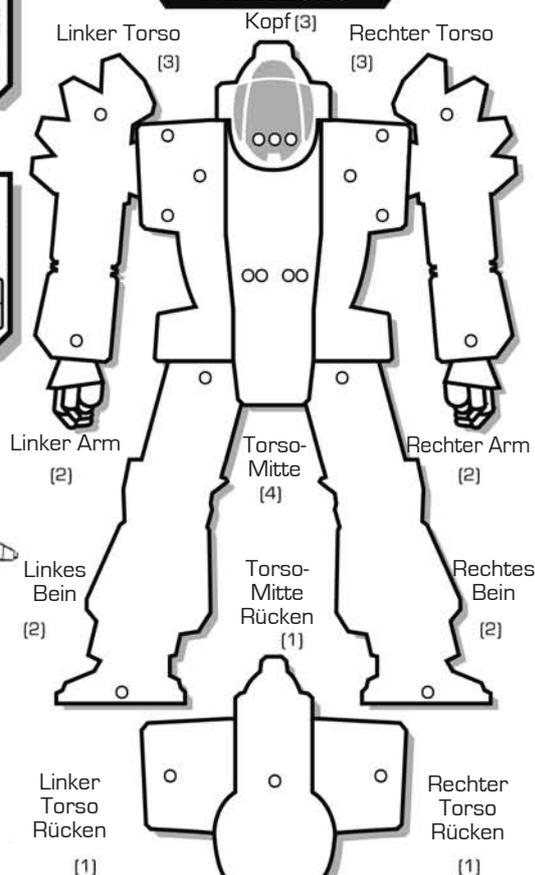
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Handaktivator
- neu würfeln
- neu würfeln

- 1-3
 4-6
- neu würfeln
 - neu würfeln

Linker Torso

- neu würfeln

- 1-3
 4-6
- 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

- 1-3
 4-6
- Gyroskop
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Schwerer Laser
 - Schwerer Laser

Reaktortreffer ○○○○
 Gyroskoptreffer ○○
 Sensorentreffer ○○
 Lebenserhaltung ○

Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Handaktivator
- neu würfeln
- neu würfeln

- 1-3
 4-6
- neu würfeln
 - neu würfeln

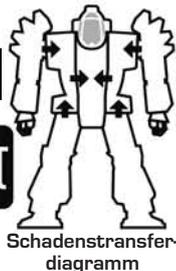
Rechter Torso

- neu würfeln

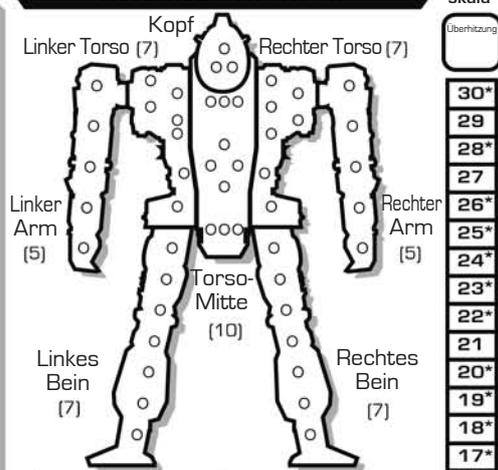
- 1-3
 4-6
- neu würfeln
 - neu würfeln

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- neu würfeln
- neu würfeln



INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 10 (10)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	-5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	-4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	-3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	○
10	-2 Bewegungspunkte	○
8	Waffen +1	○
5	-1 Bewegungspunkt	○

Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27
26*
25*
24*
23*
22*
21
20*
19*
18*
17*
16
15*
14*
13*
12
11
10*
9
8*
7
6
5*
4
3
2
1
0

BATTLETECH

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: **HSR-350-D Hussar**

Bewegungspunkte: **Tonnage: 30**
 Gehen: **8** Technologie:
 Rennen: **12** Innere Sphäre
 Springen: **0** Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Schwerer Laser	TM	8	8 (DE)	-	5	10	15
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	-	3	6	9

KW: 731 Gesamtpanzerung: 40 Waffenhitze: 14
 Ableitung: 10

KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

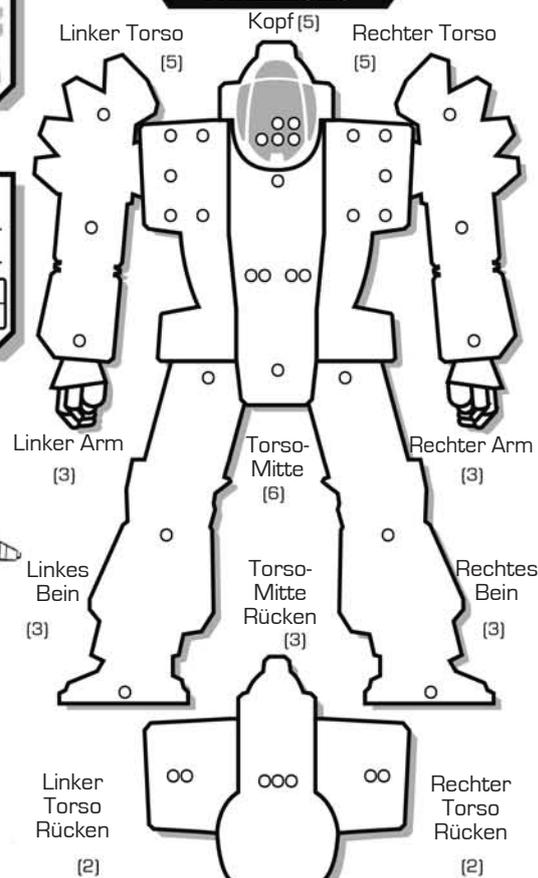
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- 1-3 Unterarmaktivator
- Handaktivator
- Mittelschwerer Laser
- neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
- 3 neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Linker Torso

- neu würfeln
- neu würfeln
- 1-3 neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- neu würfeln
- neu würfeln

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- Wärmetauscher
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
- Reaktor
- 1-3 Reaktor
- Gyroskop
- Gyroskop
- Gyroskop

- Gyroskop
- Reaktor
- 3 Reaktor
- 4-6 Reaktor
- Schwerer Laser
- Schwerer Laser



Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- 1-3 Unterarmaktivator
- Handaktivator
- Mittelschwerer Laser
- neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
- 3 neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Rechter Torso

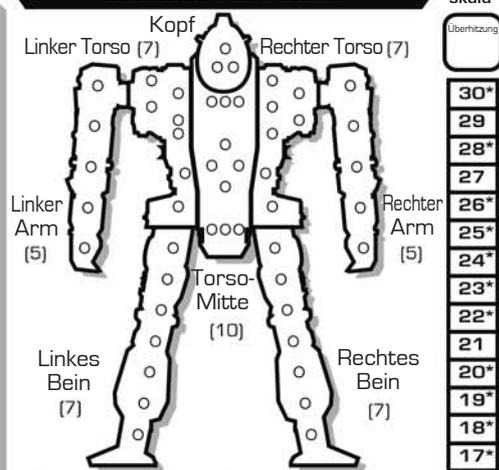
- neu würfeln
- neu würfeln
- 1-3 neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- 3 Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- neu würfeln
- neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 10 (10)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	-5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	-4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	-3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	○
10	-2 Bewegungspunkte	○
8	Waffen +1	○
5	-1 Bewegungspunkt	○

Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27
26*
25*
24*
23*
22*
21
20*
19*
18*
17*
16
15*
14*
13*
12
11
10*
9
8*
7
6
5*
4
3
2
1
0

BATTLETECH

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: **STN-1S Sentinel**

Bewegungspunkte: **Tonnage: 40**
 Gehen: **6** **Technologie:**
 Rennen: **9** **Innere Sphäre**
 Springen: **0** **Epoche: Sternenbund**

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Leichter Laser	RT	1	3 (DE)	-	1	2	3
1	KSR-4	RT	3	2/Rak.	-	3	6	9
				(M,C,S)				
1	Autokanone/2	LA	1	2	4	8	16	24
				(DB,S)				

KW: 632 Gesamtpanzerung: 96 Waffenhitze: 5
 Ableitung: 12

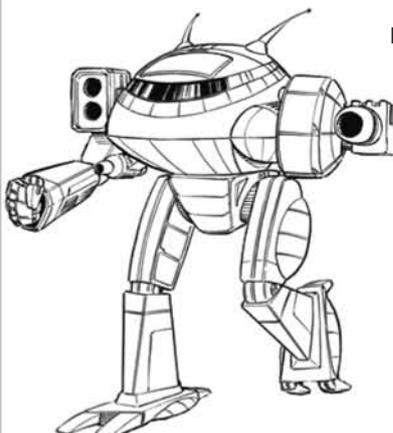
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

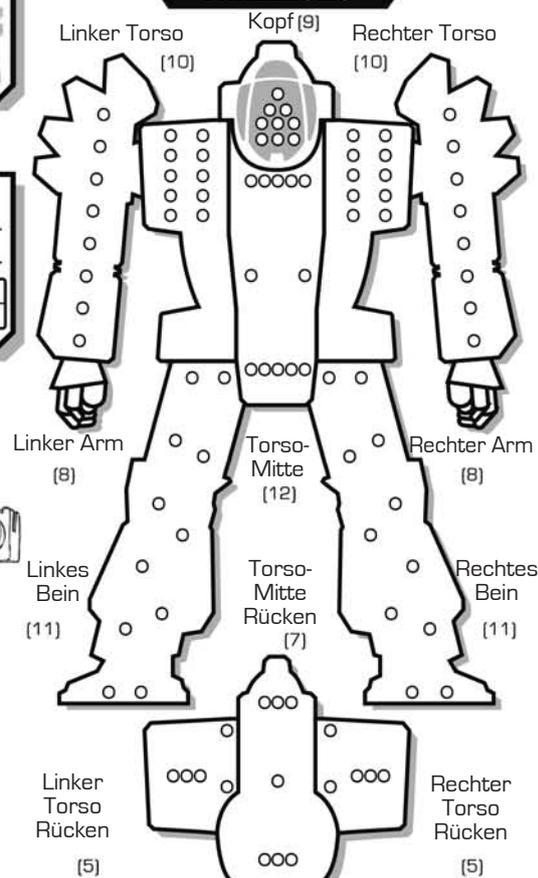
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Autokanone/2
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Linker Torso

- Wärmetauscher
- Munition (AK/2) 45
- 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
- Wärmetauscher
- 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 ○

Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Handaktivator
- neu würfeln
- neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

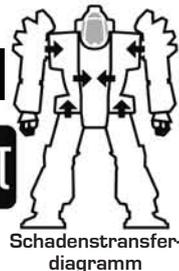
Rechter Torso

- KSR-4
- Leichter Laser
- Munition (KSR-4) 25
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

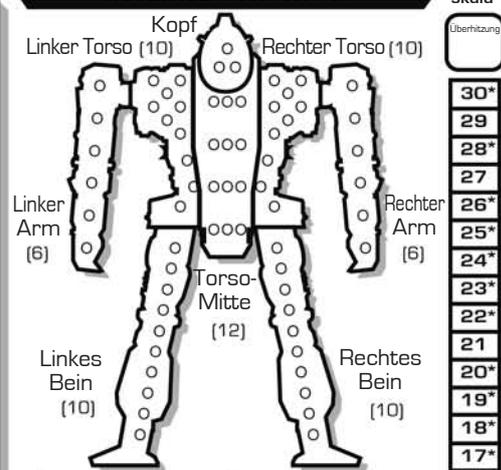
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- neu würfeln



INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	12 (12)
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

Überhang	Wärmeskala
30*	
29	
28*	
27	
26*	
25*	
24*	
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: **STN-3K Sentinel**

Bewegungspunkte: **Tonnage: 40**
 Gehen: **6** Technologie:
 Rennen: **9** Innere Sphäre
 Springen: **0** Epoche: **Nachfolgekriege**

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Leichter Laser	RT	1	3 (DE)	-	1	2	3
1	KSR-2	RT	2	2/Rak.	-	3	6	9
				(M,C,S)				
1	Autokanone/5	LA	1	5	3	6	12	18
				(DB,S)				

KW: 652 Gesamtpanzerung: 96 Waffenhitze: 4
 Ableitung: 10

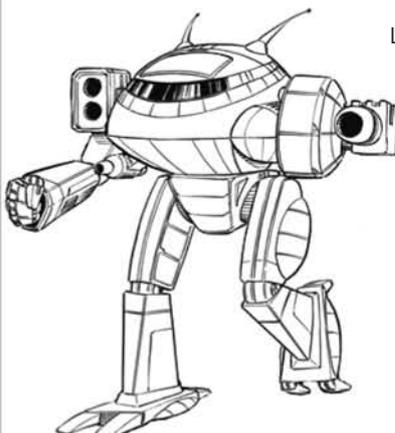
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

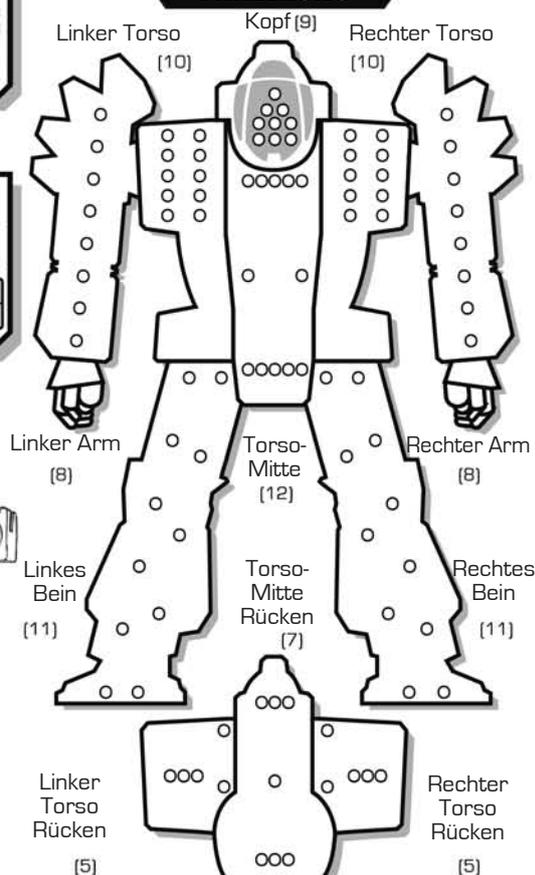
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Autokanone/5
- Autokanone/5
- Autokanone/5
- Autokanone/5

- neu würfeln

Linker Torso

- Wärmetauscher
- Munition (AK/5) 20
- Munition (AK/5) 20
- 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 ○

Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Handaktivator
- neu würfeln
- neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

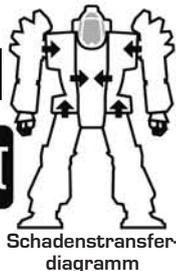
Rechter Torso

- Leichter Laser
- KSR-2
- Munition (KSR-2) 50
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

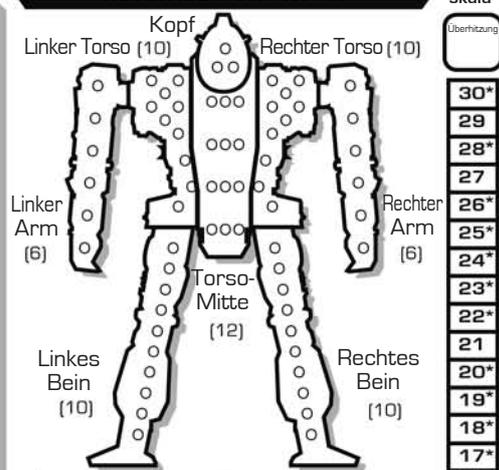
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- neu würfeln
- neu würfeln



INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 10 (10)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	-5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	-4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	-3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	○
10	-2 Bewegungspunkte	○
8	Waffen +1	○
5	-1 Bewegungspunkt	○

Wärmeskala

Überhang	Wärmeskala
	30*
	29
	28*
	27
	26*
	25*
	24*
	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: **STN-3KA Sentinel**

Bewegungspunkte: **Tonnage: 40**
 Gehen: 6 **Technologie:**
 Rennen: 9 **Innere Sphäre**
 Springen: 0 **Epoche: Nachfolgekriege**

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Leichter Laser	RT	1	3 (DE)	-	1	2	3
1	KSR-2	RT	2	2/Rak. (M,C,S)	-	3	6	9
1	Schwerer Laser	LA	8	8 (DE)	-	5	10	15

KW: 847 **Gesamtpanzerung: 128** **Waffenhitze: 11**
Ableitung: 13

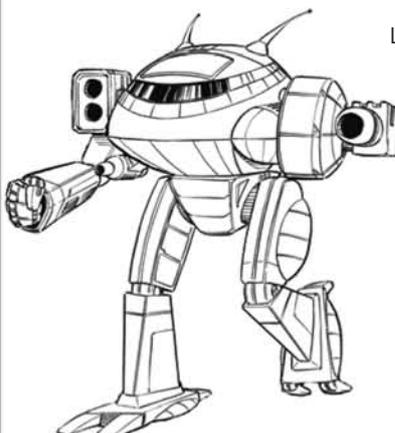
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

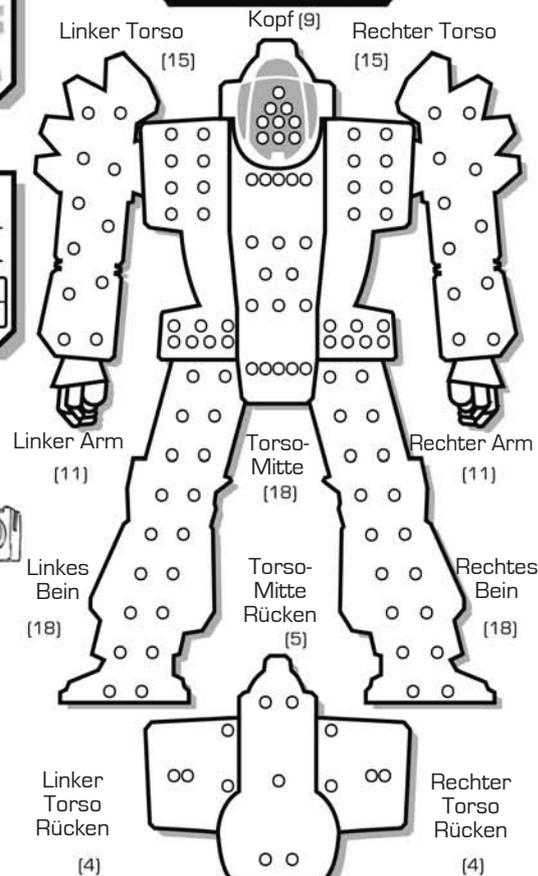
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Schwerer Laser
- Schwerer Laser
- neu würfeln
- neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Linker Torso

- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- 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

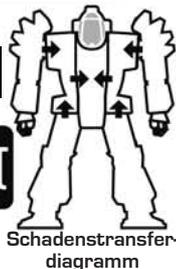
Torso Mitte

- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- Gyroskop
- Gyroskop
- Gyroskop

1-3

- Gyroskop
- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- Wärmetauscher
- neu würfeln

4-6



Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Handaktivator
- neu würfeln
- neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Rechter Torso

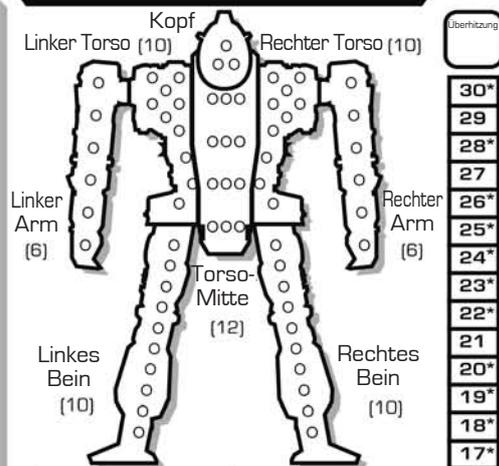
- Leichter Laser
- KSR-2
- Munition (KSR-2) 50
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

- 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	Stilllegung	13 (13)
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

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: **STN-3KB Sentinel**

Bewegungspunkte: **Tonnage: 40**
 Gehen: 6 **Technologie:**
 Rennen: 9 **Innere Sphäre**
 Springen: 0 **Epoche: Nachfolgekriege**

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Leichter Laser	RT	1	3 (DE)	-	1	2	3
1	KSR-2	RT	2	2/Rak.	-	3	6	9
				(M,C,S)				
1	PPK	LA	10	10	3	6	12	18
				(DE,X)				

KW: 823 **Gesamtpanzerung: 96** **Waffenhitze: 13**
Ableitung: 13

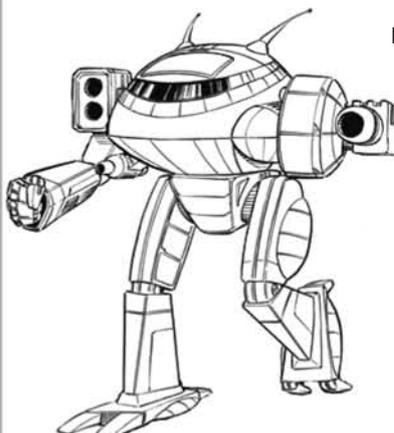
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

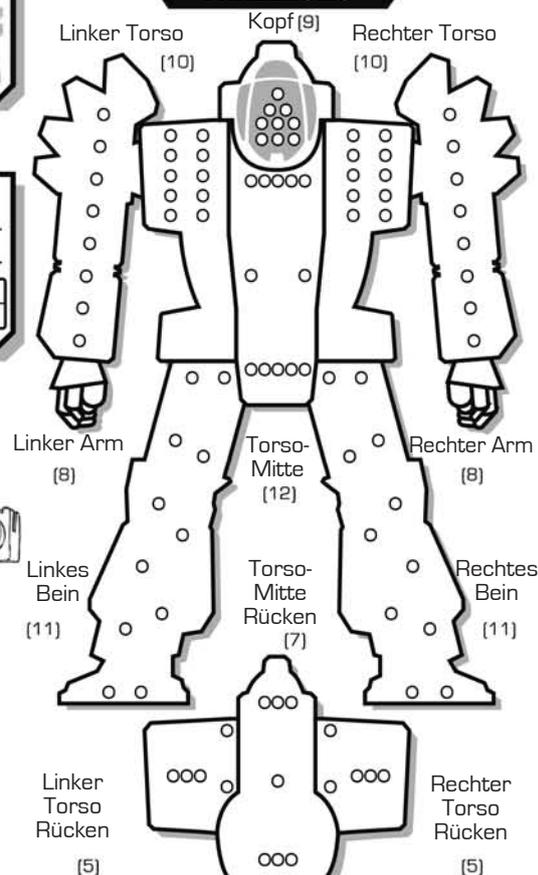
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- PPK
- PPK
- PPK

- 1-3 neu würfeln
 4-6 neu würfeln
 1. neu würfeln
 2. neu würfeln
 3. neu würfeln
 4. neu würfeln
 5. neu würfeln
 6. neu würfeln

Linker Torso

- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- neu würfeln
- neu würfeln

- 1-3 neu würfeln
 4-6 neu würfeln
 1. neu würfeln
 2. neu würfeln
 3. neu würfeln
 4. neu würfeln
 5. neu würfeln
 6. neu würfeln

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- neu würfeln
- neu würfeln

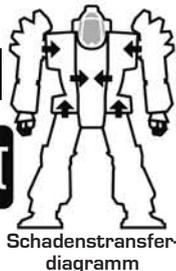
Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- neu würfeln
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- Gyroskop
- Gyroskop
- Gyroskop

- 1-3 Gyroskop
 4-6 Reaktor
 1. Gyroskop
 2. Reaktor
 3. Reaktor
 4. Reaktor
 5. neu würfeln
 6. neu würfeln



Schadenstransferdiagramm

Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Handaktivator
- neu würfeln
- neu würfeln

- 1-3 neu würfeln
 4-6 neu würfeln
 1. neu würfeln
 2. neu würfeln
 3. neu würfeln
 4. neu würfeln
 5. neu würfeln
 6. neu würfeln

Rechter Torso

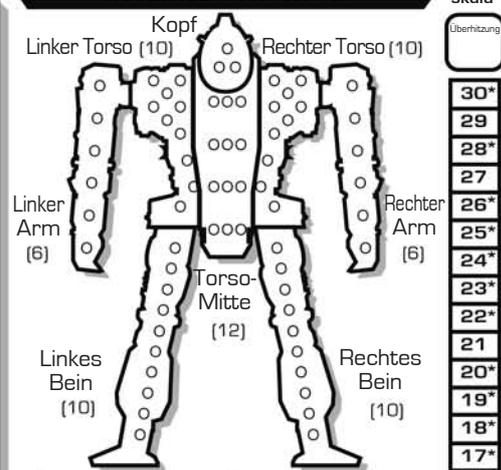
- Leichter Laser
- KSR-2
- Munition (KSR-2) 50
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

- 1-3 neu würfeln
 4-6 neu würfeln
 1. neu würfeln
 2. neu würfeln
 3. neu würfeln
 4. neu würfeln
 5. neu würfeln
 6. neu würfeln

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- neu würfeln
- neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	0 0
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	0 0 0
25	-5 Bewegungspunkte	0 0 0
24	Waffen +4	0 0 0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0 0 0
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	0 0 0
20	-4 Bewegungspunkte	0 0 0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0 0 0 0
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	0 0 0 0
17	Waffen +3	0 0 0 0
15	-3 Bewegungspunkte	0 0 0 0
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	0 0 0 0
13	Waffen +2	0 0 0 0
10	-2 Bewegungspunkte	0 0 0 0
8	Waffen +1	0 0 0 0
5	-1 Bewegungspunkt	0 0 0 0

Wärmeskala

Überhang	Wärmeskala
30*	
29	
28*	
27	
26*	
25*	
24*	
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: WVE-6N Wyvern

Bewegungspunkte: **Tonnage:** 45
Gehen: 6 **Technologie:**
Rennen: 9 **Innere Sphäre**
Springen: 4 **Epoche:** Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	LSR-10	TM	4	1/Rak.	6	7	14	21
				(M,C,S)				
1	KSR-6	RT	4	2/Rak.	-	3	6	9
				(M,C,S)				
1	Schwerer Laser	RA	8	8 (DE)	-	5	10	15
2	Leichte Laser	RA	1	3 (DE)	-	1	2	3

KW: 1.005 Gesamtpanzerung: 136 Waffenhitze: 18
 Ableitung: 12

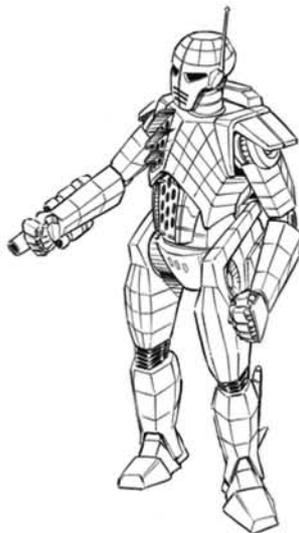
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

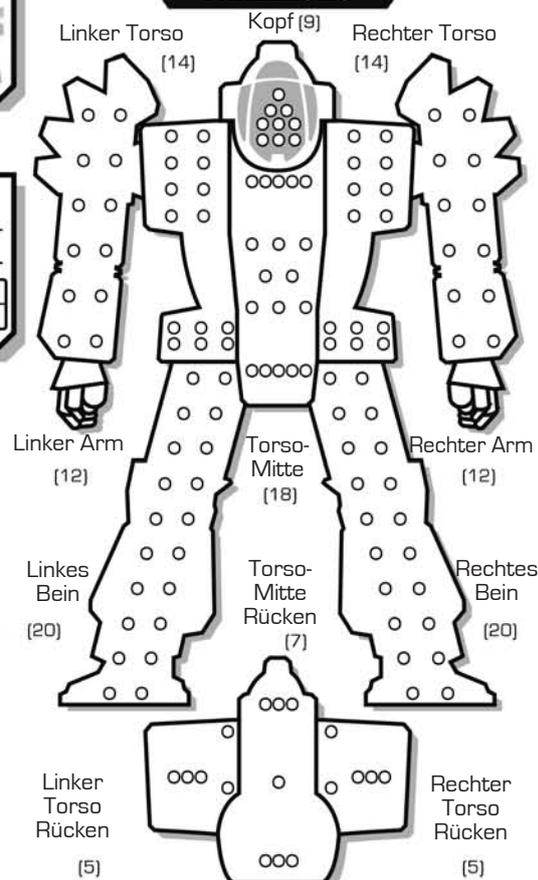
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Handaktivator
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linker Torso

- Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Sprungdüse
 - Munition [LSR-10] 12
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linkes Bein

- Hüftgelenk
 - Oberschenkelaktivator
 - Unterschenkelaktivator
 - Fußaktivator
 - Sprungdüse
 - neu würfeln
- 1-3

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- Wärmetauscher
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Gyroskop
 - Gyroskop
 - Gyroskop
- 1-3
- Gyroskop
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - LSR-10
 - LSR-10
- 4-6

Rechter Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Handaktivator
 - Schwerer Laser
 - Schwerer Laser
- 1-3
- Leichter Laser
 - Leichter Laser
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechter Torso

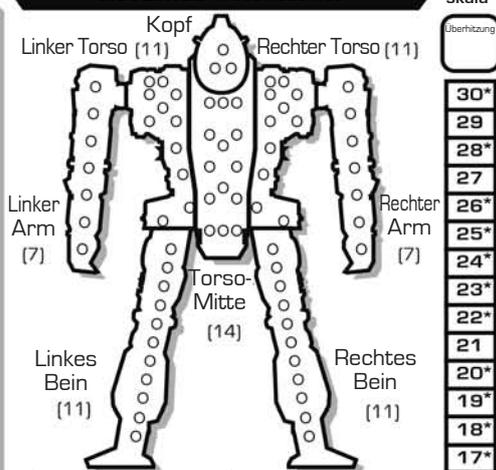
- Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Sprungdüse
 - KSR-6
 - KSR-6
 - Munition [KSR-6] 15
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
 - Oberschenkelaktivator
 - Unterschenkelaktivator
 - Fußaktivator
 - Sprungdüse
 - neu würfeln
- 1-3



INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○ ○
25	-5 Bewegungspunkte	○ ○ ○
24	Waffen +4	○ ○ ○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○ ○ ○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○ ○ ○ ○
20	-4 Bewegungspunkte	○ ○ ○ ○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○ ○ ○ ○ ○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○ ○ ○ ○ ○
17	Waffen +3	○ ○ ○ ○ ○
15	-3 Bewegungspunkte	○ ○ ○ ○ ○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○ ○ ○ ○ ○
13	Waffen +2	○ ○ ○ ○ ○
10	-2 Bewegungspunkte	○ ○ ○ ○ ○
8	Waffen +1	○ ○ ○ ○ ○
5	-1 Bewegungspunkt	○ ○ ○ ○ ○

Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27
26*
25*
24*
23*
22*
21
20*
19*
18*
17*
16
15*
14*
13*
12
11
10*
9
8*
7
6
5*
4
3
2
1
0

BATTLETECH

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: **CRB-20 Crab**

Bewegungspunkte: **Tonnage: 50**
 Gehen: 5 **Technologie:**
 Rennen: 8 **Innere Sphäre**
 Springen: 0 **Epoche: Nachfolgekriege**

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Leichter Laser	K	1	3 (DE)	-	1	2	3
1	Mittelschwerer Laser	TM	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Schwerer Laser	RA	8	8 (DE)	-	5	10	15
1	Schwerer Laser	LA	8	8 (DE)	-	5	10	15

KW: 1.143 **Gesamtpanzerung: 114** **Waffenhitze: 20**
Ableitung: 16

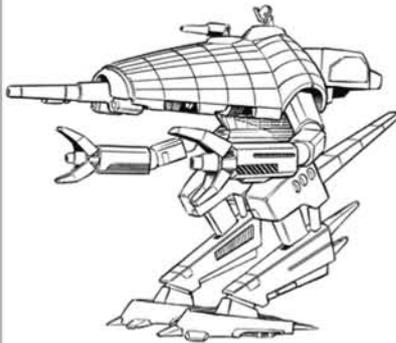
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

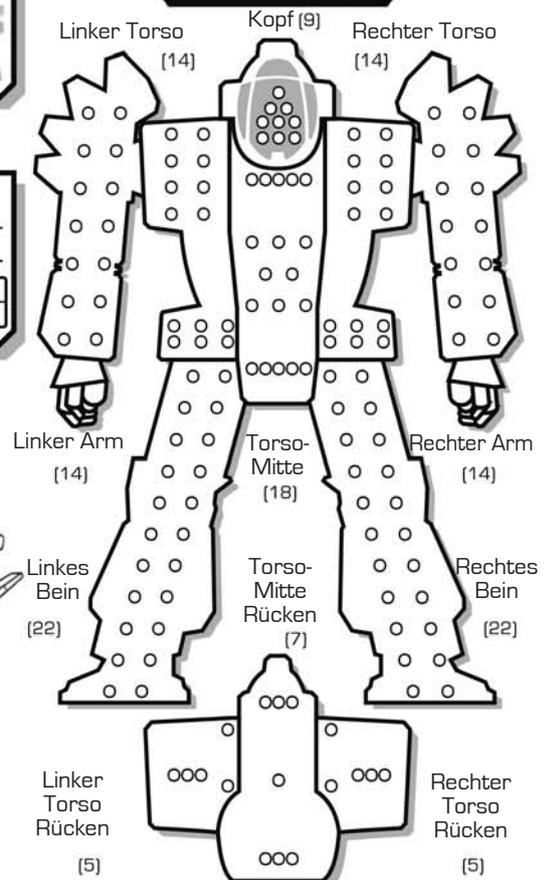
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Handaktivator
- Schwerer Laser
- Schwerer Laser

- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln

Linker Torso

- Wärmetauscher
- neu würfeln

- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher

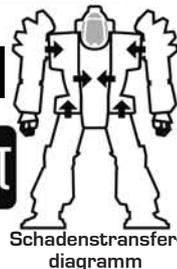
Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- Leichter Laser
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- Gyroskop
- Gyroskop
- Gyroskop

- 1-3
- Gyroskop
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Mittelschwerer Laser
 - neu würfeln



Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Handaktivator
- Schwerer Laser
- Schwerer Laser

- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln

Rechter Torso

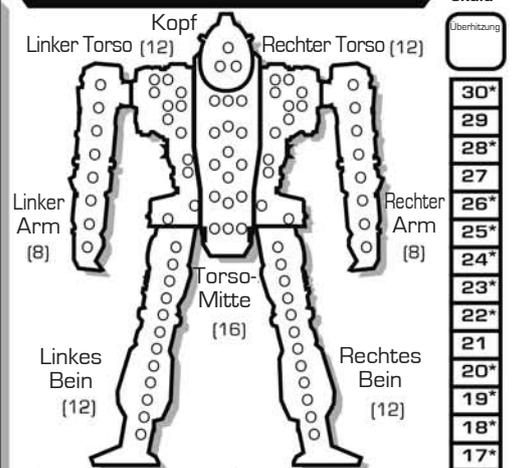
- Wärmetauscher
- neu würfeln

- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	0 0
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	0 0
25	-5 Bewegungspunkte	0 0
24	Waffen +4	0 0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0 0
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	0 0
20	-4 Bewegungspunkte	0 0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0 0
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	0 0
17	Waffen +3	0 0
15	-3 Bewegungspunkte	0 0
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	0
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

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: KTO-18 Kintaro

Bewegungspunkte: **Tonnage: 55**
 Gehen: 5 **Technologie:**
 Rennen: 8 **Innere Sphäre**
 Springen: 0 **Epoche: Nachfolgekriege**

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	KSR-6	TM	4	2/Rak.	-	3	6	9
				(M,C,S)				
1	KSR-6	RT	4	2/Rak.	-	3	6	9
				(M,C,S)				
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	LSR-5	LA	2	1/Rak.	6	7	14	21
				(M,C,S)				
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	KSR-6	LA	4	2/Rak.	-	3	6	9
				(M,C,S)				

KW: 1.187 Gesamtpanzerung: 176 Waffenhitze: 20
 Ableitung: 10

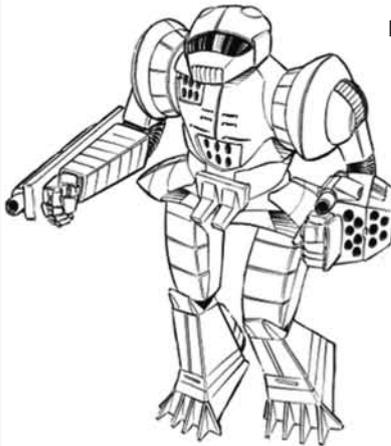
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

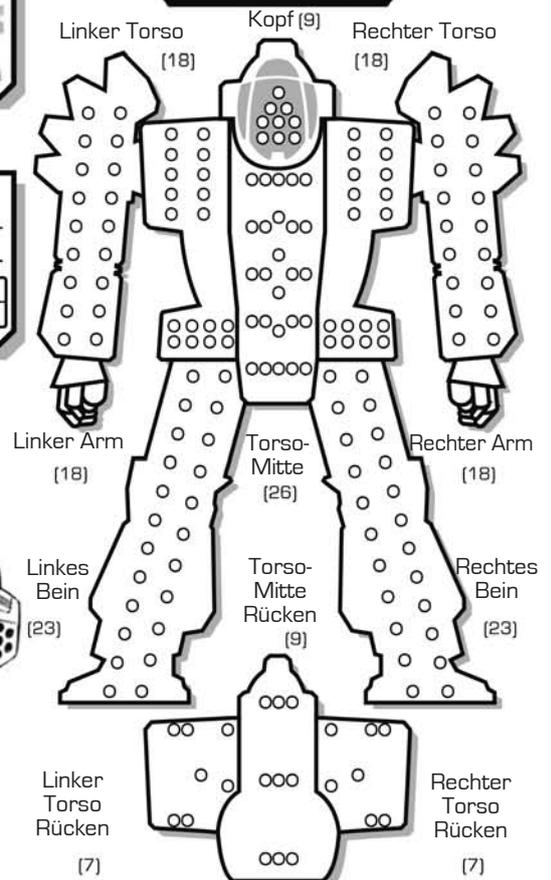
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Handaktivator
- KSR-6
- KSR-6

- neu würfeln

Linker Torso

- Munition (LSR-5) 24
- Munition (KSR-6) 15
- 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
- KSR-6
- KSR-6



Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Handaktivator
- Mittelschwerer Laser
- neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Rechter Torso

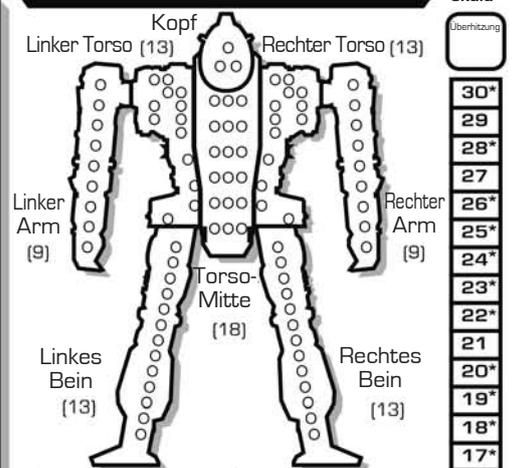
- KSR-6
- KSR-6
- Munition (KSR-6) 15
- Munition (KSR-6) 15
- neu würfeln
- neu würfeln

- 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	Stilllegung	10 (10)
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	0
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	0
25	-5 Bewegungspunkte	0
24	Waffen +4	0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	0
20	-4 Bewegungspunkte	0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	0
17	Waffen +3	0
15	-3 Bewegungspunkte	0
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	0
13	Waffen +2	0
10	-2 Bewegungspunkte	0
8	Waffen +1	0
5	-1 Bewegungspunkt	0

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: **CHP-1N2 Champion**

Bewegungspunkte: **Tonnage: 60**
 Gehen: **5** Technologie:
 Rennen: **8** Innere Sphäre
 Springen: **0** Epoche: **Sternenbund**

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
2	Leichte Laser	TM	1	3 (DE)	-	1	2	3
1	LB-X-AK/10	RT	2	10	-	6	12	18
(DB,C,F,S)								
2	Mittelschwere Laser	LT	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	KSR-6 mit Artemis-IV-FLS	LT	4	2/Pak.	-	3	6	9
(M,C,S)								

KW: 1.233 Gesamtpanzerung: 128 Waffenhitze: 15
 Ableitung: 20

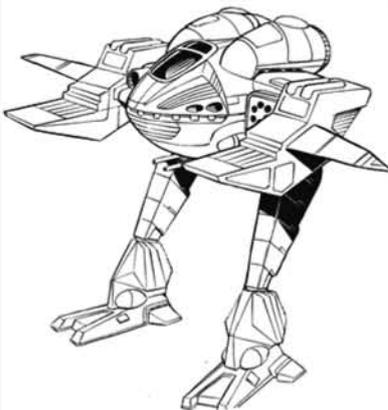
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

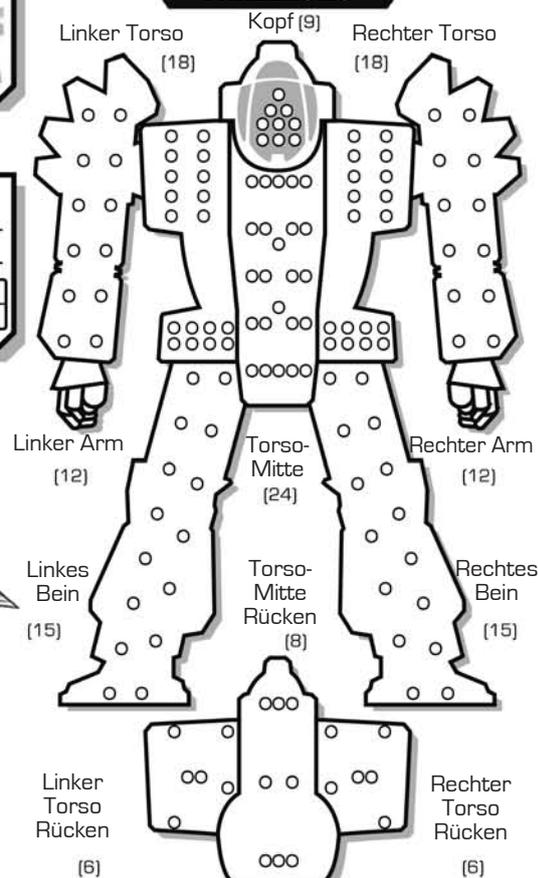
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Linker Torso

- KSR-6
- KSR-6
- Artemis-IV-FLS
- Mittelschwerer Laser
- Mittelschwerer Laser
- Munition (KSR-6) 15

- Ferrofibril
- Ferrofibril
- Ferrofibril
- Ferrofibril
- Ferrofibril
- Ferrofibril

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Ferrofibril
- Ferrofibril

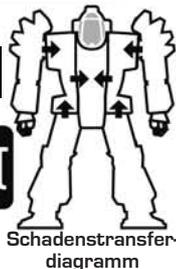
Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- neu würfeln
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- Gyroskop
- Gyroskop
- Gyroskop

- Gyroskop
- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- Leichter Laser
- Leichter Laser



Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Rechter Torso

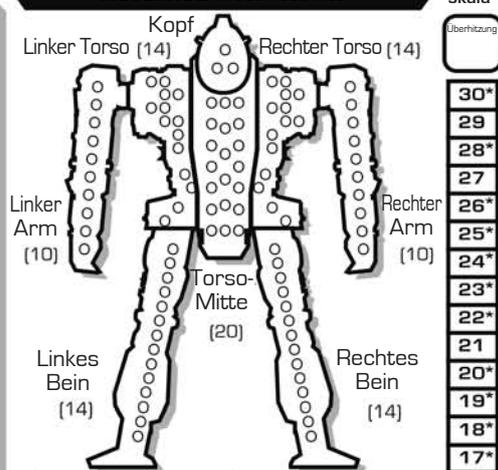
- LB-X-AK/10
- LB-X-AK/10
- LB-X-AK/10
- LB-X-AK/10
- LB-X-AK/10
- LB-X-AK/10

- Munition (LB-X/10) 10
- Munition (LB-X/10 Bündel) 10
- Ferrofibril
- Ferrofibril
- Ferrofibril
- Ferrofibril

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Ferrofibril
- Ferrofibril

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	10 (20)
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

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: **CHP-2N Champion**

Bewegungspunkte: **Tonnage: 60**
 Gehen: **5** Technologie:
 Rennen: **8** Innere Sphäre
 Springen: **0** Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
2	Leichte Laser	TM	1	3 (DE)	-	1	2	3
1	AK/10	RT	3	10	-	5	10	15
				(DB,S)				
2	Mittelschwere Laser	LT	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	KSR-6	LT	4	2/Pak.	-	3	6	9
				(M,C,S)				

KW: 1.116 Gesamtpanzerung: 128 Waffenhitze: 15
 Ableitung: 10

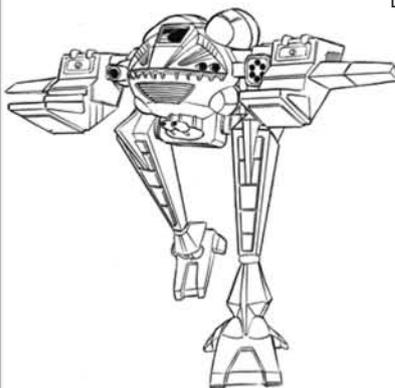
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

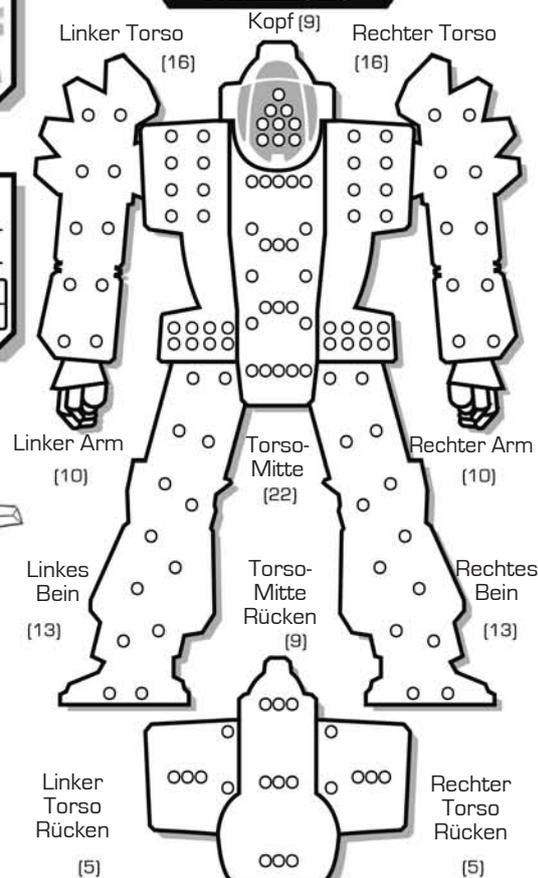
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Linker Torso

- KSR-6
- KSR-6
- Mittelschwerer Laser
- Mittelschwerer Laser
- Munition (KSR-6) 15
- 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
- Leichter Laser
- Leichter Laser



Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Rechter Torso

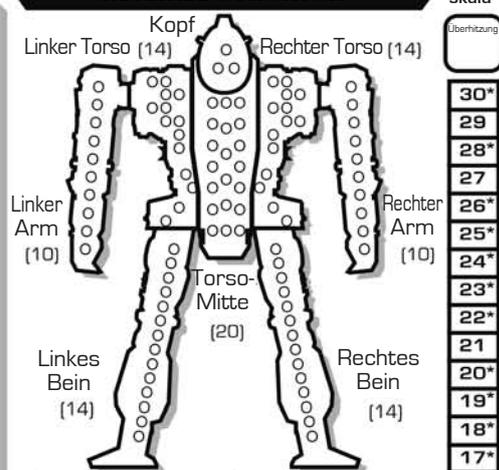
- Autokanone/10
- Autokanone/10
- Autokanone/10
- Autokanone/10
- Autokanone/10
- Autokanone/10

- Munition (AK/10) 10
- Munition (AK/10) 10
- 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	Stilllegung	10 (10)
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	0
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	0
25	-5 Bewegungspunkte	0
24	Waffen +4	0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	0
20	-4 Bewegungspunkte	0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	0
17	Waffen +3	0
15	-3 Bewegungspunkte	0
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	0
13	Waffen +2	0
10	-2 Bewegungspunkte	0
8	Waffen +1	0
5	-1 Bewegungspunkt	0

Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27
26*
25*
24*
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: LNC25-01X Lancelot

Bewegungspunkte: **Tonnage: 60**
 Gehen: 6 **Technologie:**
 Rennen: 9 **Innere Sphäre**
 Springen: 4 **Epoche: Sternenbund**

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Mittelschwerer Laser	TM	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	PPK	RT	10	10	3	6	12	18
(DE.X)								
1	Schwerer ER-Laser	RA	12	8 (DE)	-	7	14	19
1	Schwerer ER-Laser	LA	12	8 (DE)	-	7	14	19

KW: 1.659 Gesamtpanzerung: 152 Waffenhitze: 37
 Ableitung: 26

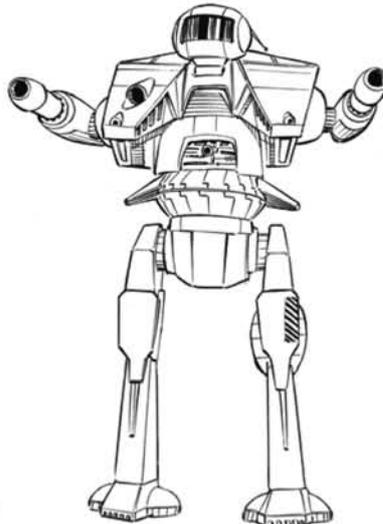
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

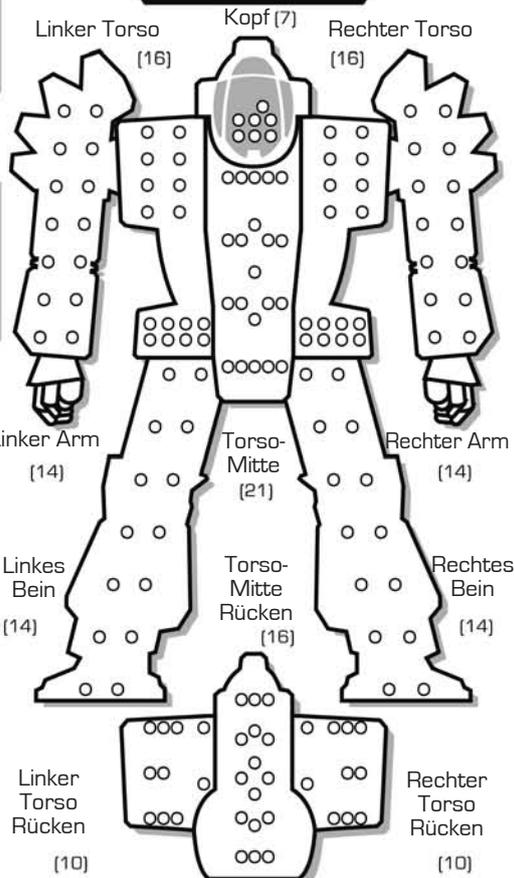
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Schwerer ER-Laser
 - Schwerer ER-Laser
 - Endostahl
 - Endostahl
- 1-3
- Ferrofibril
 - Ferrofibril
 - Ferrofibril
 - Ferrofibril
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linker Torso

- XL-Reaktor
 - XL-Reaktor
 - XL-Reaktor
 - Endostahl
 - Endostahl
 - Endostahl
- 1-3
- Endostahl
 - Endostahl
 - Endostahl
 - Ferrofibril
 - Ferrofibril
 - Ferrofibril
- 4-6

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Sprungdüse
- Sprungdüse

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- neu würfeln
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- XL-Reaktor
 - XL-Reaktor
 - XL-Reaktor
 - Gyroskop
 - Gyroskop
 - Gyroskop
- 1-3
- Gyroskop
 - XL-Reaktor
 - XL-Reaktor
 - XL-Reaktor
 - Mittelschwerer Laser
 - Endostahl
- 4-6

Rechter Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Schwerer ER-Laser
 - Schwerer ER-Laser
 - Endostahl
 - Endostahl
- 1-3
- Ferrofibril
 - Ferrofibril
 - Ferrofibril
 - Ferrofibril
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechter Torso

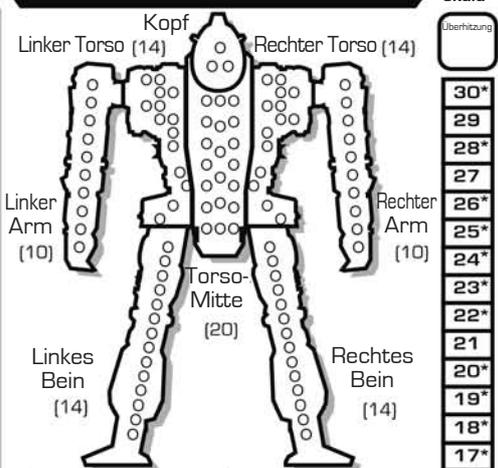
- XL-Reaktor
 - XL-Reaktor
 - XL-Reaktor
 - PPK
 - PPK
 - PPK
- 1-3
- Endostahl
 - Endostahl
 - Endostahl
 - Ferrofibril
 - Ferrofibril
 - Ferrofibril
- 4-6

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Sprungdüse
- Sprungdüse



INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	13 (26)
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

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: LNC25-02 Lancelot

Bewegungspunkte: **Tonnage:** 60
Gehen: 4 **Technologie:**
Rennen: 6 **Innere Sphäre**
Springen: 0 **Epoche:** Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Mittelschwerer Laser	TM	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	PPK	RT	10	10	3	6	12	18
(DE.X)								
1	Schwerer Laser	RA	8	8 (DE)	-	7	14	19
1	Schwerer Laser	LA	8	8 (DE)	-	7	14	19

KW: 1.236 Gesamtpanzerung: 152 Waffenhitze: 29
 Ableitung: 19

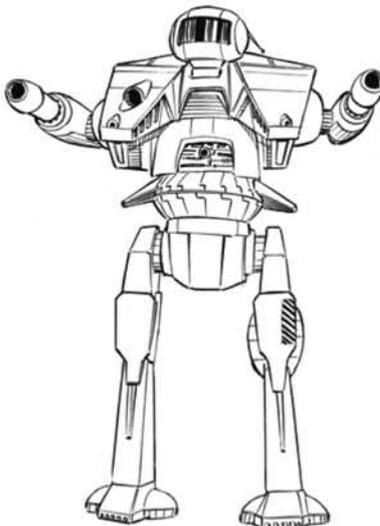
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

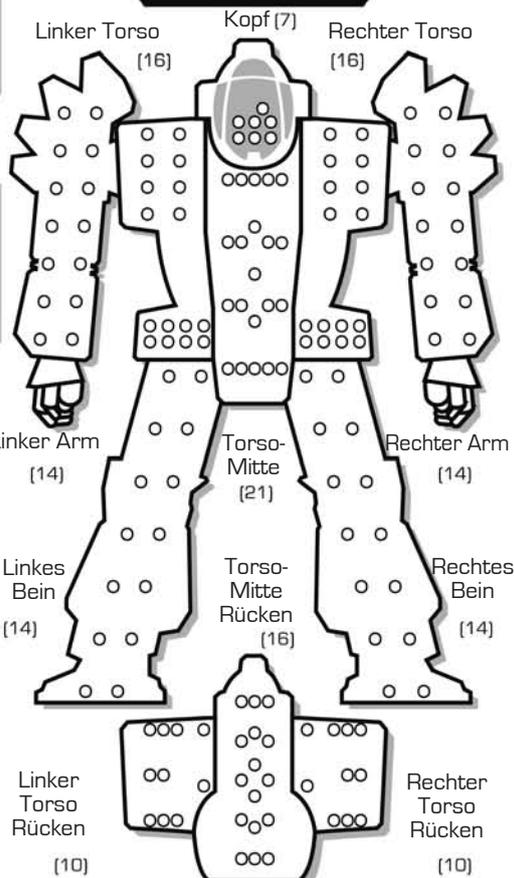
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Schwerer Laser
- Schwerer Laser
- neu würfeln
- neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Linker Torso

- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- 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
- Wärmetauscher
- Mittelschwerer Laser



Schadenstransferdiagramm

Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Schwerer Laser
- Schwerer Laser
- neu würfeln
- neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Rechter Torso

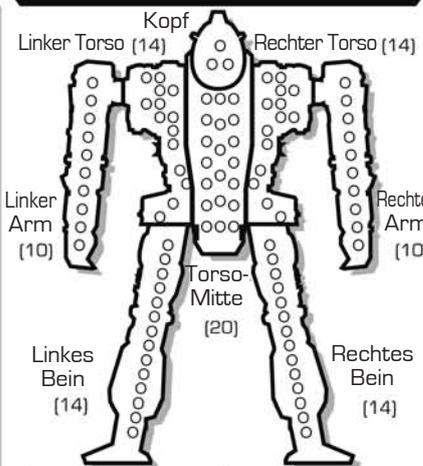
- Wärmetauscher
- PPK
- PPK
- PPK
- neu würfeln
- neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	0 0
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	0 0
25	-5 Bewegungspunkte	0 0
24	Waffen +4	0 0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0 0
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	0 0
20	-4 Bewegungspunkte	0 0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0 0
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	0 0
17	Waffen +3	0 0
15	-3 Bewegungspunkte	0 0
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	0
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

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: **BMB-10D Bombardier**

Bewegungspunkte: **Tonnage: 65**
 Gehen: 4 **Technologie:**
 Rennen: 6 **Innere Sphäre**
 Springen: 0 **Epoche: Nachfolgekriege**

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Maschinengewehr	TM	0	2	-	1	2	3
				(DB,AI)				
1	LSR-20	RT	6	1/Rak.	6	7	14	21
				(M,C,S)				
1	LSR-20	RT	6	1/Rak.	6	7	14	21
				(M,C,S)				
1	KSR-4	RA	3	2/Rak.	-	3	6	9
				(M,C,S)				

KW: 1.340 Gesamtpanzerung: 200 Waffenhitze: 15
 Ableitung: 10

KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

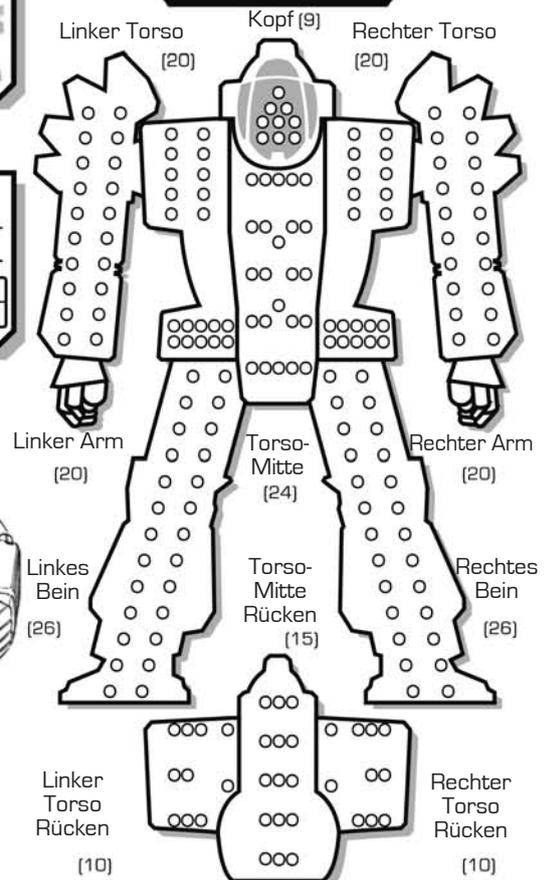
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Handaktivator
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linker Torso

- LSR-20
 - LSR-20
 - LSR-20
 - LSR-20
 - LSR-20
 - neu würfeln
- 1-3
- 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
 - Maschinengewehr
 - Munition (MG) 200
- 4-6

Rechter Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Handaktivator
 - KSR-4
 - Munition (KSR-4) 25
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechter Torso

- LSR-20
 - LSR-20
 - LSR-20
 - LSR-20
 - LSR-20
 - Munition (LSR-20) 6
- 1-3
- Munition (LSR-20) 6
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

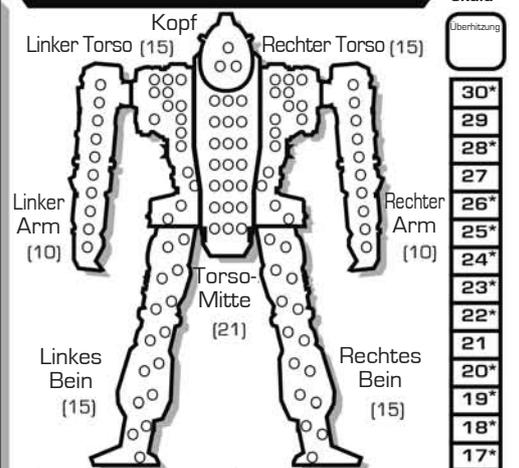
Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- neu würfeln
- neu würfeln



Schadenstransferdiagramm

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	10 (10)
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	0
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	0
25	-5 Bewegungspunkte	0
24	Waffen +4	0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	0
20	-4 Bewegungspunkte	0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	0
17	Waffen +3	0
15	-3 Bewegungspunkte	0
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	0
13	Waffen +2	0
10	-2 Bewegungspunkte	0
8	Waffen +1	0
5	-1 Bewegungspunkt	0

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: GLT-4L Guillotine

Bewegungspunkte: **Tonnage: 70**
 Gehen: 4 **Technologie:**
 Rennen: 6 **Innere Sphäre**
 Springen: 4 **Epoche: Nachfolgekriege**

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	KSR-6	TM	4	2/Rak.	-	3	6	9
(Hexe)								
1	Mittelschwerer Laser	RT	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LT	3	5 (DE)	-	3	6	9
2	Mittelschwere Laser	RA	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Schwerer Laser	LA	8	8 (DE)	-	5	10	15

KW: 1.400 Gesamtpanzerung: 192 Waffenhitze: 24
 Ableitung: 22

KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

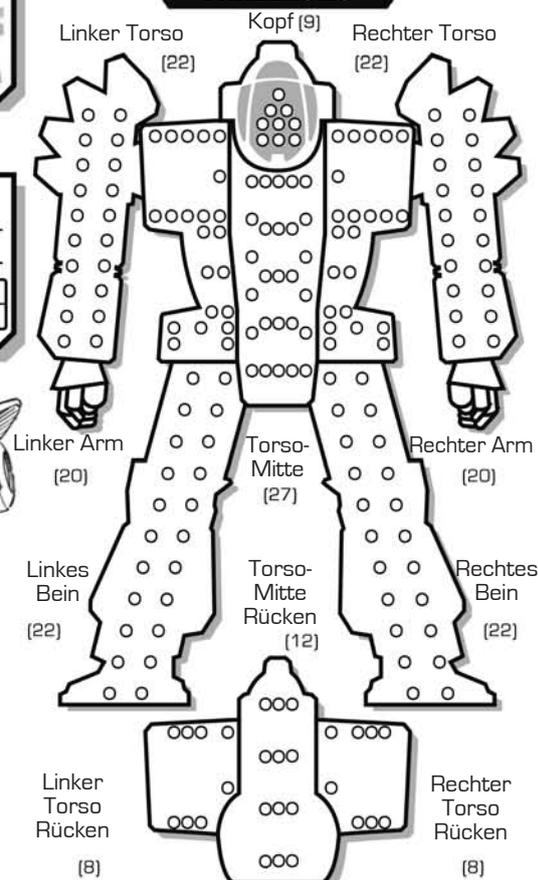
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Schwerer Laser
 - Schwerer Laser
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linker Torso

- Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Sprungdüse
- 1-3
- Mittelschwerer Laser
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Sprungdüse

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- neu würfeln
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Gyroskop
 - Gyroskop
 - Gyroskop
- 1-3
- Gyroskop
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - KSR-6
 - KSR-6
- 4-6

Rechter Arm

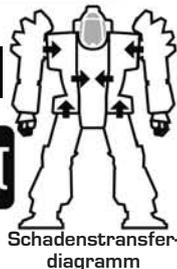
- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Mittelschwerer Laser
 - Mittelschwerer Laser
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechter Torso

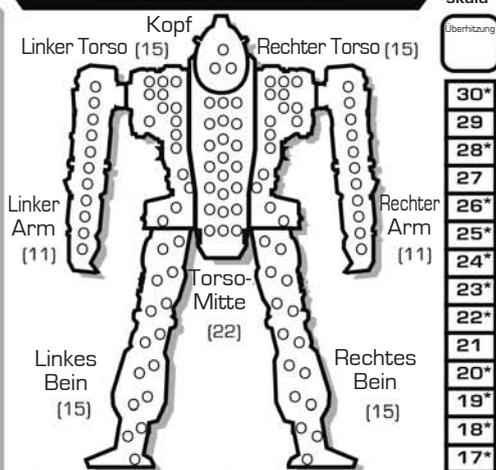
- Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Sprungdüse
 - Mittelschwerer Laser
- 1-3
- Munition (KSR-6) 15
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Sprungdüse



INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	22 (22)
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	0 0 0
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	0 0 0
25	-5 Bewegungspunkte	0 0 0
24	Waffen +4	0 0 0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0 0 0
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	0 0 0
20	-4 Bewegungspunkte	0 0 0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0 0 0
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	0 0 0
17	Waffen +3	0 0 0
15	-3 Bewegungspunkte	0 0 0
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	0 0 0
13	Waffen +2	0 0 0
10	-2 Bewegungspunkte	0 0 0
8	Waffen +1	0 0 0
5	-1 Bewegungspunkt	0 0 0

Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27
26*
25*
24*
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: **GLT-4P Guillotine**

Bewegungspunkte: **Tonnage: 70**
 Gehen: 4 **Technologie:**
 Rennen: 6 **Innere Sphäre**
 Springen: 4 **Epoche: Nachfolgekriege**

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	KSR-6	TM	4	2/Rak.	-	3	6	9
(M,C,S)								
1	Mittelschwerer Laser	RT	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LT	3	5 (DE)	-	3	6	9
2	Mittelschwere Laser	RA	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	PPK	LA	10	10	3	6	12	18
(DE,X)								

KW: 1.376 Gesamtpanzerung: 160 Waffenhitze: 26
 Ableitung: 22

KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

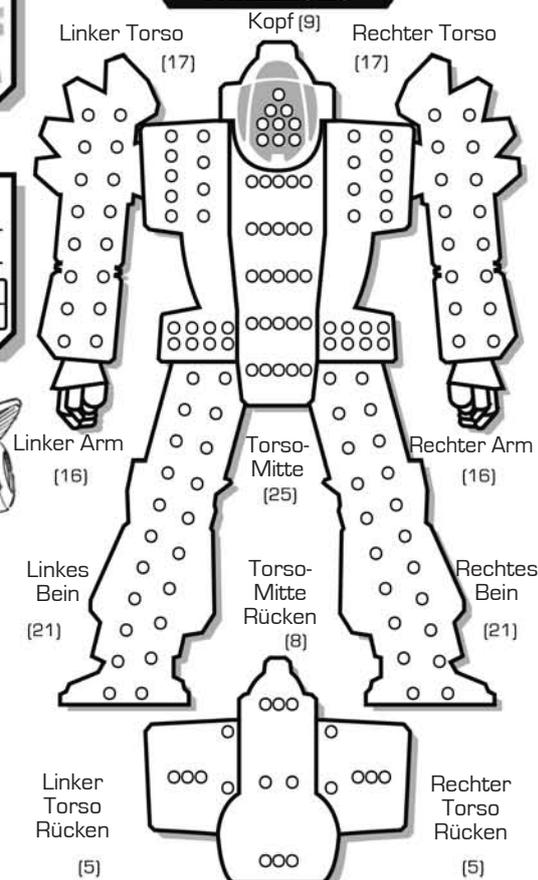
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - PPK
 - PPK
 - PPK
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linker Torso

- Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Sprungdüse
- 1-3
- Mittelschwerer Laser
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Sprungdüse

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- neu würfeln
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Gyroskop
 - Gyroskop
 - Gyroskop
- 1-3
- Gyroskop
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - KSR-6
 - KSR-6
- 4-6

Rechter Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Mittelschwerer Laser
 - Mittelschwerer Laser
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechter Torso

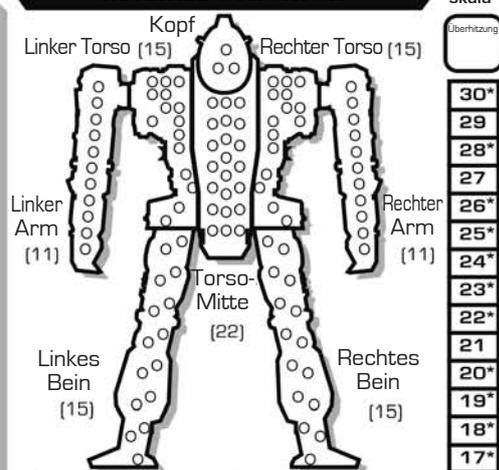
- Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Sprungdüse
 - Mittelschwerer Laser
- 1-3
- Munition (KSR-6) 15
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Sprungdüse



INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○ ○ ○
25	-5 Bewegungspunkte	○ ○ ○ ○
24	Waffen +4	○ ○ ○ ○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○ ○ ○ ○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○ ○ ○ ○
20	-4 Bewegungspunkte	○ ○ ○ ○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○ ○ ○ ○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○ ○ ○ ○
17	Waffen +3	○ ○ ○ ○
15	-3 Bewegungspunkte	○ ○ ○ ○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○ ○ ○ ○
13	Waffen +2	○ ○ ○ ○
10	-2 Bewegungspunkte	○ ○ ○ ○
8	Waffen +1	○ ○ ○ ○
5	-1 Bewegungspunkt	○ ○ ○ ○

Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27
26*
25*
24*
23*
22*
21
20*
19*
18*
17*
16
15*
14*
13*
12
11
10*
9
8*
7
6
5*
4
3
2
1
0

BATTLETECH

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: **BL-7-KNT Black Knight**

Bewegungspunkte: **Tonnage: 75**
 Gehen: **4** Technologie:
 Rennen: **6** Innere Sphäre
 Springen: **0** Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Leichter Laser	K	1	3 (DE)	-	1	2	3
1	Schwerer Laser	RT	8	8 (DE)	-	5	10	15
1	Mittelschwerer Laser	RT	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Schwerer Laser	LT	8	8 (DE)	-	5	10	15
1	Mittelschwerer Laser	LT	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	PPK	RA	10	10	3	6	12	18
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	-	3	6	9

(Hexe)

KW: 1.443 Gesamtpanzerung: 176 Waffenhitze: 39
 Ableitung: 20

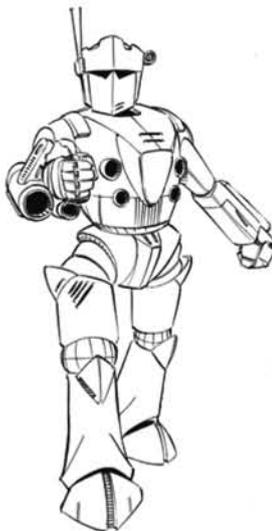
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

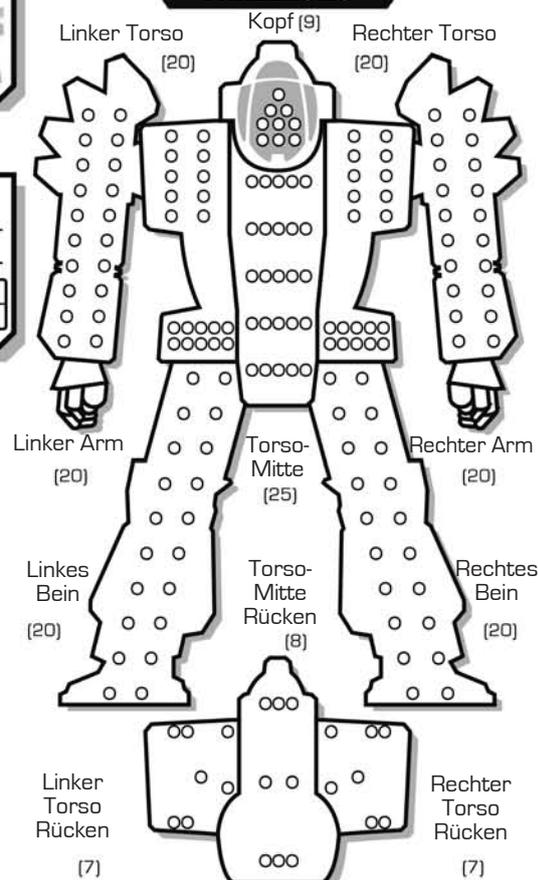
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Handaktivator
 - Mittelschwerer Laser
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linker Torso

- Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Schwerer Laser
 - Schwerer Laser
 - Mittelschwerer Laser
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- Leichter Laser
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Gyroskop
 - Gyroskop
 - Gyroskop
- 1-3
- Gyroskop
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechter Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Handaktivator
 - PPK
 - PPK
- 1-3
- PPK
 - Mittelschwerer Laser
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechter Torso

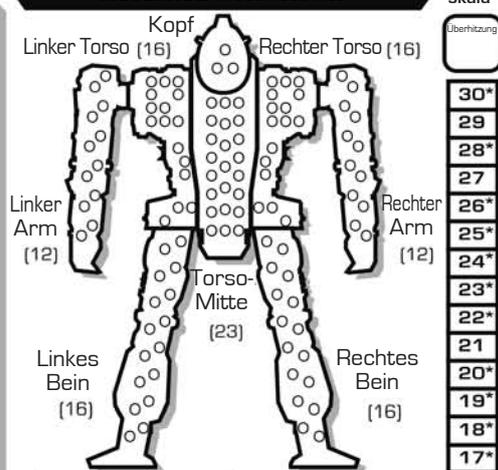
- Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Schwerer Laser
 - Schwerer Laser
 - Mittelschwerer Laser
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher



INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	20 (20)
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

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: **BL-7-KNT-L Black Knight**

Bewegungspunkte: **Tonnage: 75**
 Gehen: **4** Technologie:
 Rennen: **6** Innere Sphäre
 Springen: **0** Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Leichter Laser	K	1	3 (DE)	-	1	2	3
1	Schwerer Laser	RT	8	8 (DE)	-	5	10	15
1	Mittelschwerer Laser	RT	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Schwerer Laser	LT	8	8 (DE)	-	5	10	15
1	Mittelschwerer Laser	LT	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Schwerer Laser	RA	8	8 (DE)	-	5	10	15
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	-	3	6	9

KW: 1.409 Gesamtpanzerung: 176 Waffenhitze: 37
 Ableitung: 22

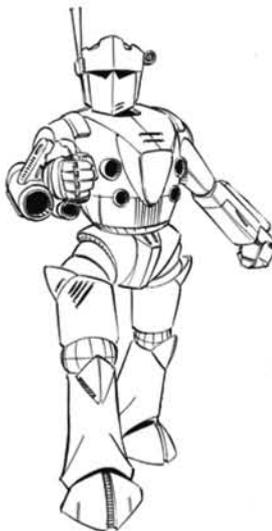
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

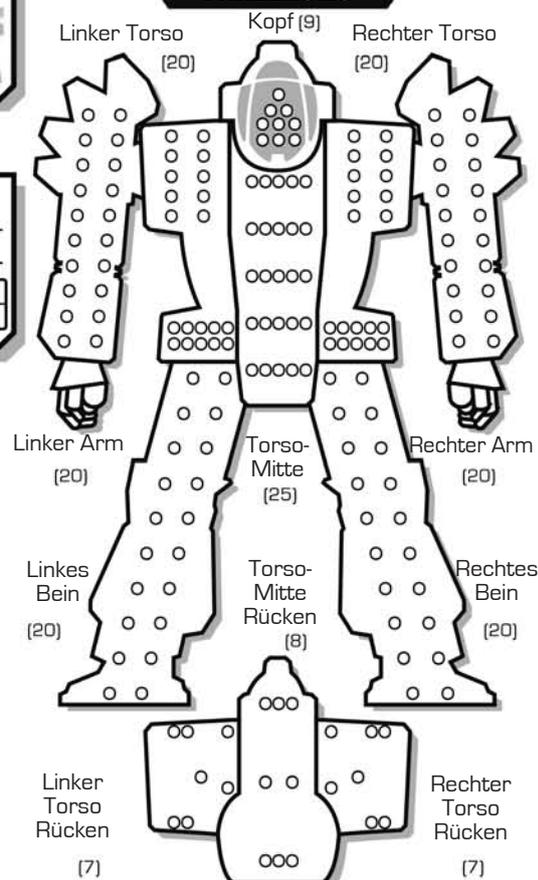
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Handaktivator
 - Mittelschwerer Laser
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linker Torso

- Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Schwerer Laser
 - Schwerer Laser
 - Mittelschwerer Laser
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- Leichter Laser
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Gyroskop
 - Gyroskop
 - Gyroskop
- 1-3
- Gyroskop
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechter Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Handaktivator
 - Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
- 1-3
- Schwerer Laser
 - Schwerer Laser
 - Mittelschwerer Laser
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechter Torso

- Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Schwerer Laser
 - Schwerer Laser
 - Mittelschwerer Laser
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

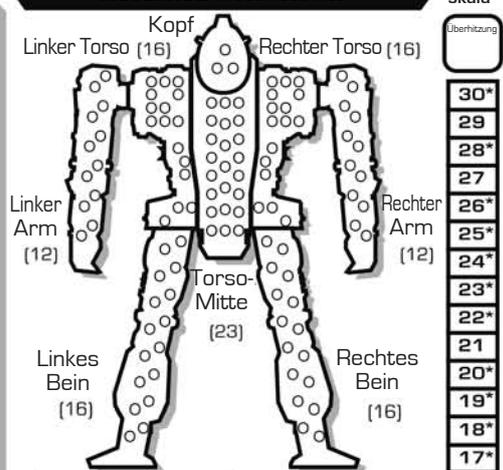
Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher



Schadenstransferdiagramm

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	0 0 0
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	0 0 0
25	-5 Bewegungspunkte	0 0 0
24	Waffen +4	0 0 0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0 0 0
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	0 0 0
20	-4 Bewegungspunkte	0 0 0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0 0 0
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	0 0 0
17	Waffen +3	0 0 0
15	-3 Bewegungspunkte	0 0 0
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	0 0 0
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

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: **FLS-7K Flashman**

Bewegungspunkte: **Tonnage: 75**
 Gehen: 4 **Technologie:**
 Rennen: 6 **Innere Sphäre**
 Springen: 0 **Epoche: Nachfolgekriege**

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Flammer	K	3	2	-	1	2	3
(DE,H,AI)								
1	Mittelschwerer Laser	RT	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LT	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LT(R)	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Schwerer Laser	RA	8	8 (DE)	-	5	10	15
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Schwerer Laser	LA	8	8 (DE)	-	5	10	15
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	-	3	6	9

KW: 1.480 **Gesamtpanzerung: 216** **Waffenhitze: 34**
Ableitung: 23

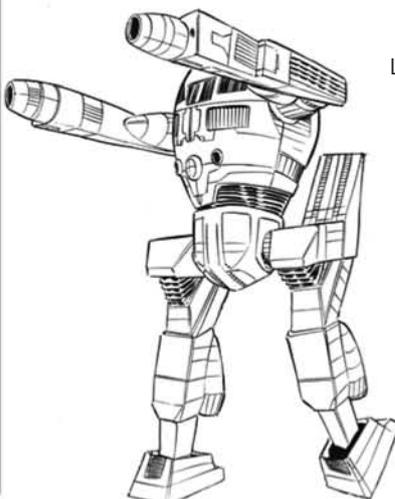
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

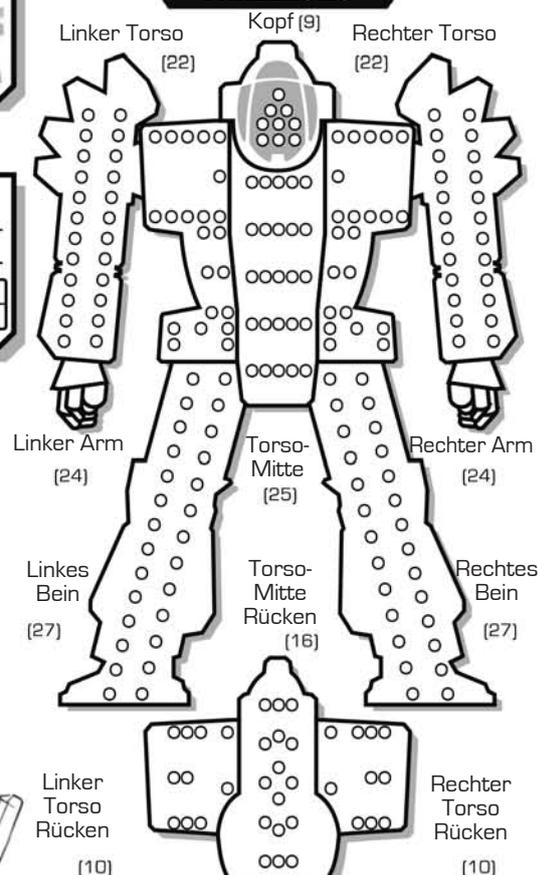
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- 1-3 Schwerer Laser
- 5 Schwerer Laser
- Mittelschwerer Laser

- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Linker Torso

- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- 1-3 Wärmetauscher
- 4 Mittelschwerer Laser
- 5 Mittelschwerer Laser (R)
- 6 neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- Flammer
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
- Reaktor
- 1-3 Reaktor
- 4 Gyroskop
- 5 Gyroskop
- 6 Gyroskop

- Gyroskop
- Reaktor
- Reaktor
- 4-6 Reaktor
- 5 Wärmetauscher
- 6 neu würfeln



Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- 1-3 Schwerer Laser
- 5 Schwerer Laser
- Mittelschwerer Laser

- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Rechter Torso

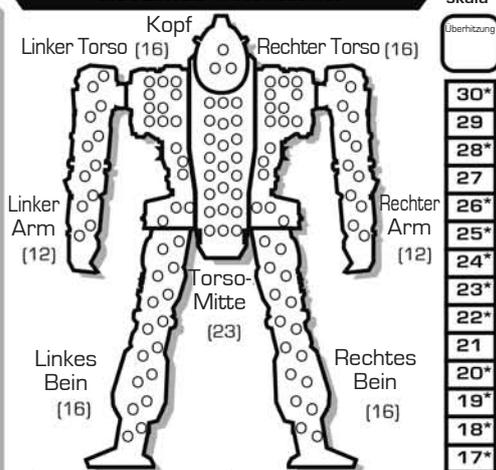
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- 1-3 Wärmetauscher
- 4 Mittelschwerer Laser
- 5 neu würfeln
- 6 neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	23 (23)
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	0 0 0
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	0 0 0
25	-5 Bewegungspunkte	0 0 0
24	Waffen +4	0 0 0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0 0 0
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	0 0 0
20	-4 Bewegungspunkte	0 0 0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0 0 0
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	0 0 0
17	Waffen +3	0 0 0
15	-3 Bewegungspunkte	0 0 0
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	0 0 0
13	Waffen +2	0 0 0
10	-2 Bewegungspunkte	0 0 0
8	Waffen +1	0 0 0
5	-1 Bewegungspunkt	0 0 0

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: THG-10E Thug

Bewegungspunkte:

Gehen: 4
 Rennen: 6
 Springen: 0

Tonnage: 80

Technologie:

Innere Sphäre
 Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

(Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	KSR-4	RT	3	2/Rak.	-	3	6	9
				(M,C,S)				
1	KSR-4	RT	3	2/Rak.	-	3	6	9
				(M,C,S)				
1	PPK	RA	10	10	3	6	12	18
				(DE,X)				
1	PPK	LA	10	10	3	6	12	18
				(DE,X)				

KW: 1.501 Gesamtpanzerung: 232 Waffenhitze: 26
 Ableitung: 19

KRIEGERDATEN

Name: _____

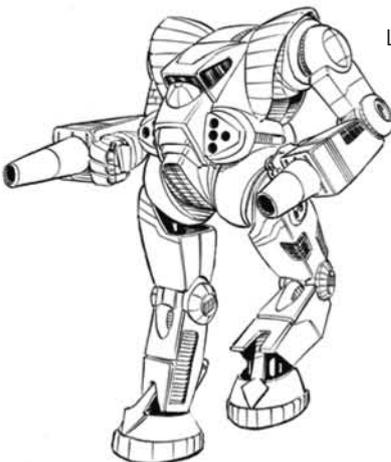
Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____

Treffer:

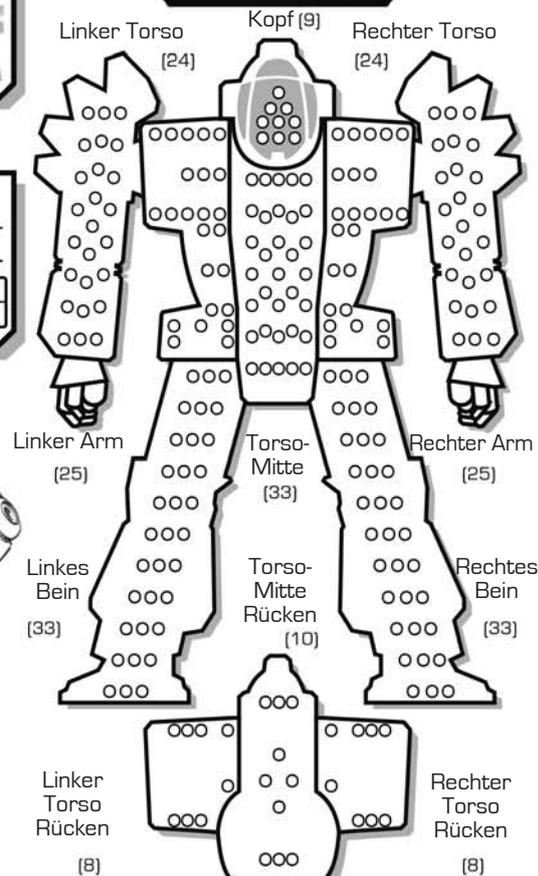
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Handaktivator
 - Wärmetauscher
 - PPK
- 1-3
- PPK
 - PPK
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linker Torso

- Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - KSR-4
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- 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
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechter Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Handaktivator
 - Wärmetauscher
 - PPK
- 1-3
- PPK
 - PPK
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechter Torso

- Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - KSR-4
 - Munition (KSR-4) 25
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

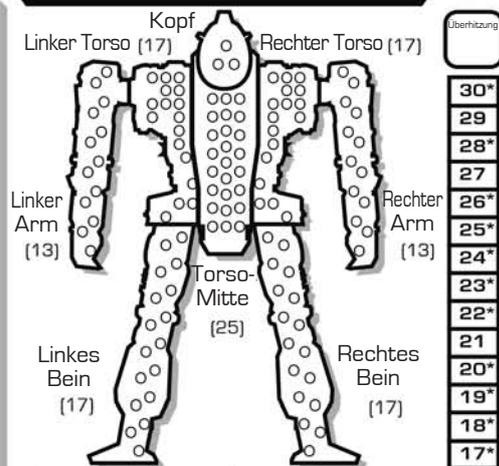
Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- neu würfeln
- neu würfeln



Schadenstransferdiagramm

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	0 0
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	0 0
25	-5 Bewegungspunkte	0 0
24	Waffen +4	0 0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0 0
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	0 0
20	-4 Bewegungspunkte	0 0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0 0
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	0 0
17	Waffen +3	0 0
15	-3 Bewegungspunkte	0 0
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	0
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

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: HGN-733 Highlander

Bewegungspunkte: **Tonnage: 90**
 Gehen: 3 **Technologie:**
 Rennen: 5 **Innere Sphäre**
 Springen: 3 **Epoche: Nachfolgekriege**

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
2	Mittelschwere Laser	RT	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	LSR-20	LT	6	1/Rak.	6	7	14	21
1	Autokanone/10	RA	3	10	-	5	10	15
1	KSR-6	LA	4	2/Rak.	-	3	6	9

(Hexe)
 (M,C,S)
 (DB,S)
 (M,C,S)

KW: 1.801 Gesamtpanzerung: 203 Waffenhitze: 19
 Ableitung: 13

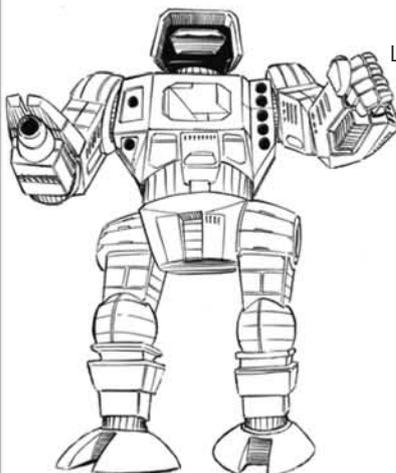
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

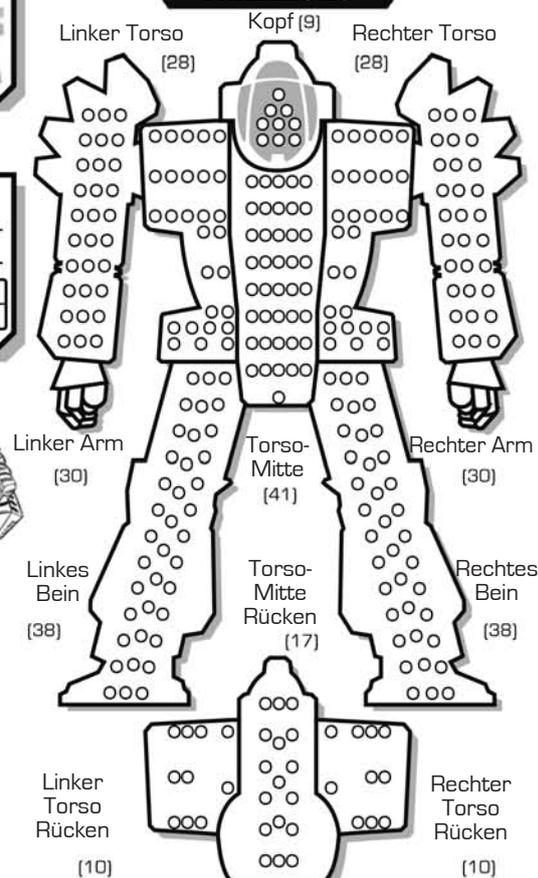
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- 1-3 Handaktivator
- Wärmetauscher
- KSR-6
1. KSR-6
2. neu würfeln
3. neu würfeln
- 4-6 4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

Linker Torso

- Sprungdüse
- LSR-20
3. LSR-20
4. LSR-20
5. LSR-20
6. LSR-20
1. Munition (KSR-6) 15
2. Munition (KSR-6) 15
3. Munition (LSR-20) 6
4. Munition (LSR-20) 6
5. Munition (LSR-20) 6
6. neu würfeln

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
6. neu würfeln

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
4. neu würfeln
- Sensoren
6. Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
- Reaktor
3. Reaktor
- 1-3 4. Gyroskop
5. Gyroskop
6. Gyroskop
1. Gyroskop
2. Reaktor
3. Reaktor
- 4-6 4. Reaktor
5. Sprungdüse
6. neu würfeln

Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- 1-3 4. Autokanone/10
5. Autokanone/10
6. Autokanone/10
1. Autokanone/10
2. Autokanone/10
3. Autokanone/10
- 4-6 4. Autokanone/10
5. neu würfeln
6. neu würfeln

Rechter Torso

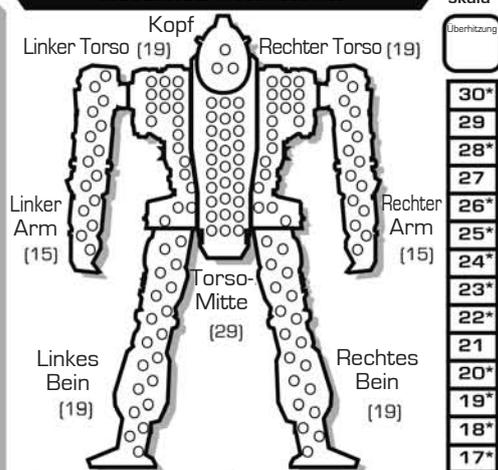
- Sprungdüse
- Mittelschwerer Laser
3. Mittelschwerer Laser
4. Munition (AK/10) 10
5. Munition (AK/10) 10
6. neu würfeln
1. neu würfeln
2. neu würfeln
3. neu würfeln
- 4-6 4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
6. neu würfeln



INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	0 0
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	0 0
25	-5 Bewegungspunkte	0 0 0
24	Waffen +4	0 0 0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0 0 0
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	0 0 0
20	-4 Bewegungspunkte	0 0 0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0 0 0 0
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	0 0 0 0
17	Waffen +3	0 0 0 0
15	-3 Bewegungspunkte	0 0 0 0
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	0 0 0 0
13	Waffen +2	0 0 0 0
10	-2 Bewegungspunkte	0 0 0 0
8	Waffen +1	0 0 0 0
5	-1 Bewegungspunkt	0 0 0 0

Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27
26*
25*
24*
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: HGN-733C Highlander

Bewegungspunkte: **Tonnage: 90**
 Gehen: 3 **Technologie:**
 Rennen: 5 **Innere Sphäre**
 Springen: 3 **Epoche: Nachfolgekriege**

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
2	Mittelschwere Laser	RT	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	LSR-20	LT	6	1/Rak.	6	7	14	21
1	Autokanone/20	RA	7	20	-	3	6	9
1	KSR-6	LA	4	2/Rak.	-	3	6	9

(Hexe)
 (M,C,S)
 (DB,S)
 (M,C,S)

KW: 1.857 Gesamtpanzerung: 279 Waffenhitze: 23
 Ableitung: 13

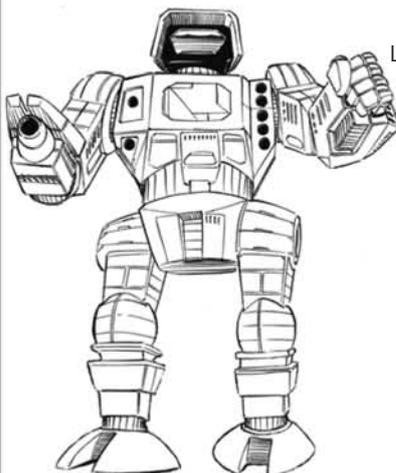
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

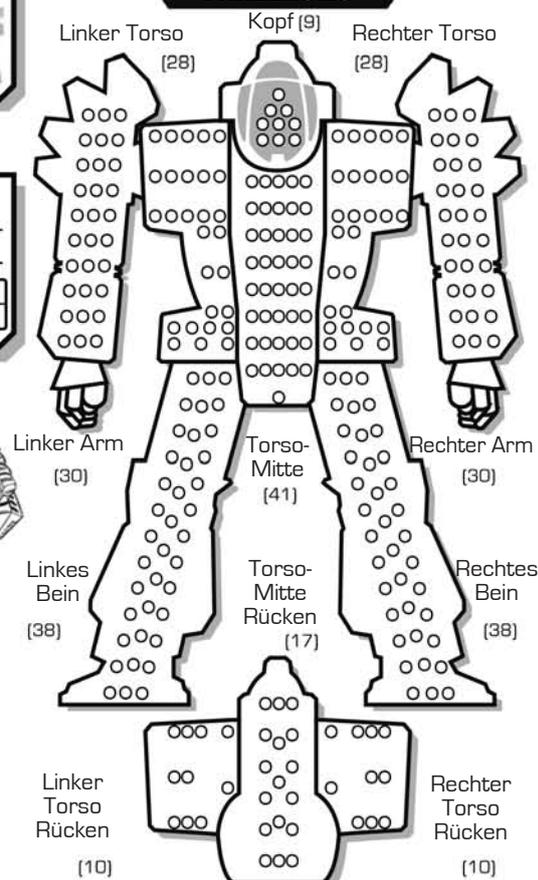
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Handaktivator
 - Wärmetauscher
 - KSR-6
- 1-3
- KSR-6
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linker Torso

- Sprungdüse
 - LSR-20
 - LSR-20
 - LSR-20
 - LSR-20
 - LSR-20
- 1-3
- Munition (KSR-6) 15
 - Munition (LSR-20) 6
 - Munition (LSR-20) 6
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- neu würfeln

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- neu würfeln
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Gyroskop
 - Gyroskop
 - Gyroskop
- 1-3
- Gyroskop
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Sprungdüse
 - neu würfeln
- 4-6

Rechter Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Autokanone/20
 - Autokanone/20
 - Autokanone/20
 - Autokanone/20
- 1-3
- Autokanone/20
 - Autokanone/20
 - Autokanone/20
 - Autokanone/20
 - Autokanone/20
 - Autokanone/20
- 4-6

Rechter Torso

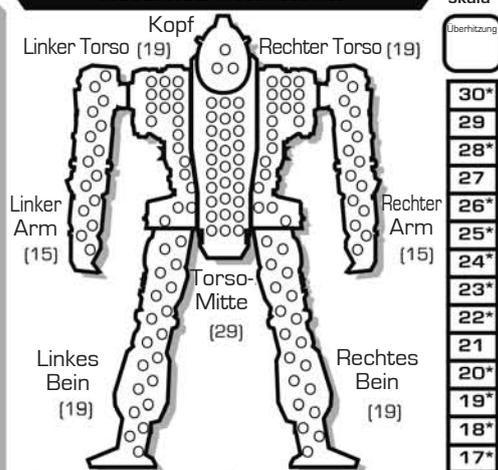
- Sprungdüse
 - Mittelschwerer Laser
 - Mittelschwerer Laser
 - Munition (AK/20) 5
 - Munition (AK/20) 5
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- neu würfeln



INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	0 0
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	0 0
25	-5 Bewegungspunkte	0 0 0
24	Waffen +4	0 0 0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0 0 0
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	0 0 0
20	-4 Bewegungspunkte	0 0 0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0 0 0 0
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	0 0 0 0
17	Waffen +3	0 0 0 0
15	-3 Bewegungspunkte	0 0 0 0
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	0 0 0 0
13	Waffen +2	0 0 0 0
10	-2 Bewegungspunkte	0 0 0 0
8	Waffen +1	0 0 0 0
5	-1 Bewegungspunkt	0 0 0 0

Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27
26*
25*
24*
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: HGN-733P Highlander

Bewegungspunkte: **Tonnage: 90**
 Gehen: 3 **Technologie:**
 Rennen: 5 **Innere Sphäre**
 Springen: 3 **Epoche: Nachfolgekriege**

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
2	Mittelschwere Laser	RT	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	LSR-20	LT	6	1/Rak.	6	7	14	21
1	PPK	RA	10	10	3	6	12	18
1	KSR-6	LA	4	2/Rak.	-	3	6	9

(Hexe)
(M,C,S)
(DE,X)
(M,C,S)

KW: 1.865 Gesamtpanzerung: 279 Waffenhitze: 26
 Ableitung: 20

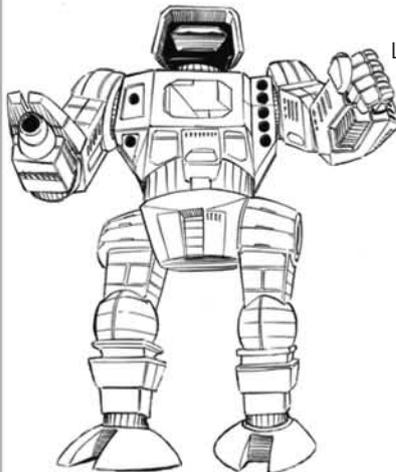
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

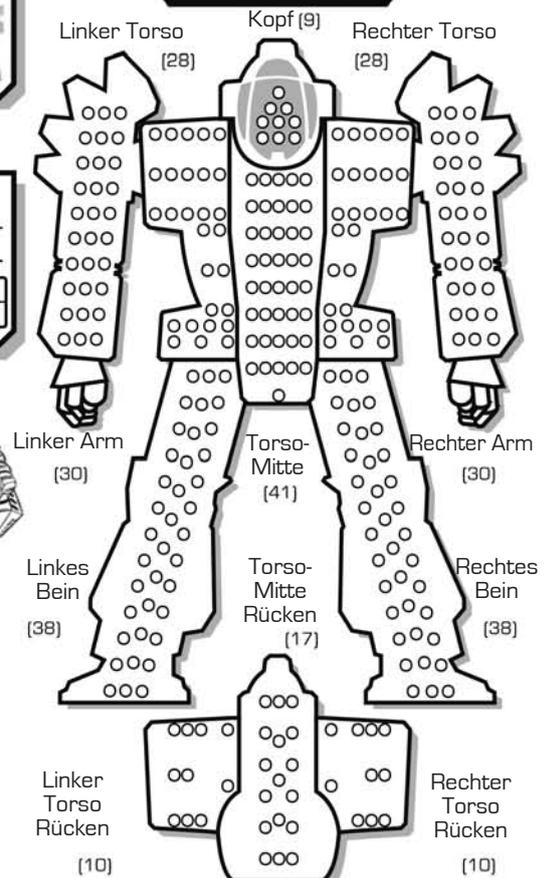
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Handaktivator
 - KSR-6
 - KSR-6
- 1-3
 4-6
- neu würfeln
 - neu würfeln

Linker Torso

- Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Sprungdüse
 - LSR-20
 - LSR-20
 - LSR-20
- 1-3
 4-6
- LSR-20
 - LSR-20
 - Munition (KSR-6) 15
 - Munition (KSR-6) 15
 - Munition (LSR-20) 6
 - Munition (LSR-20) 6

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- Wärmetauscher
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Gyroskop
 - Gyroskop
 - Gyroskop
- 1-3
 4-6
- Gyroskop
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Wärmetauscher
 - Sprungdüse

Rechter Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - PPK
 - PPK
 - PPK
- 1-3
 4-6
- neu würfeln
 - neu würfeln

Rechter Torso

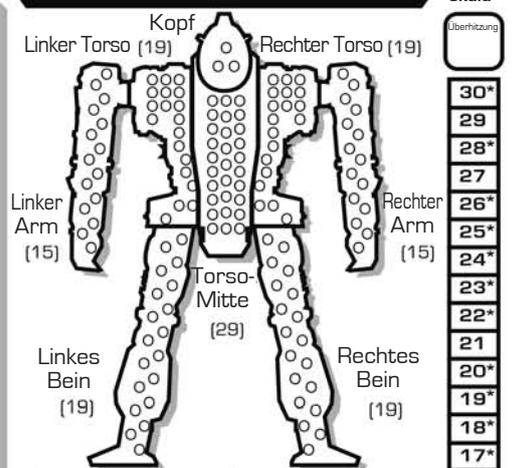
- Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Sprungdüse
 - Mittelschwerer Laser
 - Mittelschwerer Laser
 - Munition (LSR-20) 6
- 1-3
 4-6
- neu würfeln
 - neu würfeln

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher



INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	20 (20)
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	0 0
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	0 0
25	-5 Bewegungspunkte	0 0
24	Waffen +4	0 0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0 0
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	0 0
20	-4 Bewegungspunkte	0 0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0 0
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	0 0
17	Waffen +3	0 0
15	-3 Bewegungspunkte	0 0
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	0 0
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

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: KGC-0000 King Crab

Bewegungspunkte: **Tonnage:** 100
 Gehen: 3 **Technologie:**
 Rennen: 5 Innere Sphäre
 Springen: 0 Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Autokanone/20	RT/RA	7	20	-	3	6	9
				(DB,S)				
1	Schwerer Laser	RT	8	8 (De)	-	5	10	15
1	Autokanone/20	LT/LA	7	20	-	3	6	9
				(DB,S)				
1	LSR-15	LT	5	1/Rak.	6	7	14	21
				(M,C,S)				

KW: 1.810 Gesamtpanzerung: 272 Waffenhitze: 27
 Ableitung: 15

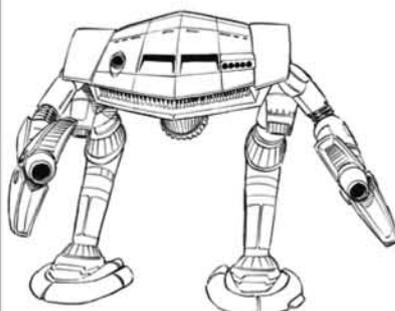
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

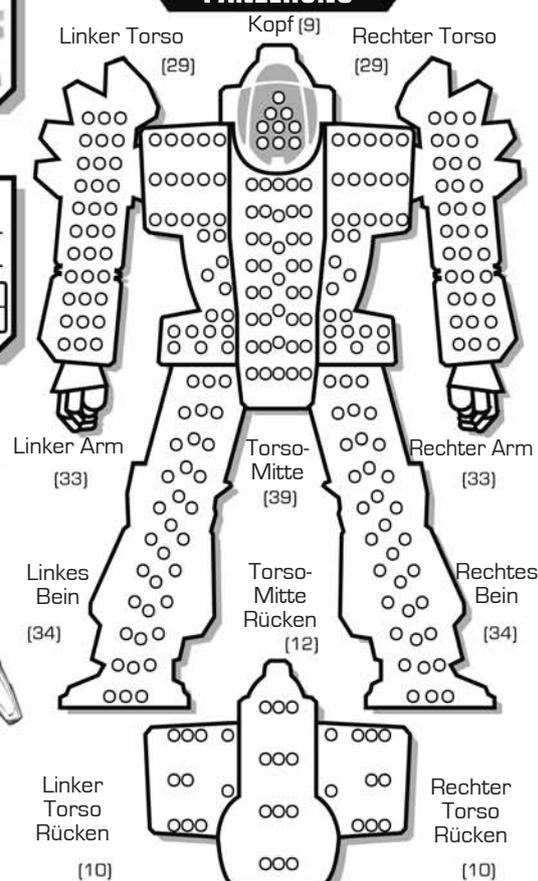
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Handaktivator
 - Autokanone/20
 - Autokanone/20
- 1-3
- Autokanone/20
 - Autokanone/20
 - Autokanone/20
 - Autokanone/20
 - Autokanone/20
 - Autokanone/20
- 4-6

Linker Torso

- Autokanone/20
 - Autokanone/20
 - LSR-15
 - LSR-15
 - LSR-15
 - Munition (AK/20) 5
- 1-3
- Munition (LSR-20) 6
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- neu würfeln

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- neu würfeln
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Gyroskop
 - Gyroskop
 - Gyroskop
- 1-3
- Gyroskop
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Sprungdüse
 - neu würfeln
- 4-6

Rechter Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Handaktivator
 - Autokanone/20
 - Autokanone/20
- 1-3
- Autokanone/20
 - Autokanone/20
 - Autokanone/20
 - Autokanone/20
 - Autokanone/20
 - Autokanone/20
- 4-6

Rechter Torso

- Autokanone/20
 - Autokanone/20
 - Schwerer Laser
 - Schwerer Laser
 - Munition (AK/20) 5
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

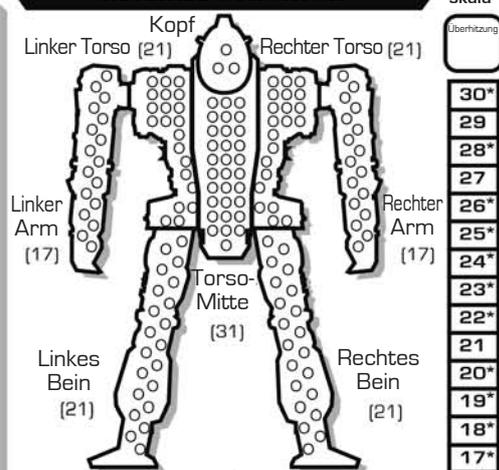
Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- neu würfeln



Schadenstransferdiagramm

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	15 (15)
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	0 0
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	0 0
25	-5 Bewegungspunkte	0 0
24	Waffen +4	0 0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0 0
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	0 0
20	-4 Bewegungspunkte	0 0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0 0
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	0 0
17	Waffen +3	0 0
15	-3 Bewegungspunkte	0 0
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	0 0
13	Waffen +2	0 0
10	-2 Bewegungspunkte	0 0
8	Waffen +1	0 0
5	-1 Bewegungspunkt	0 0

Wärmeskala

Überhitzung	Wärmeskala
30*	
29	
28*	
27	
26*	
25*	
24*	
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: **KGC-010 King Crab**

Bewegungspunkte: **Tonnage: 100**
 Gehen: 3 **Technologie:**
 Rennen: 5 **Innere Sphäre**
 Springen: 0 **Epoche: Sternenbund**

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	PPK	RT	10	10	3	6	12	18
				(DE,X)				
1	KSR-6	RT	4	2/Rak.	-	3	6	9
				(M,C,S)				
1	PPK	LT	10	10	3	6	12	18
				(DE,X)				
1	KSR-6	LT	4	2/Rak.	-	3	6	9
				(M,C,S)				
1	LB-X-AK/10	RA	2	10	-	6	12	18
				(DB,C,F,S)				
1	LB-X-AK/10	LA	2	10	-	6	12	18
				(DB,C,F,S)				

KW: 2.181 **Gesamtpanzerung: 304** **Waffenhitze: 32**
Ableitung: 20

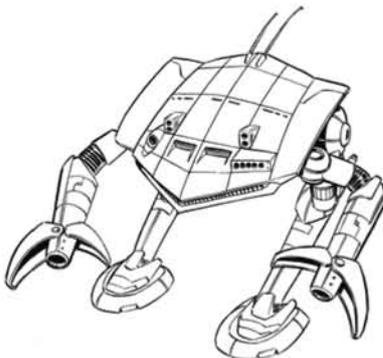
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

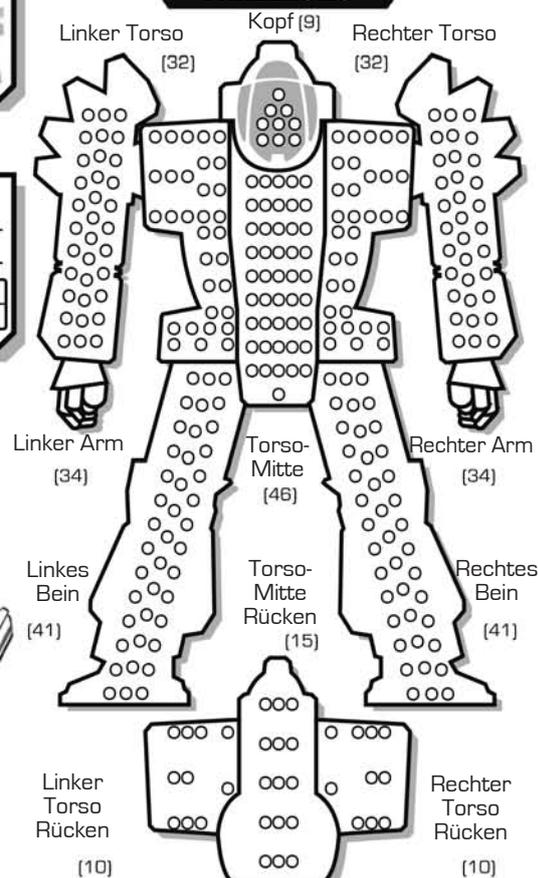
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- 1-3 LB-X-AK/10
- LB-X-AK/10
- LB-X-AK/10

- LB-X-AK/10
- LB-X-AK/10
- LB-X-AK/10
- 4-6 Endostahl
- Endostahl
- Endostahl

Linker Torso

- PPK
- PPK
- PPK
- 1-3 KSR-6
- KSR-6
- Munition (LB-X/10) 10

- Munition (LB-X/10) 10
- Munition (LB-X/10) 10
- Munition (KSR-6) 15
- 4-6 CASE
- Endostahl
- Endostahl

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Endostahl
- Endostahl

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- neu würfeln
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
- Reaktor
3. Reaktor
- 1-3 Gyroskop
- Gyroskop
- Gyroskop

- Gyroskop
- Reaktor
- Reaktor
- 4-6 Reaktor
- neu würfeln
- neu würfeln



Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- 1-3 LB-X-AK/10
- LB-X-AK/10
- LB-X-AK/10

- LB-X-AK/10
- LB-X-AK/10
- LB-X-AK/10
- 4-6 Endostahl
- Endostahl
- Endostahl

Rechter Torso

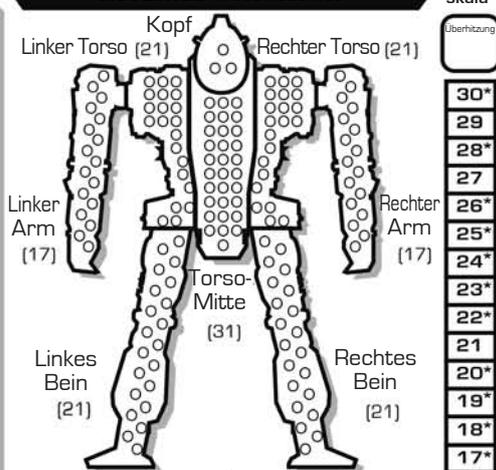
- PPK
- PPK
- PPK
- 1-3 KSR-6
- KSR-6
- Munition (LB-X/10 Bündel) 10

- Munition (LB-X/10 Bündel) 10
- Munition (LB-X/10 Bündel) 10
- Munition (KSR-6) 15
- 4-6 CASE
- Endostahl
- Endostahl

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Endostahl
- Endostahl

INTERNE STRUKTUR

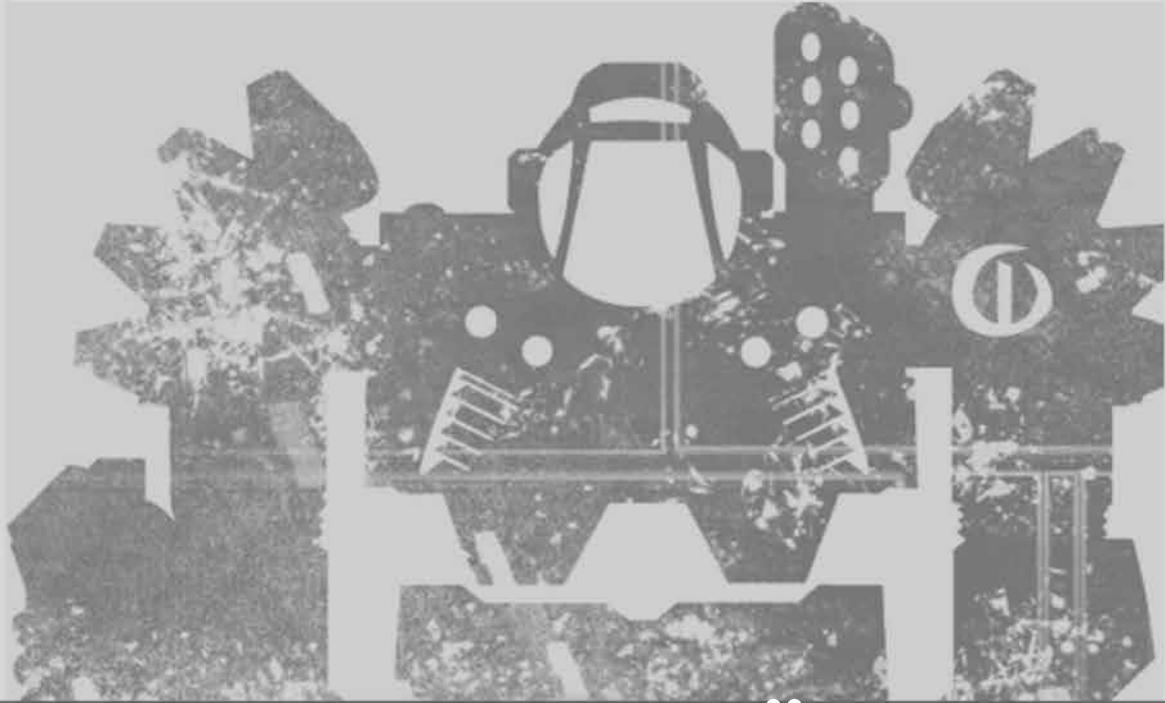


HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	10 (20)
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	0
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	0
25	-5 Bewegungspunkte	0
24	Waffen +4	0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	0
20	-4 Bewegungspunkte	0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	0
17	Waffen +3	0
15	-3 Bewegungspunkte	0
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	0
13	Waffen +2	0
10	-2 Bewegungspunkte	0
8	Waffen +1	0
5	-1 Bewegungspunkt	0

Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27
26*
25*
24*
23*
22*
21
20*
19*
18*
17*
16
15*
14*
13*
12
11
10*
9
8*
7
6
5*
4
3
2
1
0



PROJEKT PHÖNIX

BATTLETECH

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: **LCT-1E Locust**

Bewegungspunkte: **Tonnage: 20**
 Gehen: **8** **Technologie:**
 Rennen: **12** **Innere Sphäre**
 Springen: **0** **Epoche: Nachfolgekriege**

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Leichter Laser	RA	1	3 (DE)	-	1	2	3
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Leichter Laser	LA	1	3 (DE)	-	1	2	3

KW: 553 Gesamtpanzerung: 64 Waffenhitze: 8
 Ableitung: 10

KRIEGERDATEN

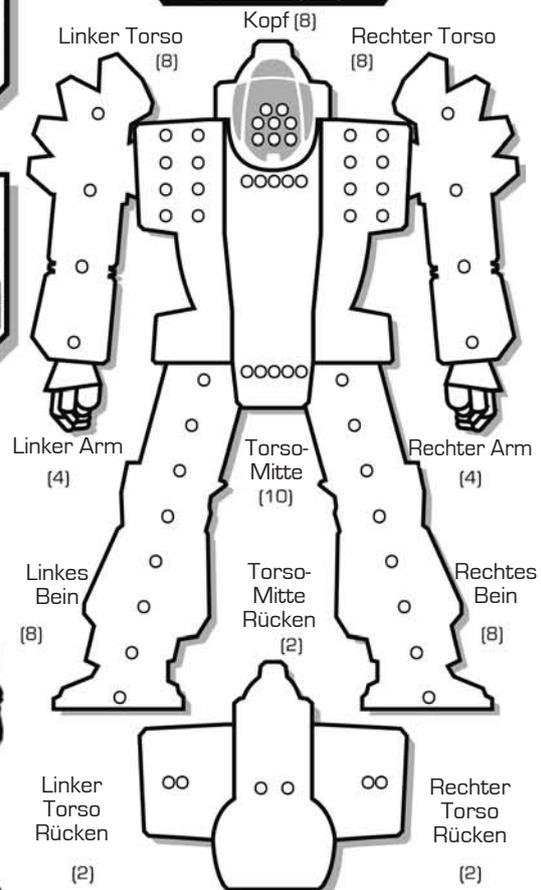
Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

1	2	3	4	5	6
3	5	7	10	11	Tot

 Bewusstseinswurf: _____



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Mittelschwerer Laser
- 1-3 Leichter Laser
- neu würfeln
- neu würfeln

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
4. neu würfeln
- Sensoren
6. Lebenserhaltung

Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
3. Mittelschwerer Laser
- 1-3 Leichter Laser
- neu würfeln
- neu würfeln

Torso Mitte

- neu würfeln
- neu würfeln
3. neu würfeln
- 4-6 4. neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

1-3

- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
4. Gyroskop
5. Gyroskop
6. Gyroskop

- neu würfeln
- neu würfeln
3. neu würfeln
- 4-6 4. neu würfeln
- neu würfeln
6. neu würfeln

Linker Torso

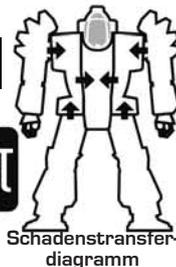
- neu würfeln
- neu würfeln
3. neu würfeln
- 1-3 4. neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

4-6

- Gyroskop
- Reaktor
- Reaktor
- 4-6 4. Reaktor
- neu würfeln
6. neu würfeln

Rechter Torso

- neu würfeln
- neu würfeln
3. neu würfeln
- 1-3 4. neu würfeln
- neu würfeln
6. neu würfeln



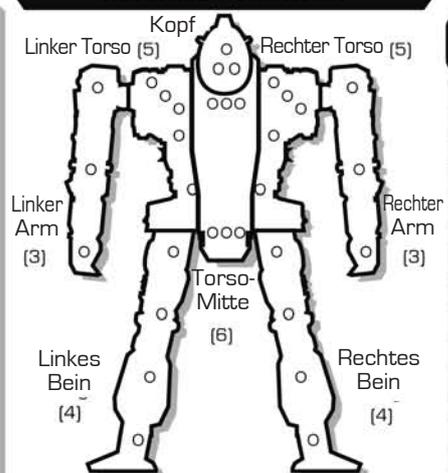
Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Wärmetauscher
6. Wärmetauscher

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Wärmetauscher
6. Wärmetauscher

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stillelegung	10 (10)
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	0
26	Stillelegung, Stoppzahl 10+	0
25	-5 Bewegungspunkte	0
24	Waffen +4	0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0
22	Stillelegung, Stoppzahl 8+	0
20	-4 Bewegungspunkte	0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0
18	Stillelegung, Stoppzahl 6+	0
17	Waffen +3	0
15	-3 Bewegungspunkte	0
14	Stillelegung, Stoppzahl 4+	0
13	Waffen +2	0
10	-2 Bewegungspunkte	0
8	Waffen +1	0
5	-1 Bewegungspunkt	0

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: **LCT-1L Locust**

Bewegungspunkte: **Tonnage: 20**
 Gehen: 8 (9) **Technologie:**
 Rennen: 12 (14) **Innere Sphäre**
 Springen: 0 **Epoche: Nachfolgekriege**

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Mittelschwerer Laser	TM	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Maschinengewehr	RA	0	2	-	1	2	3
				(DB, AI)				
1	Maschinengewehr	LA	0	2	-	1	2	3
				(DB, AI)				

KW: 474 **Gesamtpanzerung: 64** **Waffenhitze: 3**
Ableitung: 10

KRIEGERDATEN

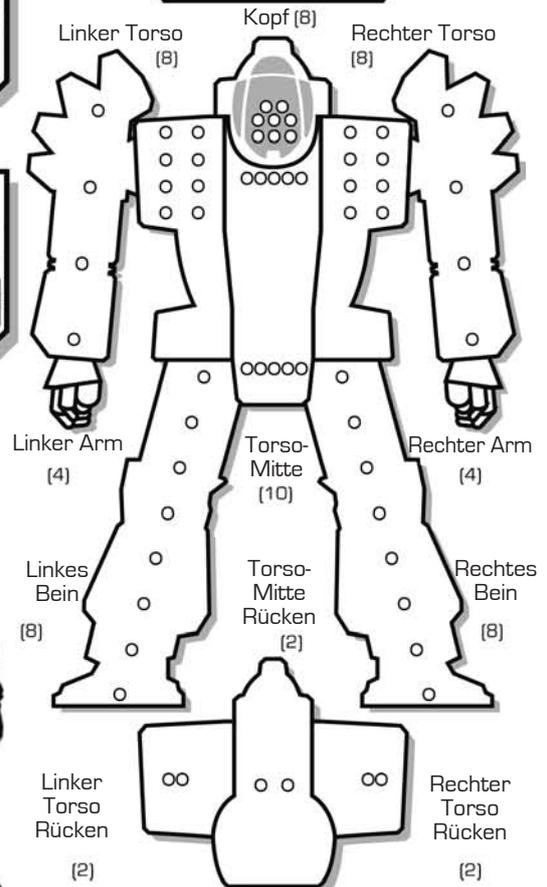
Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

1	2	3	4	5	6
3	5	7	10	11	Tot

 Bewusstseinswurf: _____



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Maschinengewehr
- 1-3 neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
4. neu würfeln
- Sensoren
6. Lebenserhaltung

Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Maschinengewehr
- 1-3 neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

Torso Mitte

1. neu würfeln
2. neu würfeln
3. neu würfeln
4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

1-3

- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
4. Gyroskop
5. Gyroskop
6. Gyroskop

4-6

1. neu würfeln
2. neu würfeln
3. neu würfeln
4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

Linker Torso

- Dreifachmyomer
- Dreifachmyomer
- Dreifachmyomer
- 1-3 neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

4-6

- Gyroskop
- Reaktor
- Reaktor
4. Reaktor
- Mittelschwerer Laser
- Munition (MG) 200

1-3

Rechter Torso

1. neu würfeln
2. neu würfeln
3. neu würfeln
4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln



4-6

1. neu würfeln
2. neu würfeln
3. neu würfeln
4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

Linkes Bein

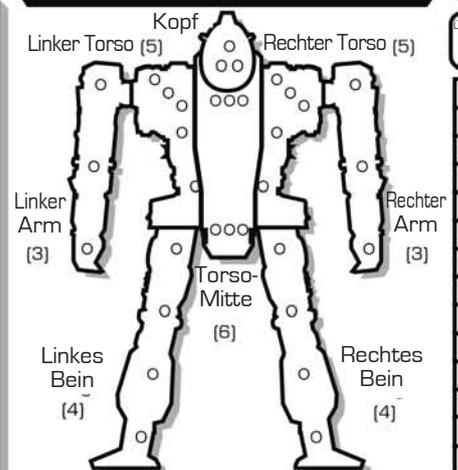
- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher



INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stillelegung	10 (10)
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	0
26	Stillelegung, Stoppzahl 10+	0
25	-5 Bewegungspunkte	0
24	Waffen +4	0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0
22	Stillelegung, Stoppzahl 8+	0
20	-4 Bewegungspunkte	0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0
18	Stillelegung, Stoppzahl 6+	0
17	Waffen +3	0
15	-3 Bewegungspunkte	0
14	Stillelegung, Stoppzahl 4+	0
13	Waffen +2	0
10	-2 Bewegungspunkte	0
8	Waffen +1	0
5	-1 Bewegungspunkt	0

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: **LCT-1M Locust**

Bewegungspunkte: **Tonnage: 20**
 Gehen: **8** Technologie:
 Rennen: **12** Innere Sphäre
 Springen: **0** Epoche: **Sternenbund**

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Mittelschwerer Laser	TM	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	LSR-5	RA	2	1/Rak.	6	7	14	21
				(M,C,S)				
1	LSR-5	LA	2	1/Rak.	6	7	14	21
				(M,C,S)				

KW: 424 Gesamtpanzerung: 16 Waffenhitze: 7
 Ableitung: 10

KRIEGERDATEN

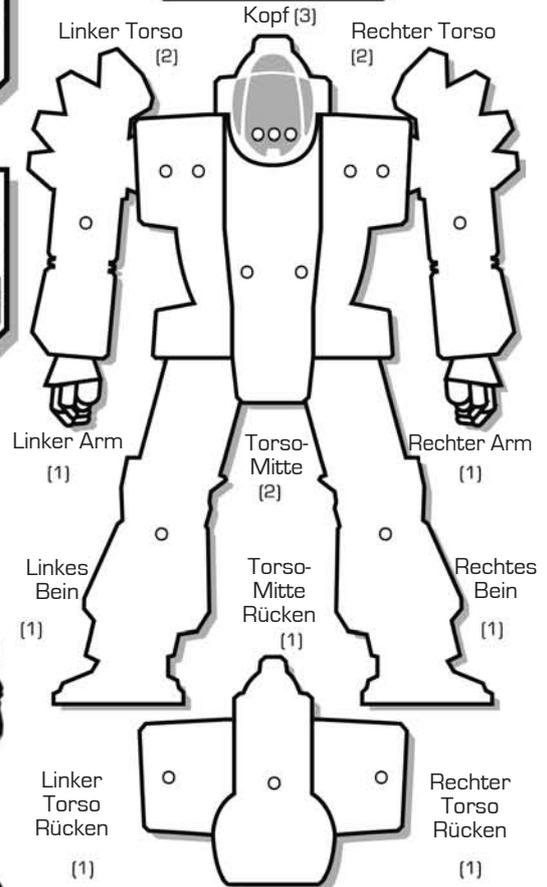
Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

1	2	3	4	5	6
3	5	7	10	11	Tot

 Bewusstseinswurf: _____



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- LSR-5
- 1-3 neu würfeln
- 5 neu würfeln
- 6 neu würfeln

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- 4 neu würfeln
- Sensoren
- 6 Lebenserhaltung

Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- LSR-5
- 1-3 neu würfeln
- 5 neu würfeln
- 6 neu würfeln

Torso Mitte

- 1 neu würfeln
- 2 neu würfeln
- 3 neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
- 5 neu würfeln
- 6 neu würfeln

1-3

- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- 4 Gyroskop
- 5 Gyroskop
- 6 Gyroskop

- 1 neu würfeln
- 2 neu würfeln
- 3 neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
- 5 neu würfeln
- 6 neu würfeln

Linker Torso

- 1 neu würfeln
- 2 neu würfeln
- 3 neu würfeln
- 4 neu würfeln
- 5 neu würfeln
- 6 neu würfeln

4-6

- Gyroskop
- Reaktor
- Reaktor
- 4-6 Reaktor
- 5 Mittelschwerer Laser
- 6 Munition (LSR-5) 24

Rechter Torso

- 1 neu würfeln
- 2 neu würfeln
- 3 neu würfeln
- 4 neu würfeln
- 5 neu würfeln
- 6 neu würfeln

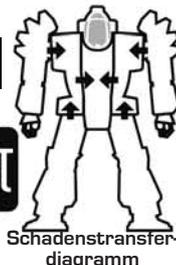
Reaktortreffer ○○○○
 Gyroskoptreffer ○○
 Sensorentreffer ○○
 Lebenserhaltung ○

Linkes Bein

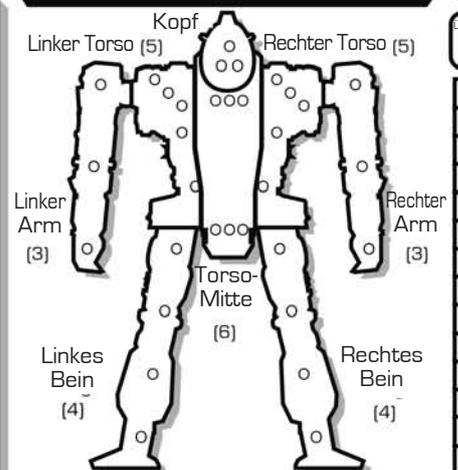
- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- 6 Wärmetauscher

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- 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

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stillelegung	10 (10)
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-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: **LCT-1S Locust**

Bewegungspunkte: **Tonnage: 20**
 Gehen: **8** **Technologie:**
 Rennen: **12** **Innere Sphäre**
 Springen: **0** **Epoche: Sternenbund**

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Mittelschwerer Laser	TM	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	KSR-2	RA	2	2/Rak.	-	3	6	9
				(M,C,S)				
1	KSR-2	LA	2	1/Rak.	-	3	6	9
				(M,C,S)				

KW: 440 Gesamtpanzerung: 48 Waffenhitze: 7
 Ableitung: 10

KRIEGERDATEN

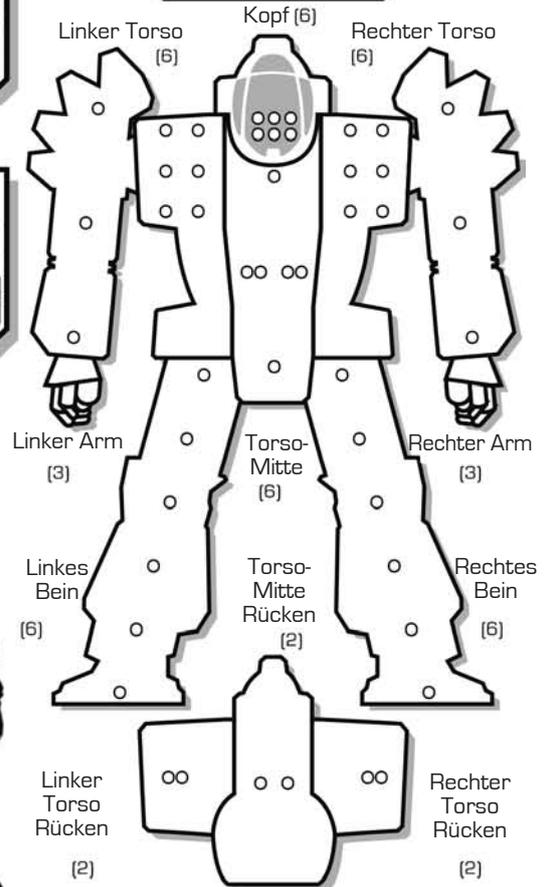
Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

1	2	3	4	5	6
3	5	7	10	11	Tot

 Bewusstseinswurf: _____



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- KSR-2
- 1-3 neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
4. neu würfeln
- Sensoren
6. Lebenserhaltung

Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- KSR-2
- 1-3 neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

Torso Mitte

1. neu würfeln
2. neu würfeln
3. neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

1-3

- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
4. Gyroskop
5. Gyroskop
6. Gyroskop

1. neu würfeln
2. neu würfeln
3. neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

Linker Torso

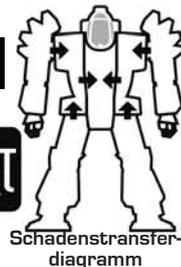
1. neu würfeln
2. neu würfeln
3. neu würfeln
4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

4-6

- Gyroskop
- Reaktor
- Reaktor
- 4-6 Reaktor
5. Mittelschwerer Laser
6. Munition (KSR-2) 50

Rechter Torso

1. neu würfeln
2. neu würfeln
3. neu würfeln
4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln



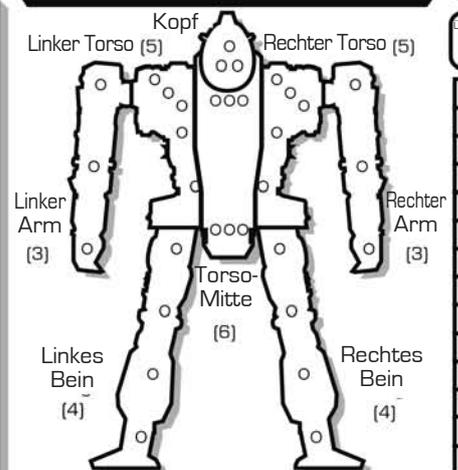
Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- 4-6 Wärmetauscher

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
5. Wärmetauscher
6. Wärmetauscher

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stillelegung	10 (10)
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	0
26	Stillelegung, Stoppzahl 10+	0
25	-5 Bewegungspunkte	0
24	Waffen +4	0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0
22	Stillelegung, Stoppzahl 8+	0
20	-4 Bewegungspunkte	0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0
18	Stillelegung, Stoppzahl 6+	0
17	Waffen +3	0
15	-3 Bewegungspunkte	0
14	Stillelegung, Stoppzahl 4+	0
13	Waffen +2	0
10	-2 Bewegungspunkte	0
8	Waffen +1	0
5	-1 Bewegungspunkt	0

Wärmeskala

Überhitzung

30*
29
28*
27
26*
25*
24*
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: **LCT-1V Locust**

Bewegungspunkte: **Tonnage: 20**
 Gehen: **8** **Technologie:**
 Rennen: **12** **Innere Sphäre**
 Springen: **0** **Epoche: Sternenbund**

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Mittelschwerer Laser	TM	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Maschinengewehr	RA	0	2	-	1	2	3
				(DB,AI)				
1	Maschinengewehr	LA	0	2	-	1	2	3
				(DB,AI)				

KW: 432 **Gesamtpanzerung: 64** **Waffenhitze: 6**
Ableitung: 10

KRIEGERDATEN

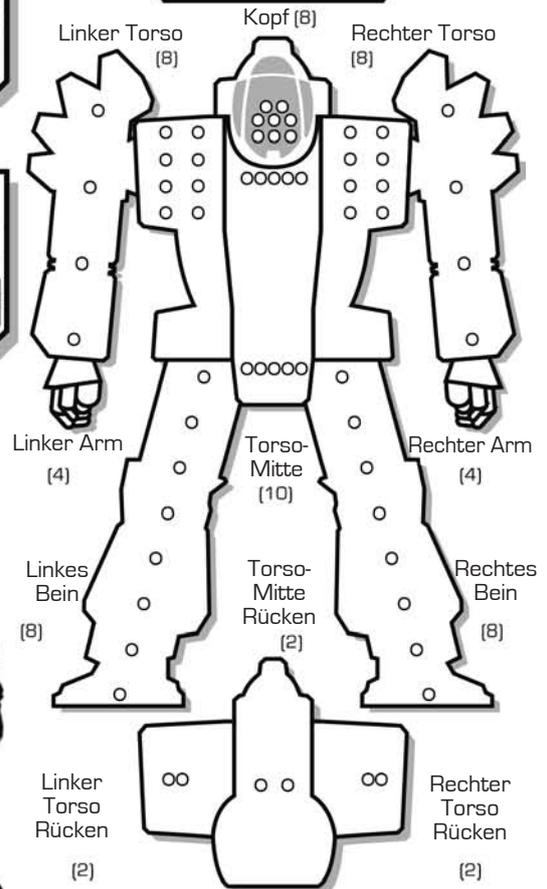
Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

1	2	3	4	5	6
3	5	7	10	11	Tot

 Bewusstseinswurf: _____



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Maschinengewehr
- 1-3 neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
4. neu würfeln
- Sensoren
6. Lebenserhaltung

Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Maschinengewehr
- 1-3 neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

Torso Mitte

1. neu würfeln
2. neu würfeln
3. neu würfeln
4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

1-3

- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
4. Gyroskop
5. Gyroskop
6. Gyroskop

4-6

1. neu würfeln
2. neu würfeln
3. neu würfeln
4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

Linker Torso

1. neu würfeln
2. neu würfeln
3. neu würfeln
4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

1-3

4-6

- Gyroskop
- Reaktor
- Reaktor
4. Reaktor
5. Mittelschwerer Laser
6. Munition (MG) 200

1-3

Rechter Torso

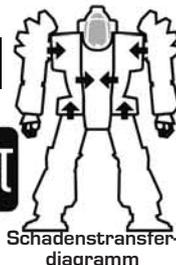
1. neu würfeln
2. neu würfeln
3. neu würfeln
4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

4-6

1. neu würfeln
2. neu würfeln
3. neu würfeln
4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

Linkes Bein

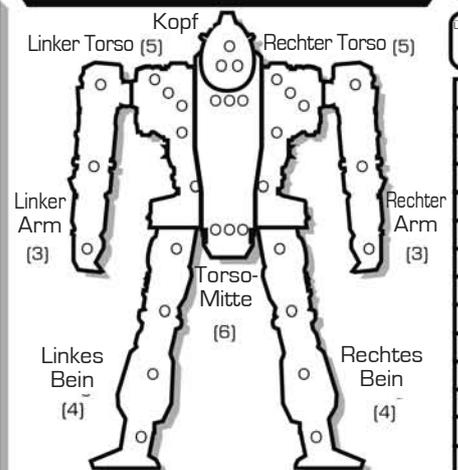
- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
6. Wärmetauscher



Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- 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

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stillelegung	10 (10)
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	0
26	Stillelegung, Stoppzahl 10+	0
25	-5 Bewegungspunkte	0
24	Waffen +4	0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0
22	Stillelegung, Stoppzahl 8+	0
20	-4 Bewegungspunkte	0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0
18	Stillelegung, Stoppzahl 6+	0
17	Waffen +3	0
15	-3 Bewegungspunkte	0
14	Stillelegung, Stoppzahl 4+	0
13	Waffen +2	0
10	-2 Bewegungspunkte	0
8	Waffen +1	0
5	-1 Bewegungspunkt	0

BATTLETECH

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: **LCT-3V Locust**

Bewegungspunkte:

Gehen: 8
 Rennen: 12
 Springen: 0

Tonnage: 20

Technologie:
 Innere Sphäre
 Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
2	Mittelschwere Laser	TM	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Maschinengewehr	RA	0	2	-	1	2	3
				(DB, AI)				
1	Maschinengewehr	LA	0	2	-	1	2	3
				(DB, AI)				

KW: 490 Gesamtpanzerung: 64 Waffenhitze: 6
 Ableitung: 10

KRIEGERDATEN

Name: _____

Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____

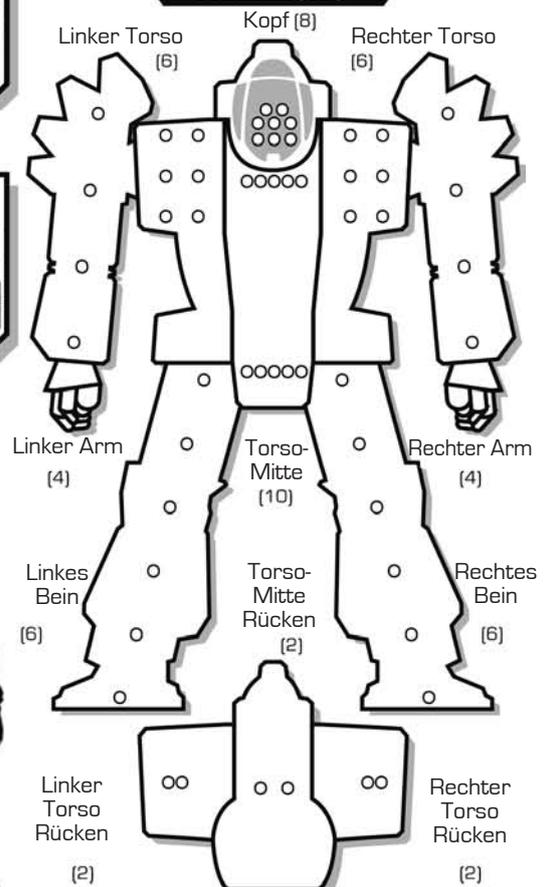
Treffer:

1	2	3	4	5	6
3	5	7	10	11	Tot

Bewusstseinswurf: _____



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Maschinengewehr
- 1-3 neu würfeln
- 5 neu würfeln
- 6 neu würfeln

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- 4 neu würfeln
- Sensoren
- 6 Lebenserhaltung

Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Maschinengewehr
- 1-3 neu würfeln
- 5 neu würfeln
- 6 neu würfeln

Torso Mitte

- 1 neu würfeln
- 2 neu würfeln
- 3 neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
- 5 neu würfeln
- 6 neu würfeln

1-3

- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- 4 Gyroskop
- 5 Gyroskop
- 6 Gyroskop

- 1 neu würfeln
- 2 neu würfeln
- 3 neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
- 5 neu würfeln
- 6 neu würfeln

Linker Torso

- 1 neu würfeln
- 2 neu würfeln
- 3 neu würfeln
- 4 neu würfeln
- 5 neu würfeln
- 6 neu würfeln

4-6

- Gyroskop
- Reaktor
- Reaktor
- 4 Reaktor
- 5 Mittelschwerer Laser
- 6 Mittelschwerer Laser

Rechter Torso

- Munition (MG) 200
- 2 neu würfeln
- 3 neu würfeln
- 4 neu würfeln
- 5 neu würfeln
- 6 neu würfeln



- 1 neu würfeln
- 2 neu würfeln
- 3 neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
- 5 neu würfeln
- 6 neu würfeln

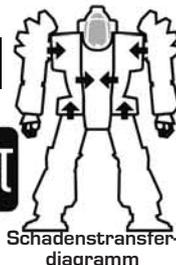
Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher

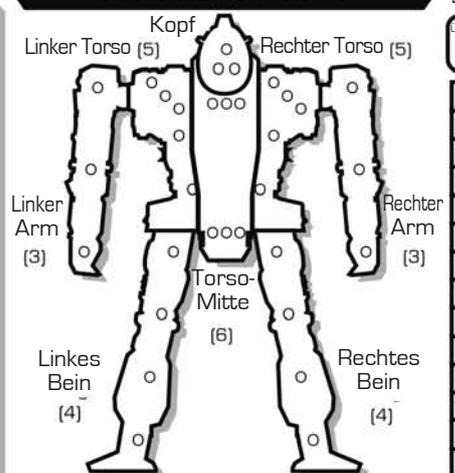
- 1 neu würfeln
- 2 neu würfeln
- 3 neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
- 5 neu würfeln
- 6 neu würfeln

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher



INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stillelegung	10 (10)
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	0
26	Stillelegung, Stoppzahl 10+	0
25	-5 Bewegungspunkte	0
24	Waffen +4	0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0
22	Stillelegung, Stoppzahl 8+	0
20	-4 Bewegungspunkte	0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0
18	Stillelegung, Stoppzahl 6+	0
17	Waffen +3	0
15	-3 Bewegungspunkte	0
14	Stillelegung, Stoppzahl 4+	0
13	Waffen +2	0
10	-2 Bewegungspunkte	0
8	Waffen +1	0
5	-1 Bewegungspunkt	0

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: **STG-3G Stinger**

Bewegungspunkte: **Tonnage: 20**
 Gehen: 6 **Technologie:**
 Rennen: 9 **Innere Sphäre**
 Springen: 6 **Epoche: Sternenbund**

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	-	3	6	9

KW: 497 **Gesamtpanzerung: 64** **Waffenhitze: 6**
Ableitung: 10

KRIEGERDATEN

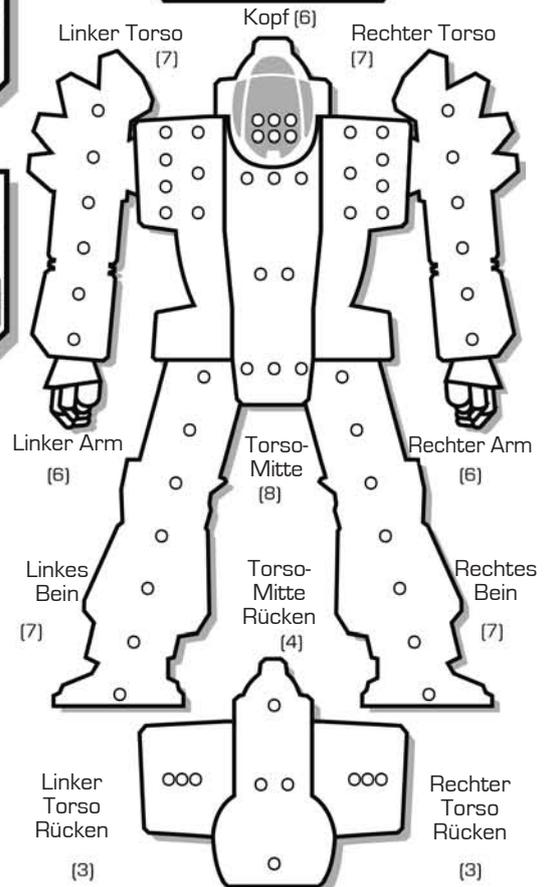
Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

1	2	3	4	5	6
3	5	7	10	11	Tot

 Bewusstseinswurf: _____



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Handaktivator
- Mittelschwerer Laser
- neu würfeln

1-3

- neu würfeln

4-6

Linker Torso

- Wärmetauscher
- Sprungdüse
- Sprungdüse
- Sprungdüse
- neu würfeln
- neu würfeln

1-3

- neu würfeln

4-6

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- neu würfeln
- Sensoren
- Lebenserhaltung

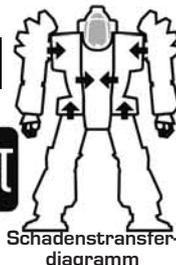
Torso Mitte

- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- Gyroskop
- Gyroskop
- Gyroskop

1-3

- Gyroskop
- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- neu würfeln
- neu würfeln

4-6



Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Handaktivator
- Mittelschwerer Laser
- neu würfeln

1-3

- neu würfeln

4-6

Rechter Torso

- Wärmetauscher
- Sprungdüse
- Sprungdüse
- Sprungdüse
- neu würfeln
- neu würfeln

1-3

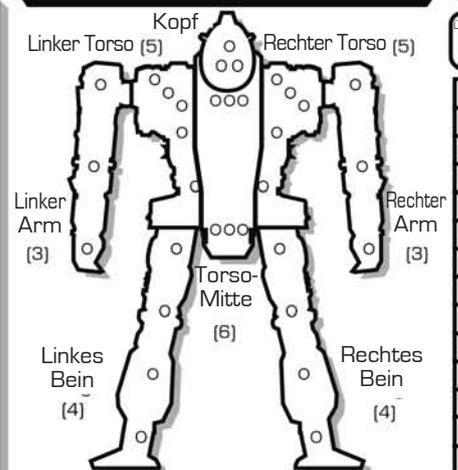
- neu würfeln

4-6

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stillelegung	10 (10)
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	○

Wärmeskala

Überhitzung

30*
29
28*
27
26*
25*
24*
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: **SG-3R Stinger**

Bewegungspunkte: **Tonnage: 20**
 Gehen: 6 **Technologie:**
 Rennen: 9 **Innere Sphäre**
 Springen: 6 **Epoche: Sternenbund**

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Maschinengewehr	RA	0	2	-	1	2	3
								(DB,AI)
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Maschinengewehr	RA	0	2	-	1	2	3
								(DB,AI)

KW: 359 **Gesamtpanzerung: 48** **Waffenhitze: 3**
Ableitung: 10

KRIEGERDATEN

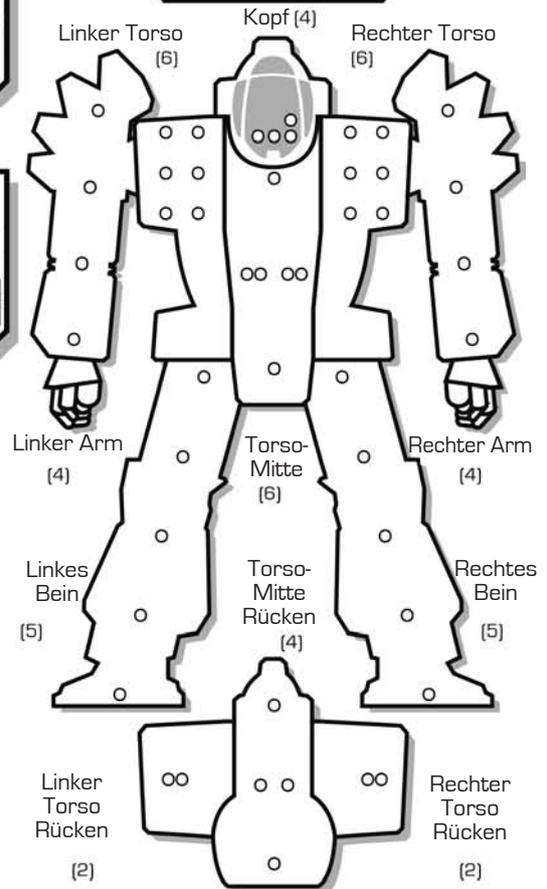
Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

1	2	3	4	5	6
3	5	7	10	11	Tot

 Bewusstseinswurf: _____



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Handaktivator
- Maschinengewehr
- neu würfeln

1-3

- neu würfeln

4-6

Linker Torso

- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- Sprungdüse
- Sprungdüse
- Sprungdüse

1-3

- neu würfeln

4-6

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- neu würfeln
- neu würfeln

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- neu würfeln
- Sensoren
- Lebenserhaltung

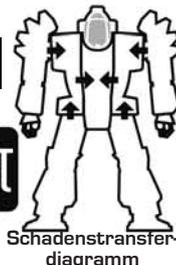
Torso Mitte

- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- Gyroskop
- Gyroskop
- Gyroskop

1-3

- Gyroskop
- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- Munition (MG) 200
- neu würfeln

4-6



Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Handaktivator
- Mittelschwerer Laser
- Maschinengewehr

1-3

- neu würfeln

4-6

Rechter Torso

- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- Sprungdüse
- Sprungdüse
- Sprungdüse

1-3

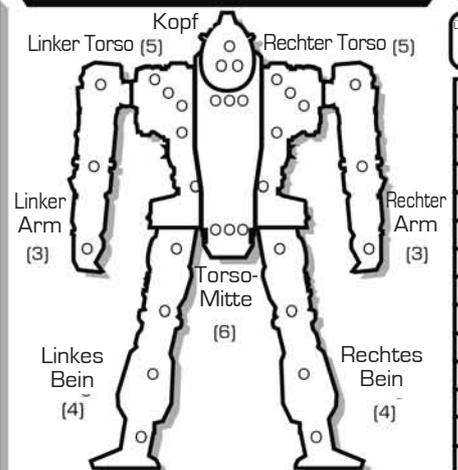
- neu würfeln

4-6

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- neu würfeln
- neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



Wärme-
skala

Überhitzung

30*
29
28*
27
26*
25*
24*
23*
22*
21
20*
19*
18*
17*
16
15*
14*
13*
12
11
10*
9
8*
7
6
5*
4
3
2
1
0

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stillelegung	10 (10)
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-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: **WSP-1 Wasp**

Bewegungspunkte: **Tonnage: 20**
 Gehen: 5 **Technologie: Innere**
 Rennen: 8 **Sphäre (Primitiv)**
 Springen: 5 **Epoche: Sternenbund**

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz. Typ Zone Wärme Sch Min N. M. W.
 1 Mittelschwerer Laser RA 3 5 (DE) - 3 6 9

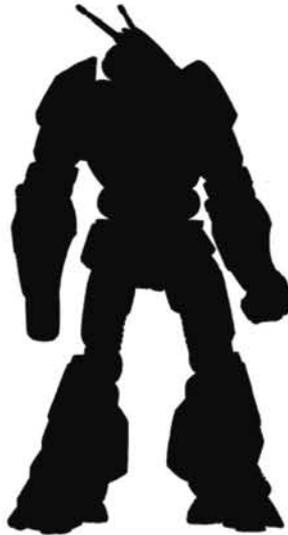
KW: 314 Gesamtpanzerung: 37 Waffenhitze: 3
 Ableitung: 10

KRIEGERDATEN

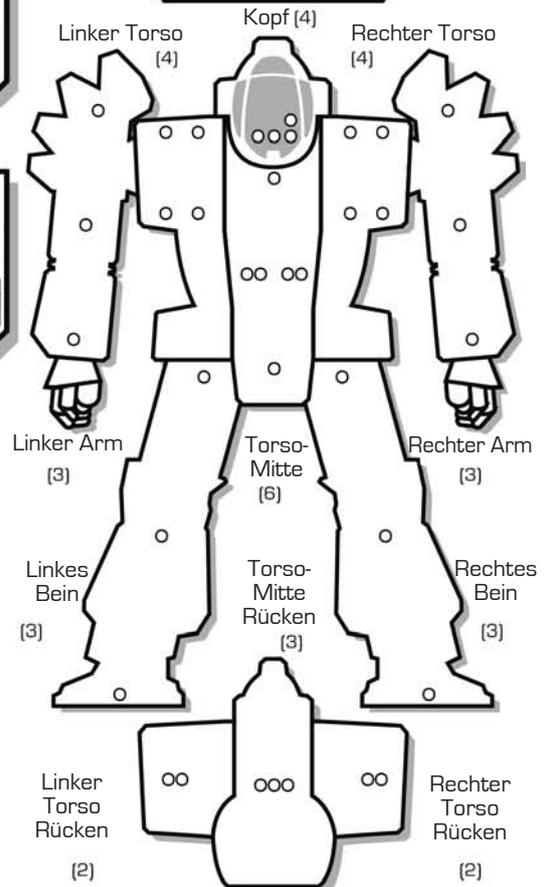
Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

1	2	3	4	5	6
3	5	7	10	11	Tot

 Bewusstseinswurf: _____



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Handaktivator
- neu würfeln
- neu würfeln

1-3

4-6

Linker Torso

- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- Sprungdüse
- neu würfeln
- neu würfeln

1-3

4-6

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Sprungdüse
- neu würfeln

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Primitives Cockpit
- neu würfeln
- Sensoren
- Lebenserhaltung

1-3

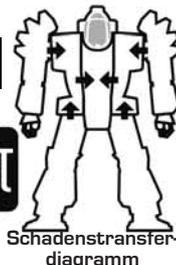
Torso Mitte

- Primitiver Reaktor
- Primitiver Reaktor
- Primitiver Reaktor
- Gyroskop
- Gyroskop
- Gyroskop

1-3

4-6

Reaktortreffer ○○○○
 Gyroskoptreffer ○○
 Sensorentreffer ○○
 Lebenserhaltung ○



Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Handaktivator
- Mittelschwerer Laser
- neu würfeln

1-3

4-6

Rechter Torso

- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- Sprungdüse
- neu würfeln
- neu würfeln

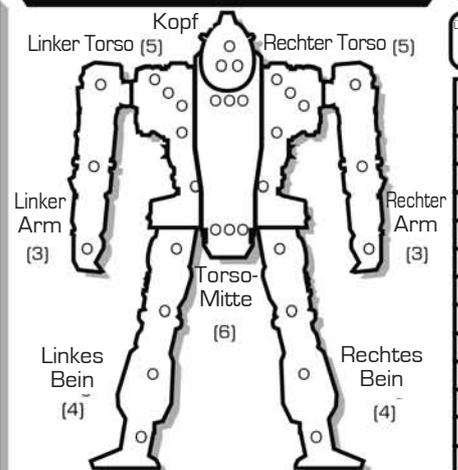
1-3

4-6

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Sprungdüse
- neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



Wärme-
skala

Überhitzung

30*
29
28*
27
26*
25*
24*
23*
22*
21
20*
19*
18*
17*
16
15*
14*
13*
12
11
10*
9
8*
7
6
5*
4
3
2
1
0

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stillelegung	10 (10)
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-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: WSP-1A Wasp

Bewegungspunkte: **Tonnage: 20**
 Gehen: 6 **Technologie:**
 Rennen: 9 **Innere Sphäre**
 Springen: 6 **Epoche: Sternenbund**

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	KSR-2	LB	2	2/Rak.	-	3	6	9

(Hexe)
(M.C.S)

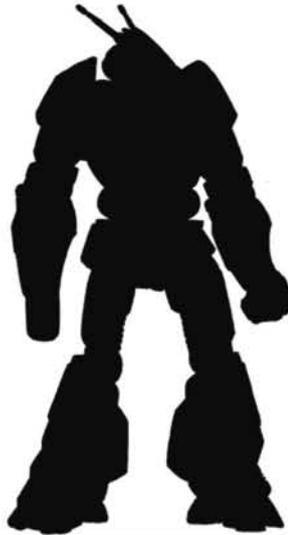
KW: 384 **Gesamtpanzerung: 48** **Waffenhitze: 5**
Ableitung: 10

KRIEGERDATEN

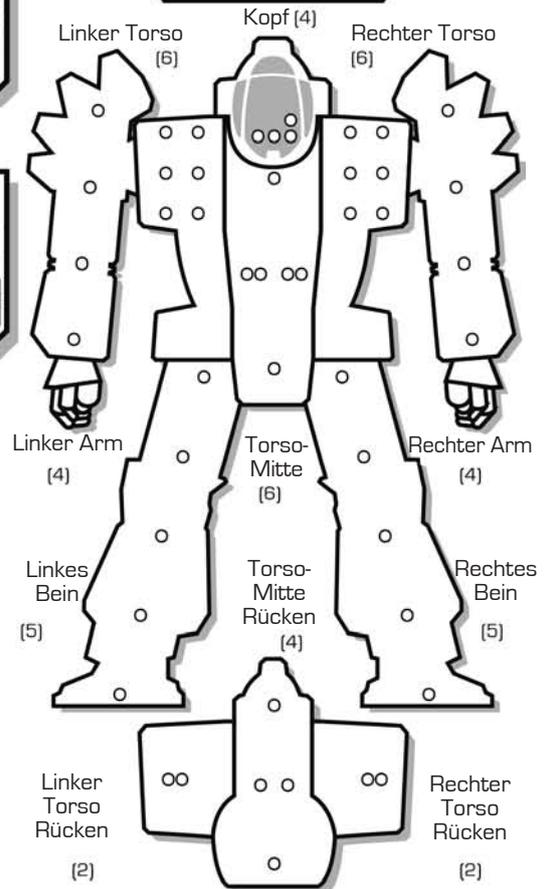
Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

1	2	3	4	5	6
3	5	7	10	11	Tot

 Bewusstseinswurf: _____



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Handaktivator
- neu würfeln
- neu würfeln

1-3

4-6

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- neu würfeln
- Sensoren
- Lebenserhaltung

1-3

Torso Mitte

- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- Gyroskop
- Gyroskop
- Gyroskop

1-3

4-6

Linker Torso

- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- Sprungdüse
- Munition (KSR-2) 50
- neu würfeln

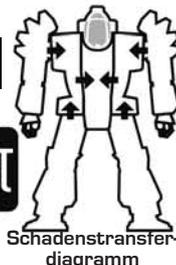
1-3

4-6

4-6

4-6

Reaktortreffer	○○○
Gyroskoptreffer	○○
Sensorentreffer	○○
Lebenserhaltung	○



Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Sprungdüse
- KSR-2

4-6

Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Handaktivator
- Mittelschwerer Laser
- neu würfeln

1-3

4-6

Rechter Torso

- neu würfeln

4-6

1-3

4-6

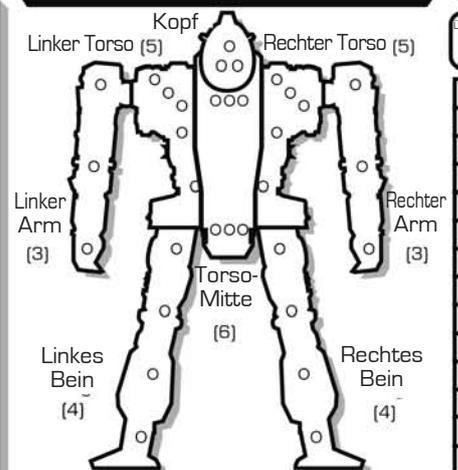
Rechter Bein

- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- Sprungdüse
- neu würfeln
- neu würfeln

1-3

4-6

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

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stillelegung	10 (10)
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-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: WSP-1D Wasp

Bewegungspunkte: **Tonnage: 20**
 Gehen: 6 **Technologie:**
 Rennen: 9 **Innere Sphäre**
 Springen: 6 **Epoche: Nachfolgekriege**

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
2	Leichte Laser	LT	1	3 (DE)	-	1	2	3
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Flammer	LB	3	2	-	1	2	3

(DE,H,AI)

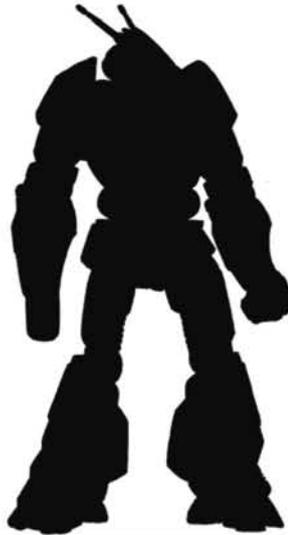
KW: 403 **Gesamtpanzerung: 48** **Waffenhitze: 8**
Ableitung: 10

KRIEGERDATEN

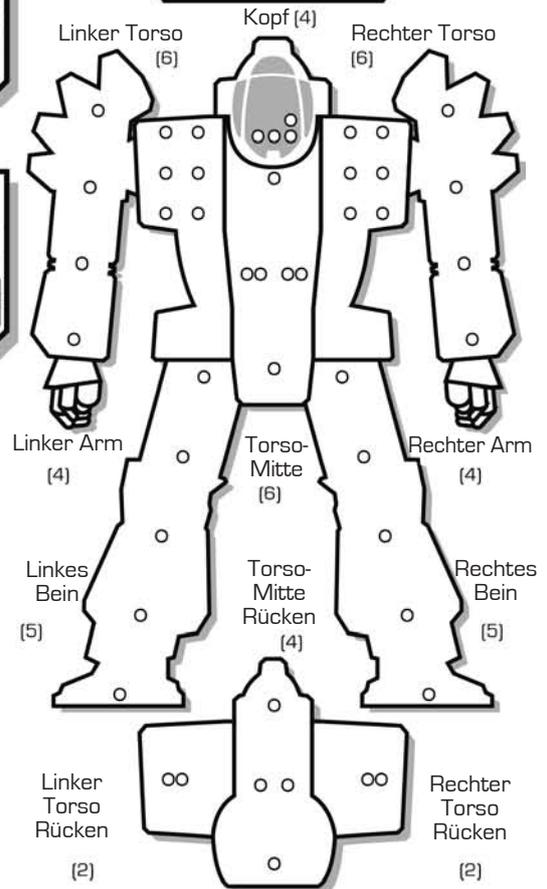
Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

1	2	3	4	5	6
3	5	7	10	11	Tot

 Bewusstseinswurf: _____



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Handaktivator
- neu würfeln
- neu würfeln

1-3

4-6

Linker Torso

- Wärmetauscher
- Sprungdüse
- Leichter Laser
- Leichter Laser
- neu würfeln
- neu würfeln

1-3

4-6

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Sprungdüse
- Flammer

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- neu würfeln
- Sensoren
- Lebenserhaltung

1-3

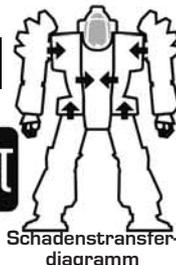
Torso Mitte

- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- Gyroskop
- Gyroskop
- Gyroskop

1-3

4-6

Reaktortreffer	○○○
Gyroskoptreffer	○○
Sensorentreffer	○○
Lebenserhaltung	○



Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Handaktivator
- Mittelschwerer Laser
- neu würfeln

1-3

4-6

Rechter Torso

- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- Sprungdüse

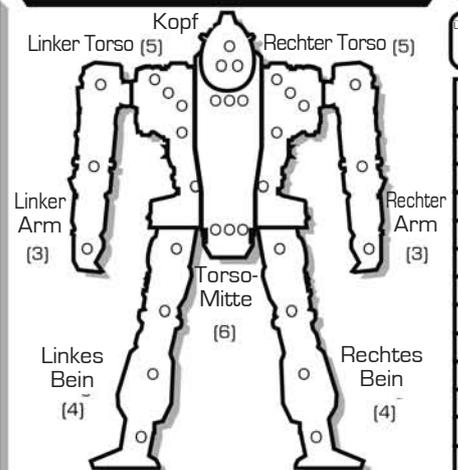
1-3

4-6

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Sprungdüse
- neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



Wärme-
skala

Überhitzung

30*
29
28*
27
26*
25*
24*
23*
22*
21
20*
19*
18*
17*
16
15*
14*
13*
12
11
10*
9
8*
7
6
5*
4
3
2
1
0

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stillelegung	10 (10)
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-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: WSP-1K Wasp

Bewegungspunkte: Tonnage: 20
 Gehen: 6 Technologie:
 Rennen: 9 Innere Sphäre
 Springen: 6 Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Maschinengewehr	LT	0	2	-	1	2	3
								(DB,AI)
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	-	3	6	9

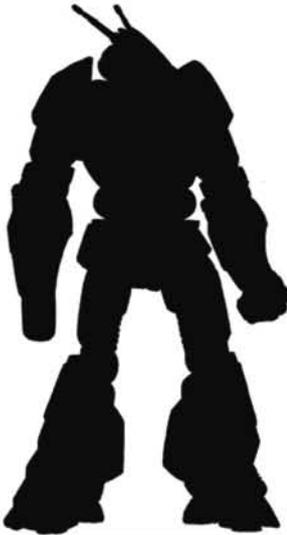
KW: 376 Gesamtpanzerung: 56 Waffenhitze: 3
 Ableitung: 10

KRIEGERDATEN

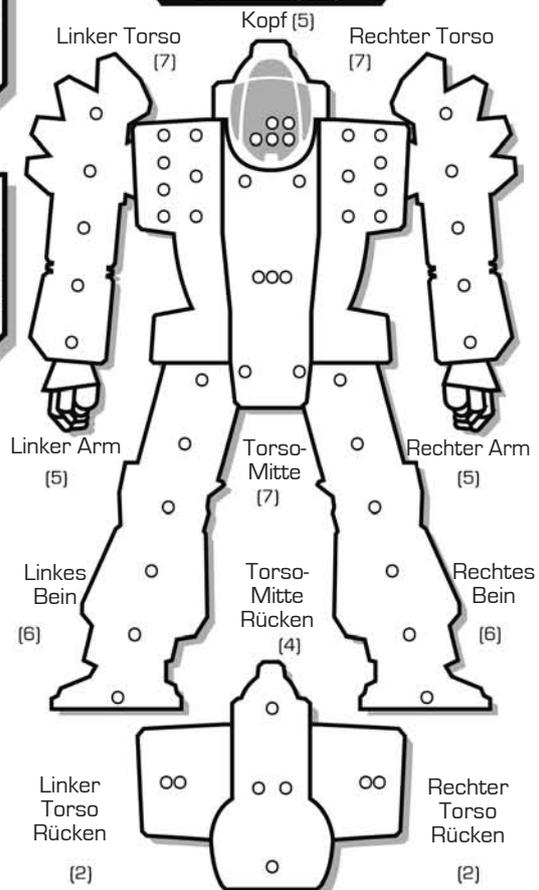
Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

1	2	3	4	5	6
3	5	7	10	11	Tot

 Bewusstseinswurf: _____



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Handaktivator
- neu würfeln
- neu würfeln

1-3

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- neu würfeln
- Sensoren
- Lebenserhaltung

1-3

Torso Mitte

- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- Gyroskop
- Gyroskop
- Gyroskop

4-6

Linker Torso

- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- Sprungdüse
- Maschinengewehr
- Munition (MG) 200
- neu würfeln

1-3

4-6

- Gyroskop
- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- Sprungdüse
- Sprungdüse

4-6

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Sprungdüse

Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Handaktivator
- Mittelschwerer Laser
- neu würfeln

1-3

Rechter Torso

- neu würfeln

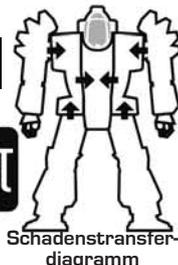
4-6

1-3

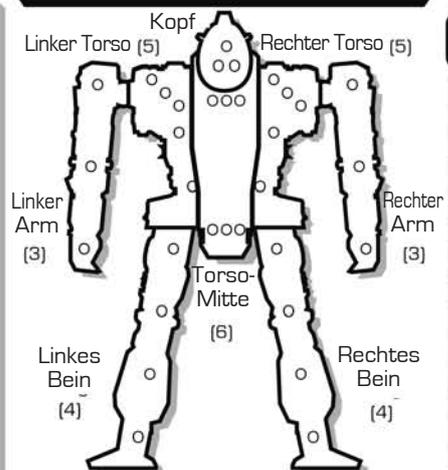
Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Sprungdüse

4-6



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	
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-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: WSP-1L Wasp

Bewegungspunkte: **Tonnage:** 20
Gehen: 6 **Technologie:**
Rennen: 9 **Innere Sphäre**
Springen: 6 **Epoche:** Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	KSR-4	RA	3	2/Rak.	-	3	6	9
(M,C,S)								

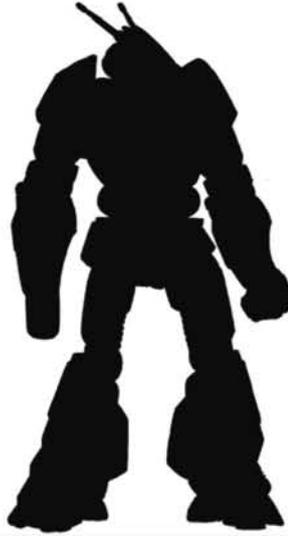
KW: 335 **Gesamtpanzerung:** 48 **Waffenhitze:** 3
Ableitung: 10

KRIEGERDATEN

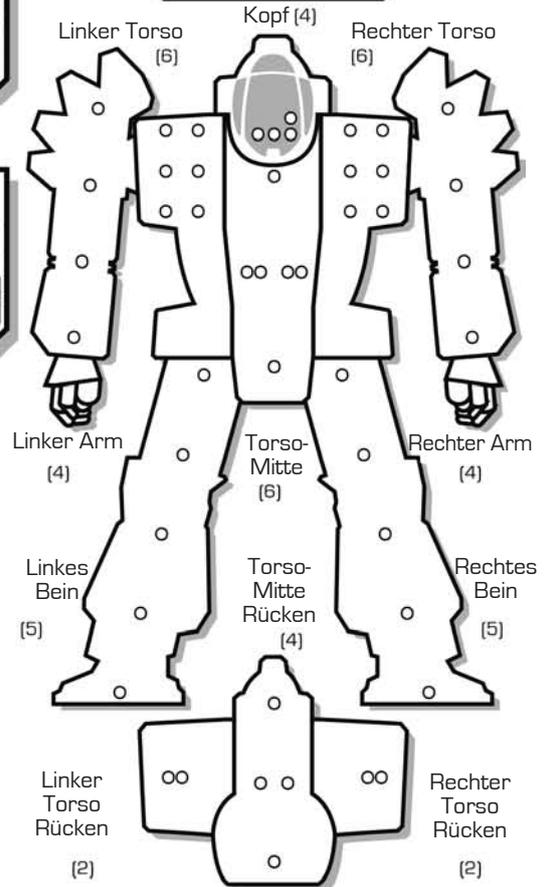
Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

1	2	3	4	5	6
3	5	7	10	11	Tot

 Bewusstseinswurf: _____



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Handaktivator
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- neu würfeln
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Rechter Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - KSR-4
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3

Torso Mitte

- Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Gyroskop
 - Gyroskop
 - Gyroskop
- 1-3

Rechter Torso

- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linker Torso

- Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Sprungdüse
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3

- Gyroskop
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Sprungdüse
 - Sprungdüse
- 4-6

Rechter Torso

- Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Sprungdüse
 - Munition (KSR-4) 25
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3

Reaktortreffer ○○○○
 Gyroskoptreffer ○○
 Sensorentreffer ○○
 Lebenserhaltung ○

Linkes Bein

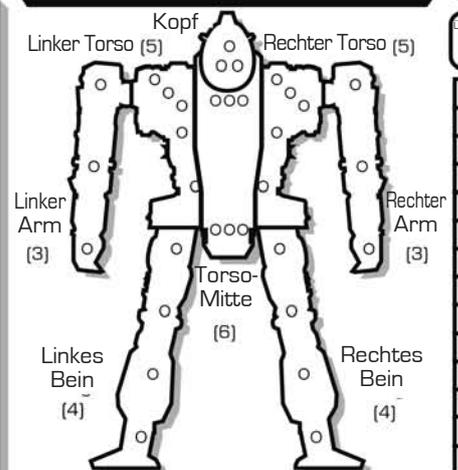
- Hüftgelenk
 - Oberschenkelaktivator
 - Unterschenkelaktivator
 - Fußaktivator
 - Wärmetauscher
 - Sprungdüse
- 4-6

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
 - Oberschenkelaktivator
 - Unterschenkelaktivator
 - Fußaktivator
 - Wärmetauscher
 - Sprungdüse
- 4-6



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

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stillelegung	10 (10)
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-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: **WSP-1W Wasp**

Bewegungspunkte: **Tonnage: 20**
 Gehen: 6 **Technologie:**
 Rennen: 9 **Innere Sphäre**
 Springen: 6 **Epoche: Nachfolgekriege**

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
2	Leichte Laser	RT	1	3 (DE)	-	1	2	3
2	Leichte Laser	LT	1	3 (DE)	-	1	2	3
2	Leichte Laser	RA	1	3 (DE)	-	1	2	3

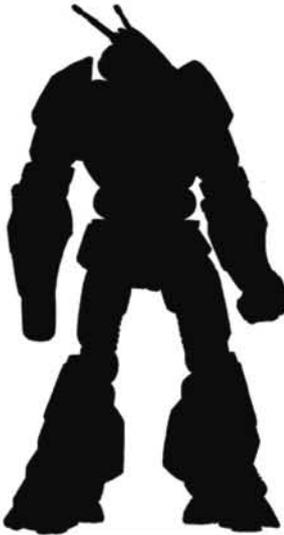
KW: 373 **Gesamtpanzerung: 48** **Waffenhitze: 6**
Ableitung: 10

KRIEGERDATEN

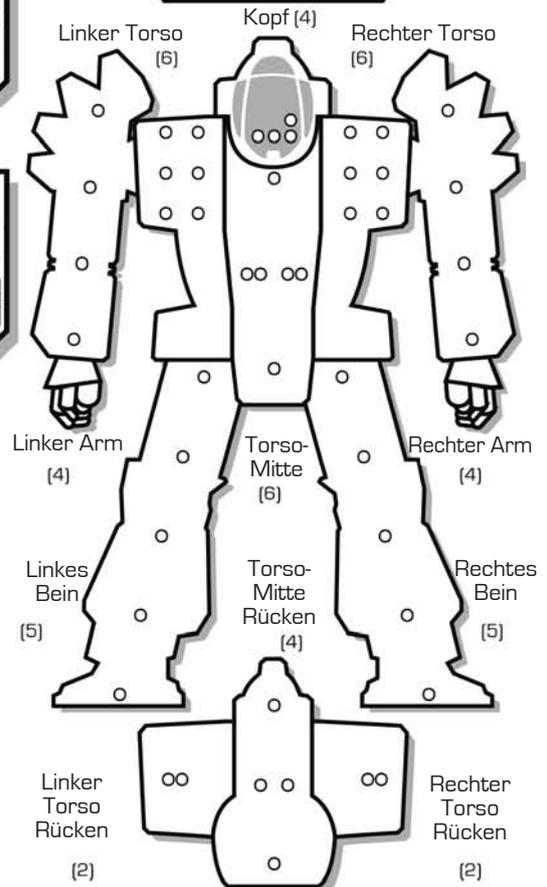
Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

1	2	3	4	5	6
3	5	7	10	11	Tot

 Bewusstseinswurf: _____



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Handaktivator
- neu würfeln
- neu würfeln

1-3

- neu würfeln

4-6

Linker Torso

- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- Sprungdüse
- Leichter Laser
- Leichter Laser
- neu würfeln

1-3

- neu würfeln

4-6

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Sprungdüse

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- neu würfeln
- Sensoren
- Lebenserhaltung

1-3

Torso Mitte

- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- Gyroskop
- Gyroskop
- Gyroskop

1-3

- Gyroskop
- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- Sprungdüse
- Sprungdüse

4-6



Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Leichter Laser
- Leichter Laser
- neu würfeln

1-3

- neu würfeln

4-6

Rechter Torso

- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- Sprungdüse
- Leichter Laser
- Leichter Laser
- neu würfeln

1-3

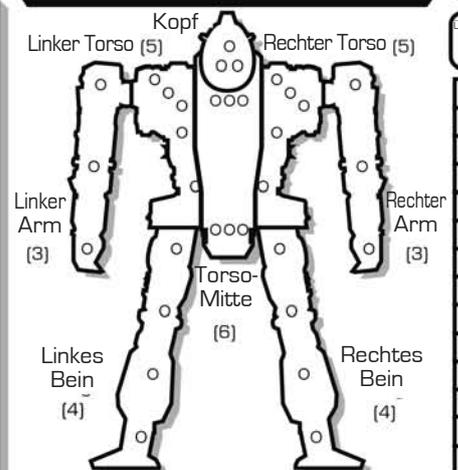
- neu würfeln

4-6

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Sprungdüse

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

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stillelegung	10 (10)
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	0
26	Stillelegung, Stoppzahl 10+	0
25	-5 Bewegungspunkte	0
24	Waffen +4	0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0
22	Stillelegung, Stoppzahl 8+	0
20	-4 Bewegungspunkte	0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0
18	Stillelegung, Stoppzahl 6+	0
17	Waffen +3	0
15	-3 Bewegungspunkte	0
14	Stillelegung, Stoppzahl 4+	0
13	Waffen +2	0
10	-2 Bewegungspunkte	0
8	Waffen +1	0
5	-1 Bewegungspunkt	0

BATTLETECH

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: VLK-QA Valkyrie

Bewegungspunkte: Tonnage: 30
 Gehen: 5 Technologie:
 Rennen: 8 Innere Sphäre
 Springen: 5 Epoche: Nachfolgekriege

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	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	-	3	6	6

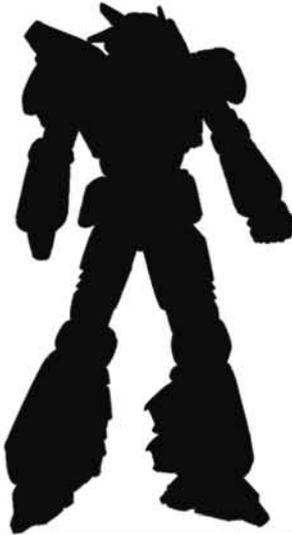
KW: 723 Gesamtpanzerung: 72 Waffenhitze: 7
 Ableitung: 11

KRIEGERDATEN

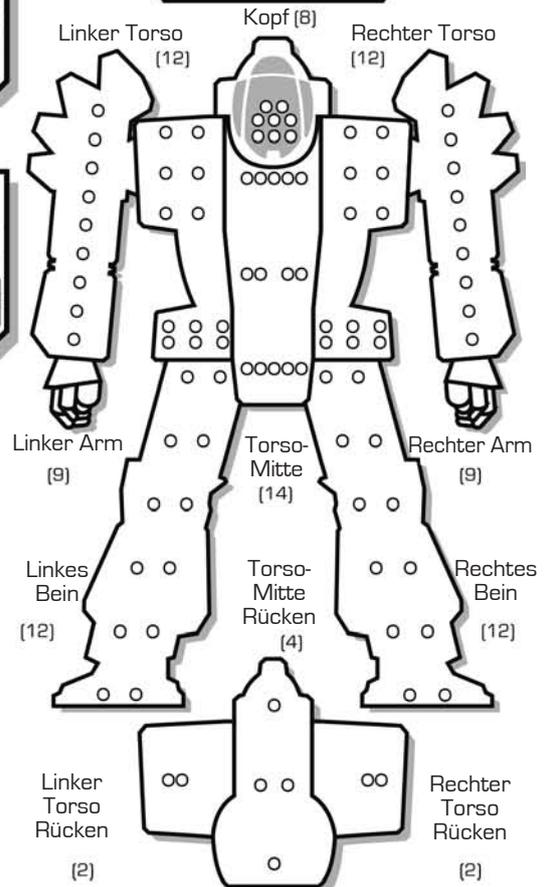
Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

1	2	3	4	5	6
3	5	7	10	11	Tot

 Bewusstseinswurf: _____



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Handaktivator
- neu würfeln
- neu würfeln

1-3

- neu würfeln

4-6

Linker Torso

- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- LSR-10
- LSR-10
- neu würfeln
- neu würfeln

1-3

- neu würfeln

4-6

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Sprungdüse
- Sprungdüse

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- neu würfeln
- Sensoren
- Lebenserhaltung

1-3

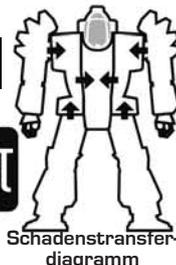
Torso Mitte

- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- Gyroskop
- Gyroskop
- Gyroskop

4-6

- Gyroskop
- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- Wärmetauscher
- Sprungdüse

1-3



Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Mittelschwerer Laser
- neu würfeln
- neu würfeln

1-3

- neu würfeln

4-6

Rechter Torso

- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- Munition (LSR-10) 12
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

1-3

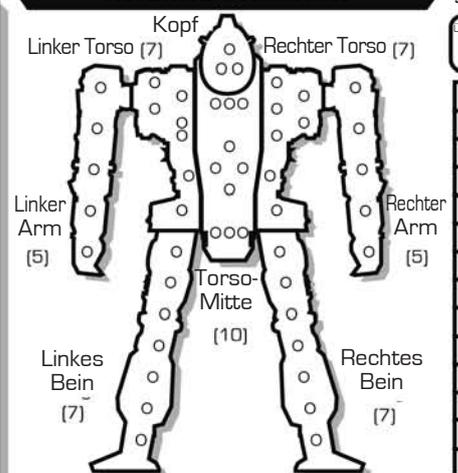
- neu würfeln

4-6

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Sprungdüse
- Sprungdüse

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stillelegung	11 (11)
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	○ ○ ○ ○ ○ ○

Wärmeskala

Überhitzung

30*
29
28*
27
26*
25*
24*
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: VLK-QF Valkyrie

Bewegungspunkte: Tonnage: 30
 Gehen: 5 Technologie:
 Rennen: 8 Innere Sphäre
 Springen: 5 Epoche: Nachfolgekriege

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	Flammer	RA	3	2	-	1	2	3
				(DE,H,AI)				

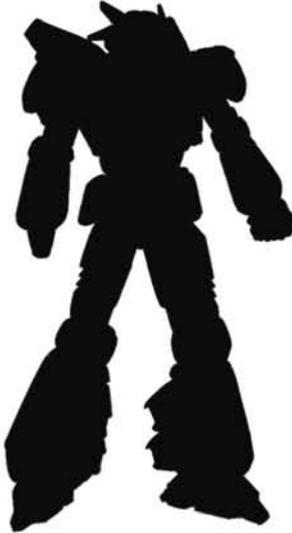
KW: 653 Gesamtpanzerung: 72 Waffenhitze: 7
 Ableitung: 11

KRIEGERDATEN

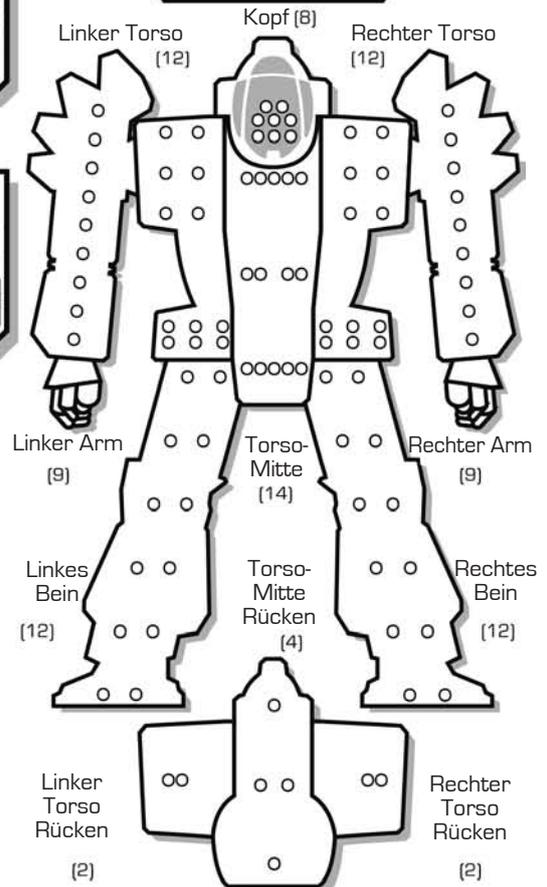
Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

1	2	3	4	5	6
3	5	7	10	11	Tot

 Bewusstseinswurf: _____



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Handaktivator
- neu würfeln
- neu würfeln

1-3

- neu würfeln

4-6

Linker Torso

- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- LSR-10
- LSR-10
- neu würfeln
- neu würfeln

1-3

- neu würfeln

4-6

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Sprungdüse
- Sprungdüse

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- neu würfeln
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- Gyroskop
- Gyroskop
- Gyroskop

1-3

- Gyroskop
- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- Wärmetauscher
- Sprungdüse

4-6



Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Flammer
- neu würfeln
- neu würfeln

1-3

- neu würfeln

4-6

Rechter Torso

- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- Munition (LSR-10) 12
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

1-3

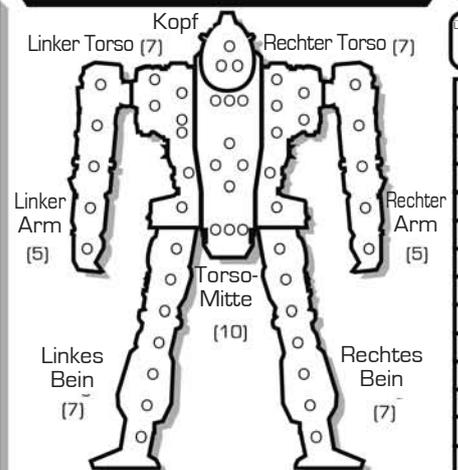
- neu würfeln

4-6

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Sprungdüse
- Sprungdüse

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	
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-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: OTT-7J Ostscout

Bewegungspunkte: Tonnage: 35
 Gehen: 8 Technologie:
 Rennen: 12 Innere Sphäre
 Springen: 8 Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

(Hexe)
 Anz. Typ Zone Wärme Sch Min N. M. W.
 1 Mittelschwerer Laser TM 3 5 (DE) - 3 6 9

KW: 596 Gesamtpanzerung: 56 Waffenhitze: 3
 Ableitung: 10

KRIEGERDATEN

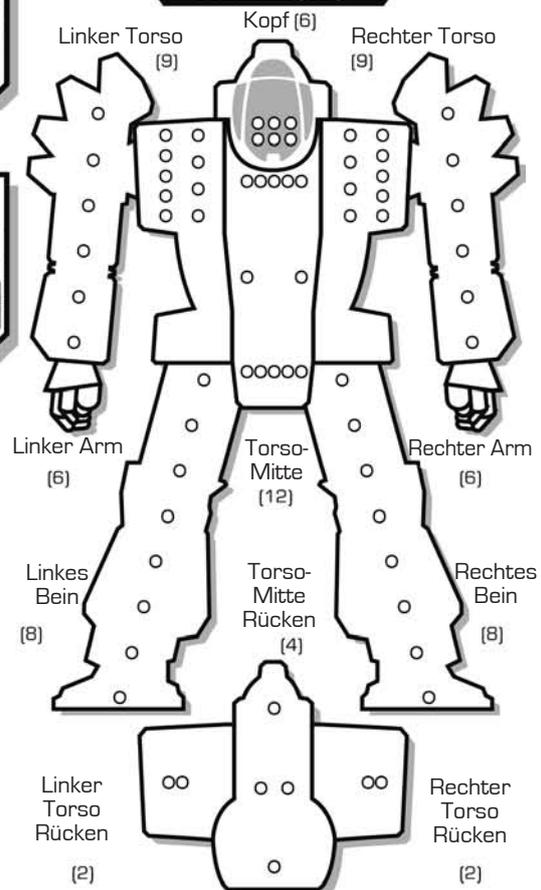
Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

1	2	3	4	5	6
3	5	7	10	11	Tot

 Bewusstseinswurf: _____



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- 1-3 neu würfeln
- 5 neu würfeln
- 6 neu würfeln

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- 4 neu würfeln
- Sensoren
- 6 Lebenserhaltung

Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- 3 Unterarmaktivator
- 1-3 neu würfeln
- 5 neu würfeln
- 6 neu würfeln

Torso Mitte

- 1-3 neu würfeln
- 2 neu würfeln
- 3 neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
- 5 neu würfeln
- 6 neu würfeln

- 1-3 Reaktor
- 2 Reaktor
- 3 Reaktor
- 4 Gyroskop
- 5 Gyroskop
- 6 Gyroskop

- 1-3 neu würfeln
- 2 neu würfeln
- 3 neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
- 5 neu würfeln
- 6 neu würfeln

Linker Torso

- 1-3 Sprungdüse
- 2 Sprungdüse
- 3 Sprungdüse
- 4 Sprungdüse
- 5 neu würfeln
- 6 neu würfeln

- 1-3 Gyroskop
- 2 Reaktor
- 3 Reaktor
- 4-6 Reaktor
- 5 Mittelschwerer Laser
- 6 neu würfeln

Rechter Torso

- 1-3 Sprungdüse
- 2 Sprungdüse
- 3 Sprungdüse
- 4 Sprungdüse
- 5 neu würfeln
- 6 neu würfeln

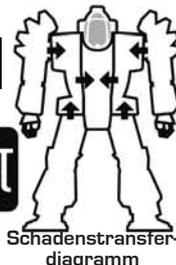
Reaktortreffer ○○○○
 Gyroskoptreffer ○○
 Sensorentreffer ○○
 Lebenserhaltung ○

Linkes Bein

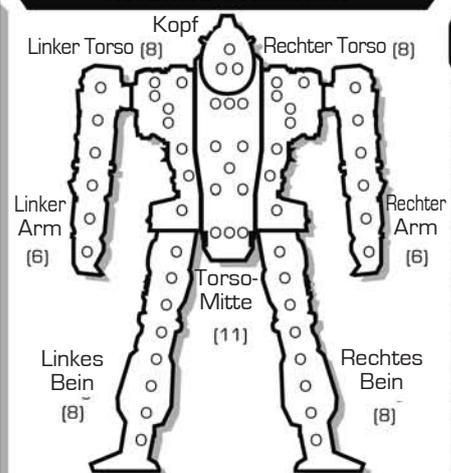
- 1-3 Hüftgelenk
- 2 Oberschenkelaktivator
- 3 Unterschenkelaktivator
- 4 Fußaktivator
- 5 neu würfeln
- 6 neu würfeln

Rechtes Bein

- 1-3 Hüftgelenk
- 2 Oberschenkelaktivator
- 3 Unterschenkelaktivator
- 4 Fußaktivator
- 5 neu würfeln
- 6 neu würfeln



INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stillelegung	10 (10)
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	○

Wärmeskala

Überhitzung

30*
29
28*
27
26*
25*
24*
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: **PXH-1 Phoenix Hawk**

Bewegungspunkte: **Tonnage: 45**
 Gehen: 6 **Technologie:**
 Rennen: 9 **Innere Sphäre**
 Springen: 6 **Epoche: Sternenbund**

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Schwerer Laser	RA	8	8 (DE)	-	5	10	15
1	Maschinengewehr	RA	0	2	-	1	2	3
(DB,AI)								
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Maschinengewehr	LA	0	2	-	1	2	3
(DB,AI)								
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	-	3	6	9

KW: 1.041 **Gesamtpanzerung: 98** **Waffenhitze: 14**
Ableitung: 10

KRIEGERDATEN

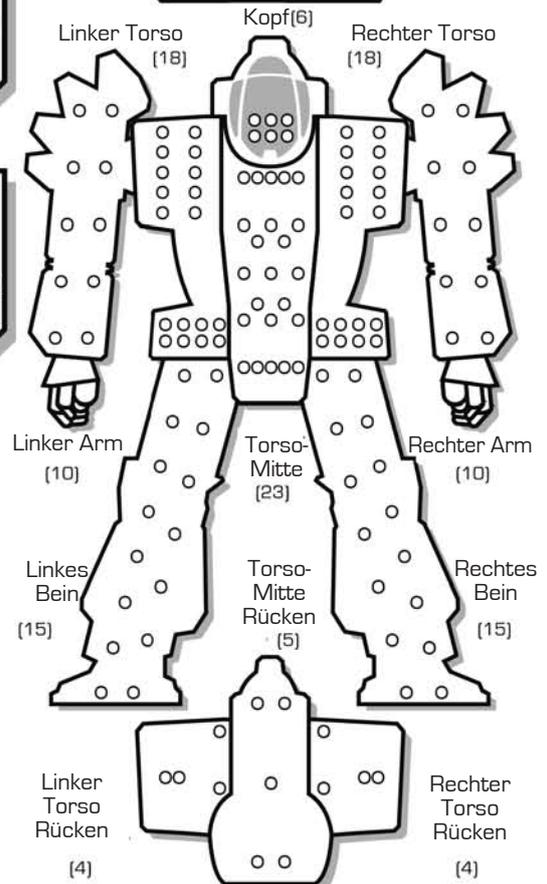
Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

1	2	3	4	5	6
3	5	7	10	11	Tot

 Bewusstseinswurf: _____



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Handaktivator
 - Mittelschwerer Laser
 - Maschinengewehr
- 1-3
 4-6
- neu würfeln
 - neu würfeln

Linker Torso

- Sprungdüse
 - Sprungdüse
 - Sprungdüse
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
 4-6
- neu würfeln
 - neu würfeln

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- neu würfeln
- neu würfeln

Kopf

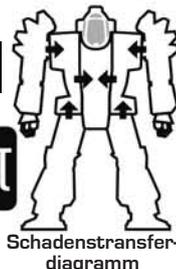
- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- neu würfeln
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Gyroskop
 - Gyroskop
 - Gyroskop
- 1-3
 4-6
- neu würfeln
 - neu würfeln

- Gyroskop
- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- Munition (MG) 200
- neu würfeln

Reaktortreffer ○○○○
 Gyroskoptreffer ○○
 Sensorentreffer ○○
 Lebenserhaltung ○



Rechter Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Handaktivator
 - Schwerer Laser
 - Schwerer Laser
- 1-3
 4-6
- neu würfeln
 - neu würfeln

- Mittelschwerer Laser
- Maschinengewehr
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

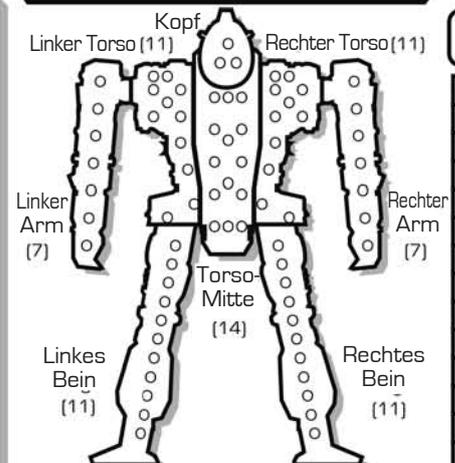
Rechter Torso

- Sprungdüse
 - Sprungdüse
 - Sprungdüse
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
 4-6
- neu würfeln
 - neu würfeln

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- neu würfeln
- neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stillelegung	10 (10)
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	○

Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27
26*
25*
24*
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: PXH-1D Phoenix Hawk

Bewegungspunkte: **Tonnage:** 45
 Gehen: 6 **Technologie:**
 Rennen: 9 Innere Sphäre
 Springen: 6 **Epoche:** Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Schwerer Laser	RA	8	8 (DE)	-	5	10	15
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	-	3	6	9

KW: 1.083 Gesamtpanzerung: 98 **Waffenhitze:** 14
Ableitung: 12

KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

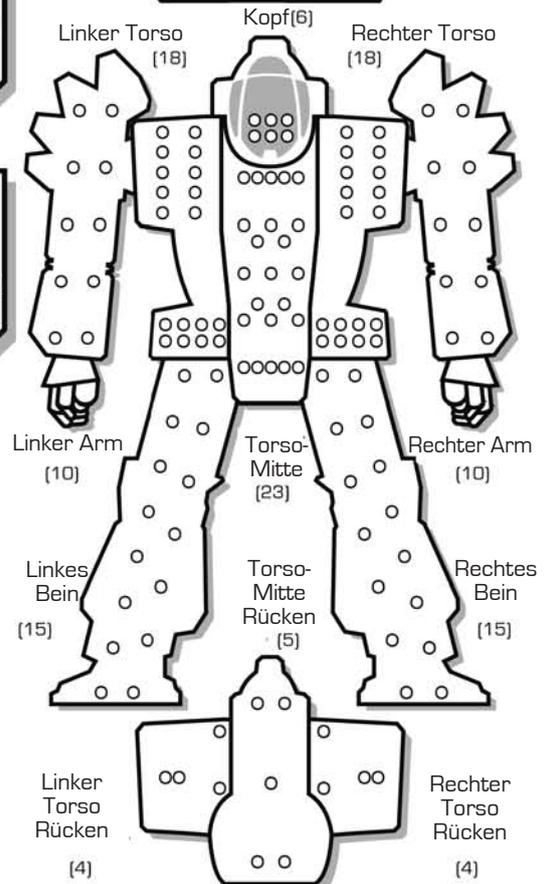
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Handaktivator
 - Mittelschwerer Laser
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linker Torso

- Sprungdüse
 - Sprungdüse
 - Sprungdüse
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- neu würfeln

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- neu würfeln
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Gyroskop
 - Gyroskop
 - Gyroskop
- 1-3
- Gyroskop
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechter Arm

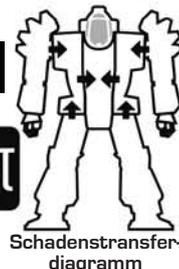
- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Handaktivator
 - Schwerer Laser
 - Schwerer Laser
- 1-3
- Mittelschwerer Laser
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechter Torso

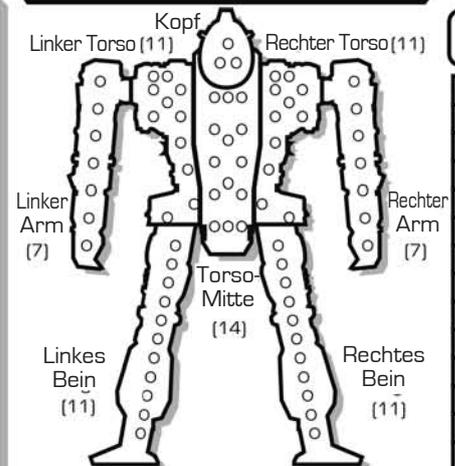
- Sprungdüse
 - Sprungdüse
 - Sprungdüse
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- neu würfeln



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

BATTLETECH

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: **PXH-1K Phoenix Hawk**

Bewegungspunkte: **Tonnage: 45**
 Gehen: **6** Technologie:
 Rennen: **9** Innere Sphäre
 Springen: **0** Epoche: **Sternenbund**

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Leichter Laser	TM	1	3 (DE)	-	1	2	3
1	Schwerer Laser	RA	8	8 (DE)	-	5	10	15
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	-	3	6	9

KW: 1.073 Gesamtpanzerung: 108 Waffenhitze: 15
 Ableitung: 13

KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

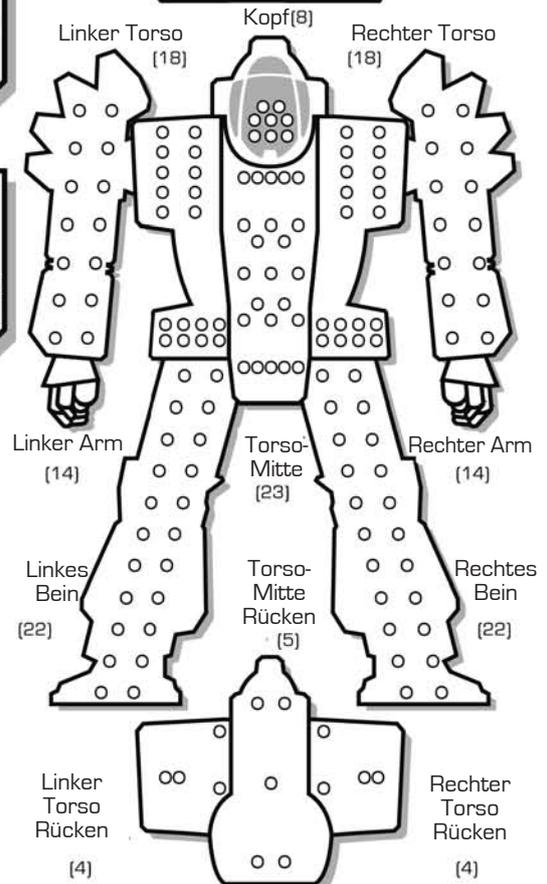
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Handaktivator
 - Mittelschwerer Laser
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linker Torso

- neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- neu würfeln

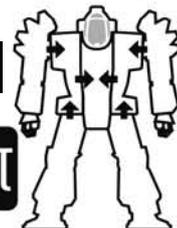
Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- neu würfeln
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Gyroskop
 - Gyroskop
 - Gyroskop
- 1-3

- Gyroskop
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Wärmetauscher
 - Leichter Laser
- 4-6



Rechter Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Handaktivator
 - Schwerer Laser
 - Schwerer Laser
- 1-3

- Mittelschwerer Laser
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechter Torso

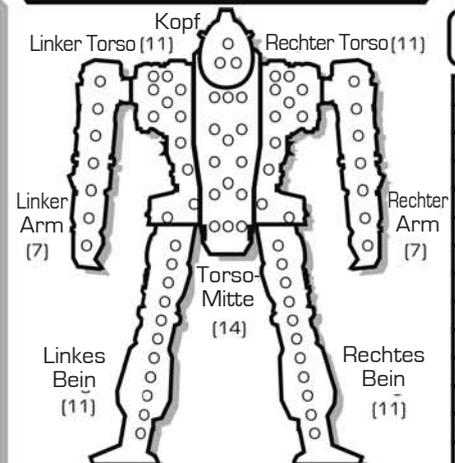
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3

- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- neu würfeln

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	○ ○ ○ ○

Wärmeskala

Überhitzung	Wärmeskala
30*	
29	
28*	
27	
26*	
25*	
24*	
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: GRF-1E Griffin "Sparky"

Bewegungspunkte: Tonnage: 55
 Gehen: 5 Technologie:
 Rennen: 8 Innere Sphäre
 Springen: 5 Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Mittelschwerer Laser	RT	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LT	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	PPK	RA	10	10 (DE,X)	3	6	12	18
2	Mittelschwere Laser	LA	3	5 (DE)	-	3	6	9

KW: 1.449 Gesamtpanzerung: 128 Waffenhitze: 22
 Ableitung: 13

KRIEGERDATEN

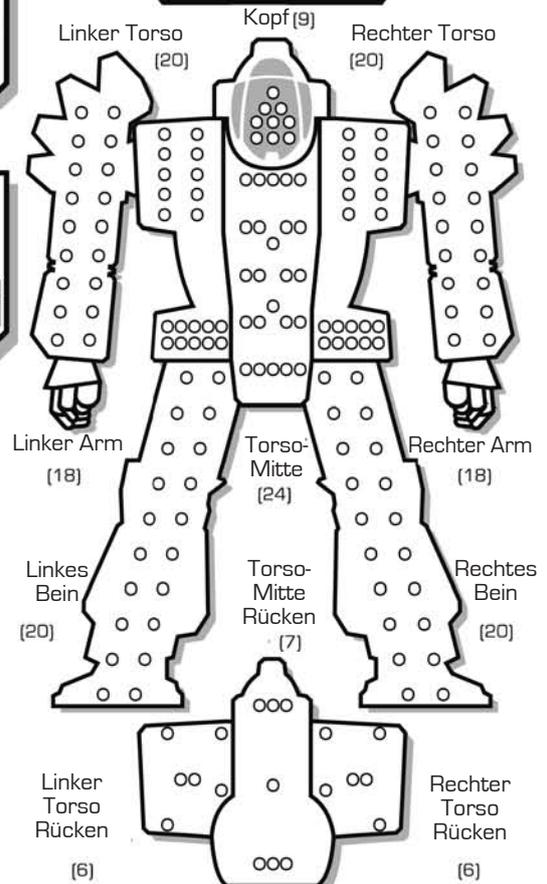
Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

1	2	3	4	5	6
3	5	7	10	11	Tot

 Bewusstseinswurf: _____



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Handaktivator
- Mittelschwerer Laser
- Mittelschwerer Laser

1-3

- neu würfeln

4-6

Linker Torso

- Sprungdüse
- Sprungdüse
- Mittelschwerer Laser
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

1-3

- neu würfeln

4-6

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- neu würfeln
- neu würfeln

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- Wärmetauscher
- Sensoren
- Lebenserhaltung

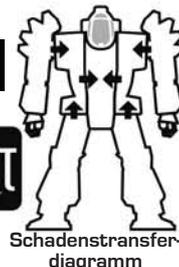
Torso Mitte

- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- Gyroskop
- Gyroskop
- Gyroskop

1-3

- Gyroskop
- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- Wärmetauscher
- Sprungdüse

4-6



Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Handaktivator
- PPK
- PPK

1-3

- neu würfeln

4-6

Rechter Torso

- Sprungdüse
- Sprungdüse
- Mittelschwerer Laser
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

1-3

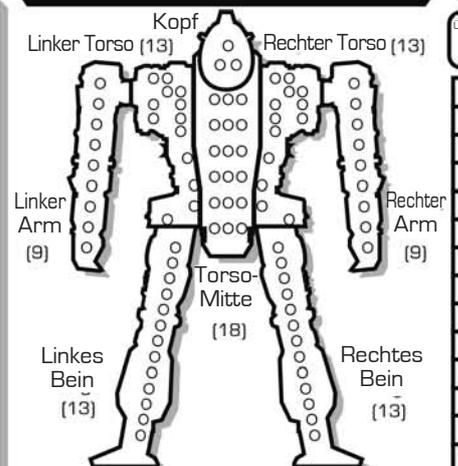
- neu würfeln

4-6

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- neu würfeln
- neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stillelegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	0 0
26	Stillelegung, Stoppzahl 10+	0 0
25	-5 Bewegungspunkte	0 0
24	Waffen +4	0 0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0 0
22	Stillelegung, Stoppzahl 8+	0 0
20	-4 Bewegungspunkte	0 0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0 0
18	Stillelegung, Stoppzahl 6+	0 0
17	Waffen +3	0 0
15	-3 Bewegungspunkte	0 0
14	Stillelegung, Stoppzahl 4+	0 0
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: GRF-1N Griffin

Bewegungspunkte: Tonnage: 55
 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	RT	4	1/Rak	6	7	14	21
								(M,C,S)
1	PPK	RA	10	10	3	6	12	18
								(DE,X)

KW: 1.272 Gesamtpanzerung: 116 Waffenhitze: 14
 Ableitung: 12

KRIEGERDATEN

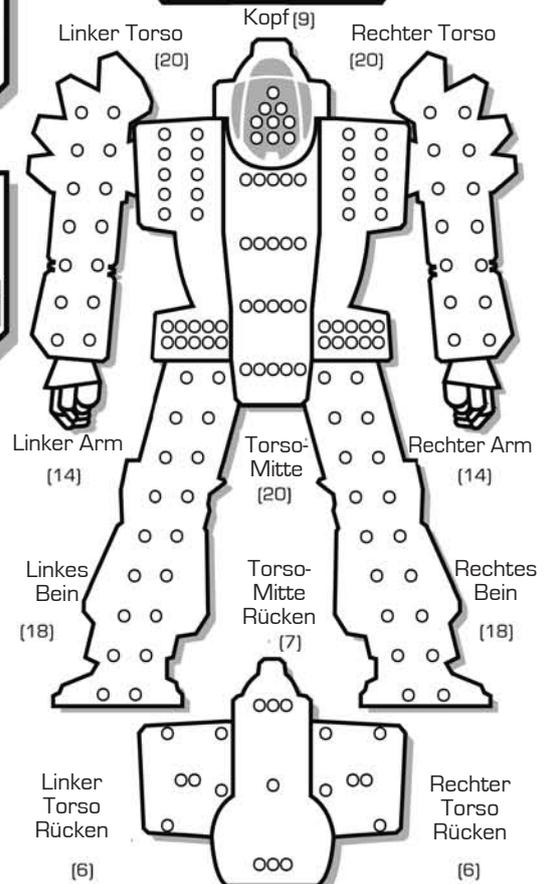
Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

1	2	3	4	5	6
3	5	7	10	11	Tot

 Bewusstseinswurf: _____



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- 1-3 Unterarmaktivator
- 4 Handaktivator
- 5 neu würfeln
- 6 neu würfeln

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- 3 neu würfeln
- Sensoren
- 6 Lebenserhaltung

Torso Mitte

- 1 neu würfeln
- 2 neu würfeln
- 3 neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
- 5 neu würfeln
- 6 neu würfeln

1-3

- 1 Reaktor
- 2 Reaktor
- 3 Reaktor
- 4 Gyroskop
- 5 Gyroskop
- 6 Gyroskop

Linker Torso

- 1 Sprungdüse
- 2 Sprungdüse
- 3 neu würfeln
- 4 neu würfeln
- 5 neu würfeln
- 6 neu würfeln

4-6

- 1 Gyroskop
- 2 Reaktor
- 3 Reaktor
- 4 Reaktor
- 5 Wärmetauscher
- 6 Sprungdüse

Reaktortreffer	○○○
Gyroskoptreffer	○○
Sensorentreffer	○○
Lebenserhaltung	○

- 1 neu würfeln
- 2 neu würfeln
- 3 neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
- 5 neu würfeln
- 6 neu würfeln

4-6

Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- 3 Unterarmaktivator
- 4 Handaktivator
- 5 PPK
- 6 PPK

Rechter Torso

- 1 Sprungdüse
- 2 Sprungdüse
- 3 LSR-10
- 4 LSR-10
- 5 Munition (LSR-10) 12
- 6 Munition (LSR-10) 12

1-3

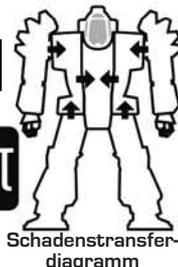
- 1 neu würfeln
- 2 neu würfeln
- 3 neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
- 5 neu würfeln
- 6 neu würfeln

Linkes Bein

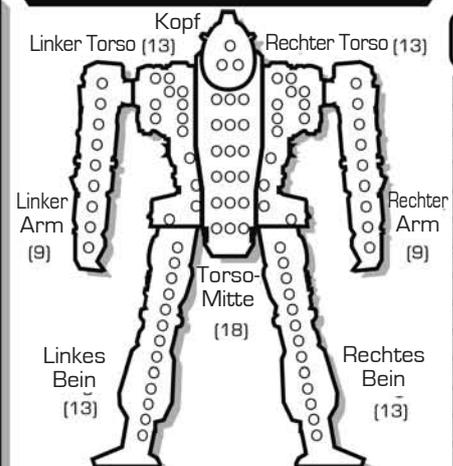
- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- 3 Unterschenkelaktivator
- 4 Fußaktivator
- 5 neu würfeln
- 6 neu würfeln

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- 3 Unterschenkelaktivator
- 4 Fußaktivator
- 5 neu würfeln
- 6 neu würfeln



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	

Wärmeskala

Überhitzung

30*
29
28*
27
26*
25*
24*
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: GRF-1S Griffin

Bewegungspunkte: **Tonnage: 55**
 Gehen: 5 **Technologie:**
 Rennen: 8 **Innere Sphäre**
 Springen: 5 **Epoche: Nachfolgekriege**

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	Schwerer Laser	RA	8	8 (DE)	-	5	10	15
2	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	-	3	6	9

KW: 1.253 Gesamtpanzerung: 116 Waffenhitze: 16
 Ableitung: 16

KRIEGERDATEN

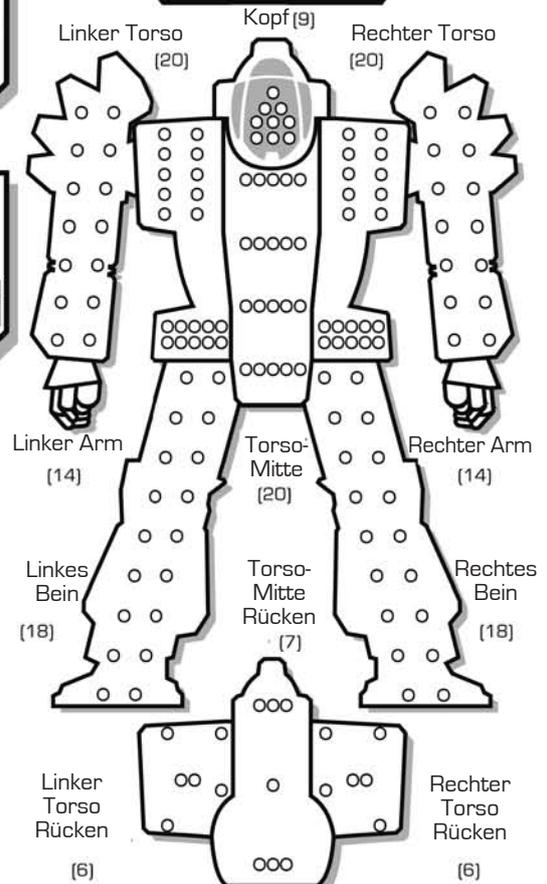
Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

1	2	3	4	5	6
3	5	7	10	11	Tot

 Bewusstseinswurf: _____



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Handaktivator
- neu würfeln
- neu würfeln

- 1-3
 1. neu würfeln
 2. neu würfeln
 3. neu würfeln
 4-6
 4. neu würfeln
 5. neu würfeln
 6. neu würfeln

Linker Torso

- Sprungdüse
- Sprungdüse
- LSR-5
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

- 1-3
 1. neu würfeln
 2. neu würfeln
 3. neu würfeln
 4-6
 4. neu würfeln
 5. neu würfeln
 6. neu würfeln

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher

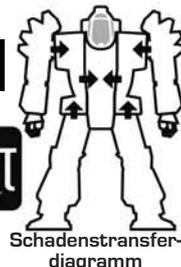
Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- Wärmetauscher
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- Gyroskop
- Gyroskop
- Gyroskop

- 1-3
 1. Gyroskop
 2. Reaktor
 3. Reaktor
 4-6
 4. Reaktor
 5. Sprungdüse
 6. neu würfeln



Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Handaktivator
- Schwerer Laser
- Schwerer Laser

- 1-3
 1. Mittelschwerer Laser
 2. Mittelschwerer Laser
 3. neu würfeln
 4-6
 4. neu würfeln
 5. neu würfeln
 6. neu würfeln

Rechter Torso

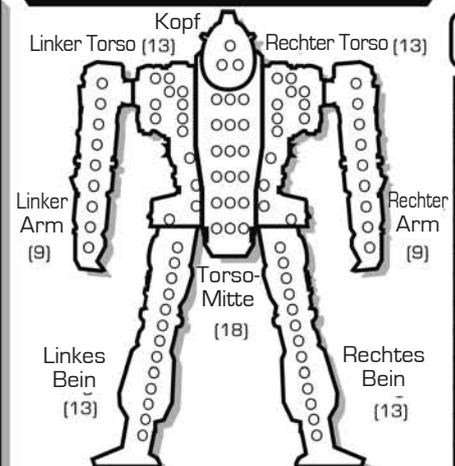
- Sprungdüse
- Sprungdüse
- Munition (LSR-5) 24
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

- 1-3
 1. neu würfeln
 2. neu würfeln
 3. neu würfeln
 4-6
 4. neu würfeln
 5. neu würfeln
 6. neu würfeln

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stillelegung	16 (16)
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	0 0
26	Stillelegung, Stoppzahl 10+	0 0
25	-5 Bewegungspunkte	0 0
24	Waffen +4	0 0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0 0
22	Stillelegung, Stoppzahl 8+	0 0
20	-4 Bewegungspunkte	0 0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0 0
18	Stillelegung, Stoppzahl 6+	0 0
17	Waffen +3	0 0
15	-3 Bewegungspunkte	0 0
14	Stillelegung, Stoppzahl 4+	0 0
13	Waffen +2	0 0
10	-2 Bewegungspunkte	0 0
8	Waffen +1	0 0
5	-1 Bewegungspunkt	0 0

Wärmeskala

Überhitzung

30*
29
28*
27
26*
25*
24*
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: SHD-2D Shadow Hawk

Bewegungspunkte: **Tonnage: 55**
 Gehen: 5 **Technologie:**
 Rennen: 8 **Innere Sphäre**
 Springen: 3 **Epoche: Nachfolgekriege**

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	KSR-2	K	2	2/Rak.		3	6	9
				(M,C,S)				
1	KSR-2	TM	2	2/Rak.		3	6	9
				(M,C,S)				
1	LSR-5	RT	2	1/Rak.	6	7	14	21
				(M,C,S)				
1	Autokanone/5	LT	3	5	3	6	12	18
				(DB,S)				
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	-	3	6	9

KW: 899 **Gesamtpanzerung: 72** **Waffenhitze: 15**
Ableitung: 14

KRIEGERDATEN

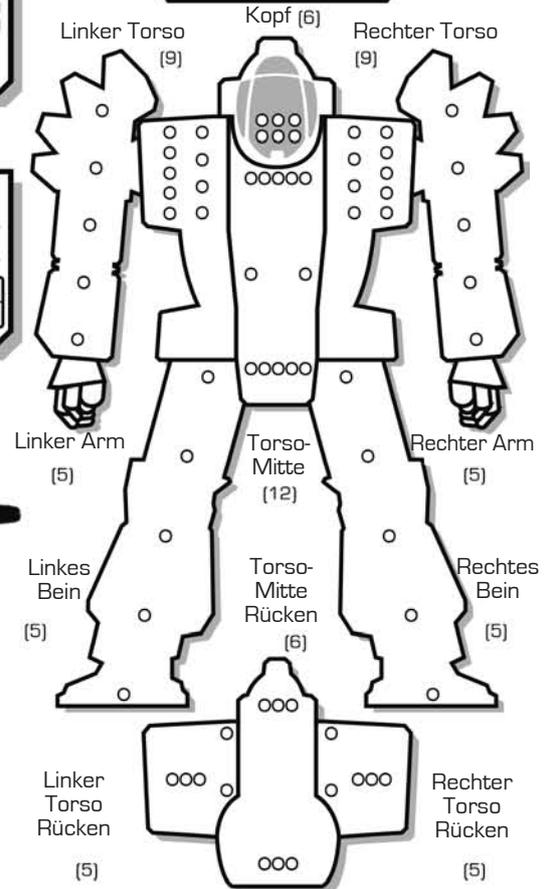
Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

1	2	3	4	5	6
3	5	7	10	11	Tot

 Bewusstseinswurf: _____



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Handaktivator
- Mittelschwerer Laser
- neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Linker Torso

- Sprungdüse
- Autokanone/5
- Autokanone/5
- Autokanone/5
- Autokanone/5
- Munition (AK/5) 20

- Munition (KSR-2) 50
- neu würfeln

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- neu würfeln
- neu würfeln

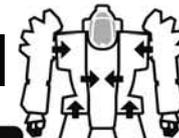
Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- KSR-2
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- Gyroskop
- Gyroskop
- Gyroskop

- Gyroskop
- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- Sprungdüse
- KSR-2



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

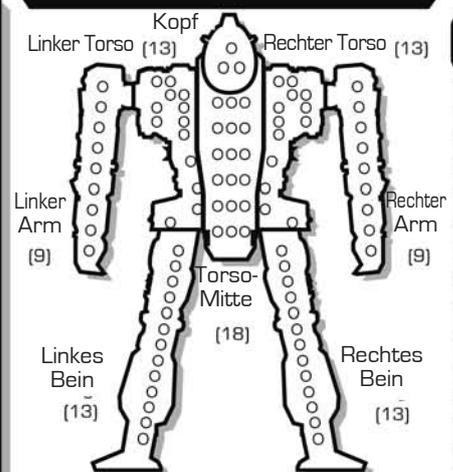
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- Sprungdüse
- LSR-5
- Munition (LSR-5) 24

- Munition (KSR-2) 50
- neu würfeln

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- neu würfeln
- neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stillelegung	14 (14)
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	○ ○ ○ ○ ○

Wärmeskala

(Berührung)

30*
29
28*
27
26*
25*
24*
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: SHD-2H Shadow Hawk

Bewegungspunkte: Tonnage: 55
 Gehen: 5 Technologie:
 Rennen: 8 Innere Sphäre
 Springen: 3 Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	KSR-2	K	2	2/Rak.	3	6	9	
				(M,C,S)				
1	LSR-5	RT	2	1/Rak.	6	7	14	21
				(M,C,S)				
1	Autokanone/5	LT	1	5	3	6	12	18
				(DB,S)				
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	-	3	6	9

KW: 1.064 Gesamtpanzerung: 120 Waffenhitze: 8
 Ableitung: 12

KRIEGERDATEN

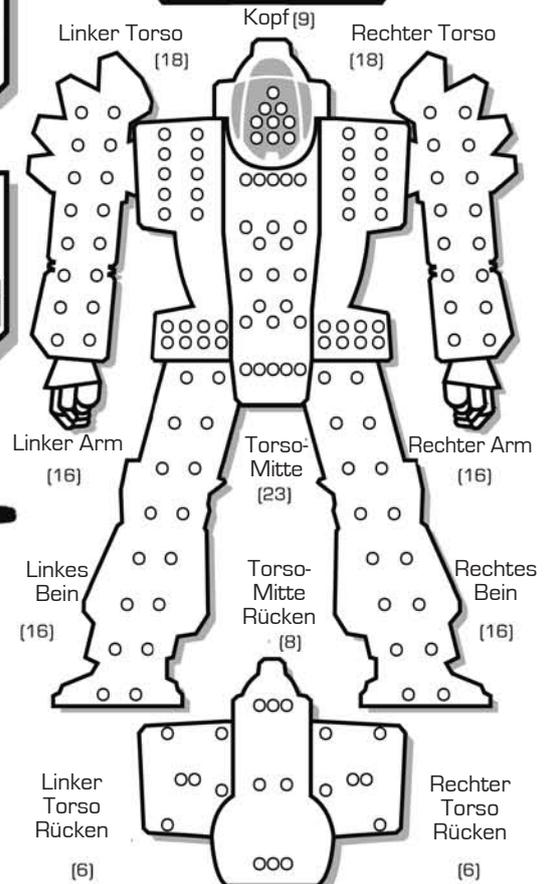
Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

1	2	3	4	5	6
3	5	7	10	11	Tot

 Bewusstseinswurf: _____



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Handaktivator
- neu würfeln
- neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Linker Torso

- Sprungdüse
- Autokanone/5
- Autokanone/5
- Autokanone/5
- Autokanone/5
- Munition (AK/5) 20

- neu würfeln

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- neu würfeln
- neu würfeln

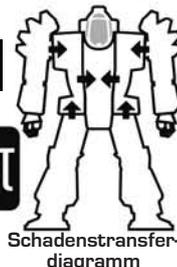
Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- KSR-2
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- Gyroskop
- Gyroskop
- Gyroskop

- Gyroskop
- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- Sprungdüse
- Munition (KSR-2) 50



Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Handaktivator
- Mittelschwerer Laser
- neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Rechter Torso

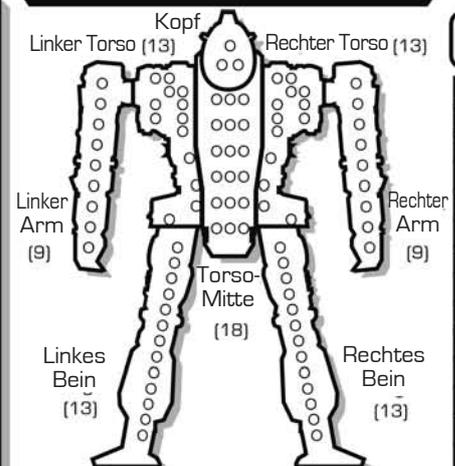
- Wärmetauscher
- Sprungdüse
- LSR-5
- Munition (LSR-5) 24
- neu würfeln
- neu würfeln

- 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	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	0 0
26	Stillelegung, Stoppzahl 10+	0 0
25	-5 Bewegungspunkte	0 0
24	Waffen +4	
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0 0
22	Stillelegung, Stoppzahl 8+	0 0
20	-4 Bewegungspunkte	0 0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0 0
18	Stillelegung, Stoppzahl 6+	0 0
17	Waffen +3	0 0
15	-3 Bewegungspunkte	0 0
14	Stillelegung, Stoppzahl 4+	0 0
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

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: SHD-2K Shadow Hawk

Bewegungspunkte: Tonnage: 55
 Gehen: 5 Technologie:
 Rennen: 8 Innere Sphäre
 Springen: 3 Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	LSR-5	RT	2	1/Rak.	6	7	14	21
							(M,C,S)	
1	PPK	LT	10	10	3	6	12	18
							(DE,X)	

KW: 1.147 Gesamtpanzerung: 120 Waffenhitze: 12
 Ableitung: 17

KRIEGERDATEN

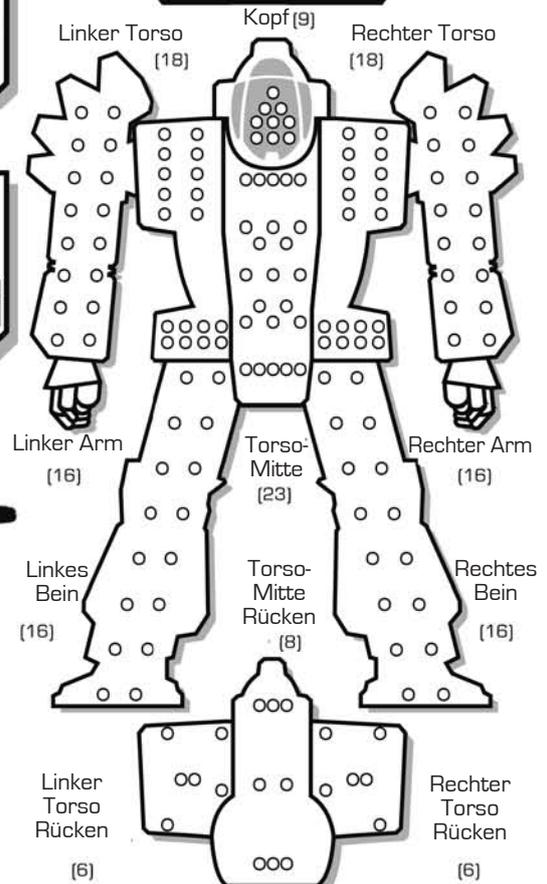
Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

1	2	3	4	5	6
3	5	7	10	11	Tot

 Bewusstseinswurf: _____



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Handaktivator
- neu würfeln
- neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Linker Torso

- Wärmetauscher
- Sprungdüse
- PPK
- PPK
- PPK
- neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher

Kopf

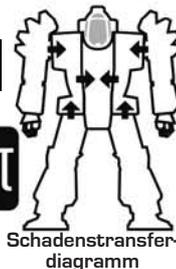
- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- neu würfeln
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- Gyroskop
- Gyroskop
- Gyroskop

- Gyroskop
- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- Sprungdüse
- neu würfeln

Reaktortreffer	○○○
Gyroskoptreffer	○○
Sensorentreffer	○○
Lebenserhaltung	○



Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Handaktivator
- neu würfeln
- neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Rechter Torso

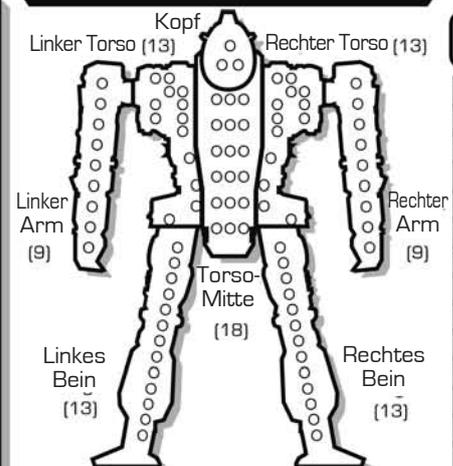
- Wärmetauscher
- Sprungdüse
- LSR-5
- Munition (LSR-5) 24
- neu würfeln
- neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stillelegung	17 (17)
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

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: **WVR-6K Wolverine**

Bewegungspunkte: **Tonnage: 55**
 Gehen: 5 **Technologie:**
 Rennen: 8 **Innere Sphäre**
 Springen: 0 **Epoche: Sternenbund**

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Mittelschwerer Laser	K	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	KSR-6	LT	4	2/Rak.	-	3	6	9
(M,C,S)								
1	Schwerer Laser	RA	8	8 (DE)	-	5	10	15
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Leichter Laser	RA	1	3 (DE)	-	1	2	3

KW: 1.248 Gesamtpanzerung: 132 Waffenhitze: 19
 Ableitung: 14

KRIEGERDATEN

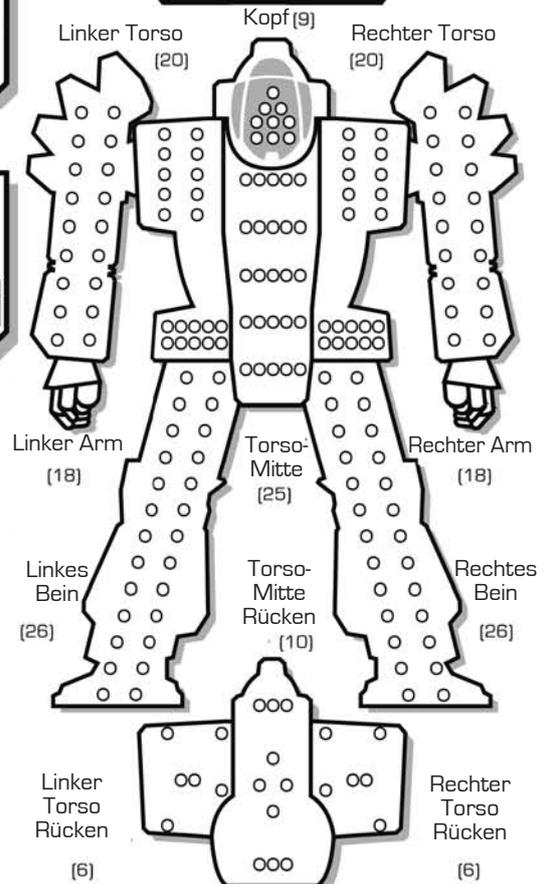
Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

1	2	3	4	5	6
3	5	7	10	11	Tot

 Bewusstseinswurf: _____



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Handaktivator
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linker Torso

- KSR-6
 - KSR-6
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- neu würfeln

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- Mittelschwerer Laser
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Gyroskop
 - Gyroskop
 - Gyroskop
- 1-3
- Gyroskop
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Wärmetauscher
 - neu würfeln
- 4-6

Rechter Arm

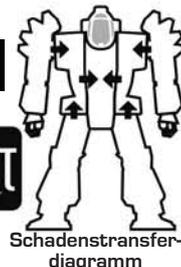
- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Handaktivator
 - Schwerer Laser
 - Schwerer Laser
- 1-3
- Mittelschwerer Laser
 - Leichter Laser
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechter Torso

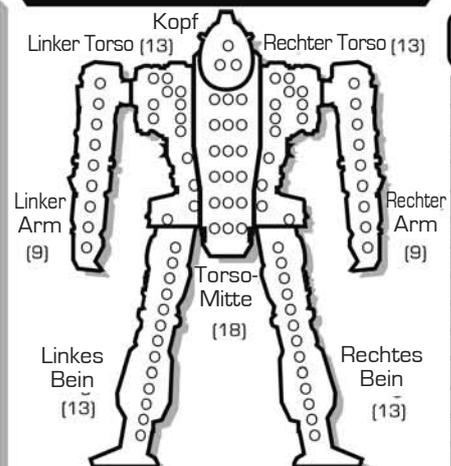
- Munition (KSR-6) 15
 - Munition (KSR-6) 15
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- neu würfeln



INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stillelegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	0 0
26	Stillelegung, Stoppzahl 10+	0 0
25	-5 Bewegungspunkte	0 0
24	Waffen +4	0 0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0 0
22	Stillelegung, Stoppzahl 8+	0 0
20	-4 Bewegungspunkte	0 0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0 0
18	Stillelegung, Stoppzahl 6+	0 0
17	Waffen +3	0 0
15	-3 Bewegungspunkte	0 0
14	Stillelegung, Stoppzahl 4+	0 0
13	Waffen +2	0 0
10	-2 Bewegungspunkte	0 0
8	Waffen +1	0 0
5	-1 Bewegungspunkt	0 0

Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27
26*
25*
24*
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: **WVR-6M Wolverine**

Bewegungspunkte: **Tonnage: 55**
 Gehen: 5 **Technologie:**
 Rennen: 8 **Innere Sphäre**
 Springen: 5 **Epoche: Nachfolgekriege**

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Mittelschwerer Laser	K	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	KSR-6	LT	4	2/Rak.	-	3	6	9
(M,C,S)								
1	Schwerer Laser	RA	8	8 (DE)	-	5	10	15
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	-	3	6	9

KW: 1.291 Gesamtpanzerung: 130 Waffenhitze: 18
 Ableitung: 14

KRIEGERDATEN

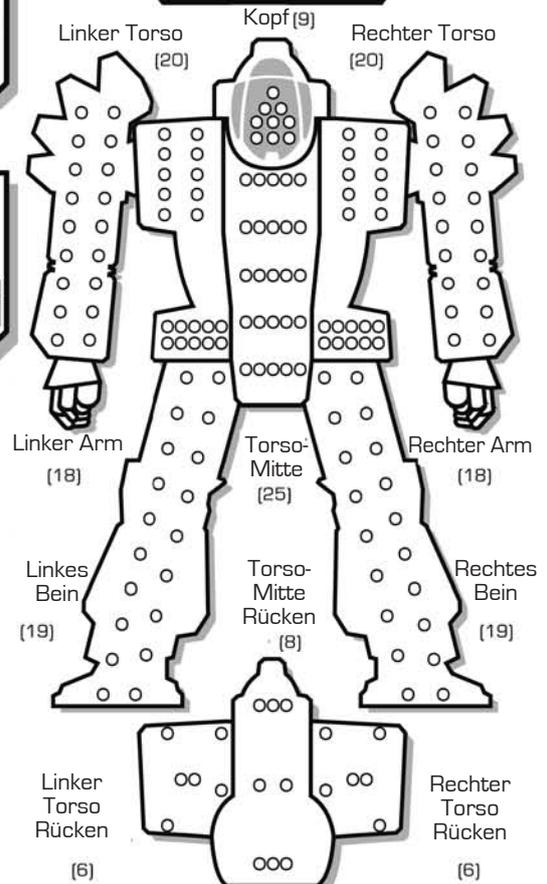
Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

1	2	3	4	5	6
3	5	7	10	11	Tot

 Bewusstseinswurf: _____



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Handaktivator
- neu würfeln
- neu würfeln

- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln

Linker Torso

- Sprungdüse
- Sprungdüse
- KSR-6
- KSR-6
- neu würfeln
- neu würfeln

- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- neu würfeln

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- Mittelschwerer Laser
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- Gyroskop
- Gyroskop
- Gyroskop

- 1-3
- Gyroskop
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Sprungdüse
 - neu würfeln

Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Handaktivator
- Schwerer Laser
- Schwerer Laser

- 1-3
- Mittelschwerer Laser
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln

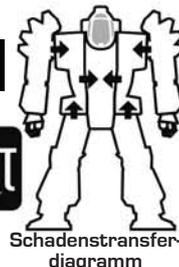
Rechter Torso

- Wärmetauscher
- Sprungdüse
- Sprungdüse
- Munition (KSR-6) 15
- neu würfeln
- neu würfeln

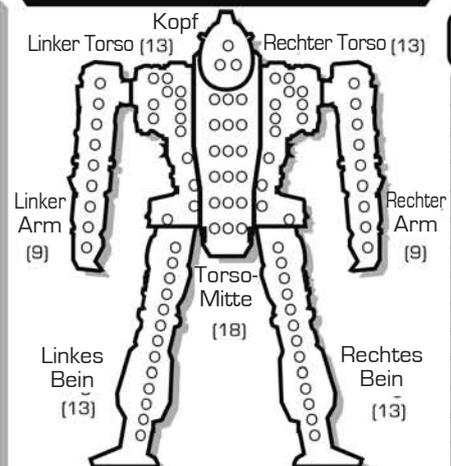
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- neu würfeln



INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stillelegung	14 [14]
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	○ ○ ○ ○

Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27
26*
25*
24*
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: **WVR-6R Wolverine**

Bewegungspunkte: **Tonnage: 55**
 Gehen: 5 **Technologie:**
 Rennen: 8 **Innere Sphäre**
 Springen: 5 **Epoche: Sternenbund**

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Mittelschwerer Laser	K	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	KSR-6	LT	4	2/Rak.	-	3	6	9
(M,C,S)								
1	Autokanone/5	RA	1	5	3	6	12	18
(DB,S)								

KW: 1.101 Gesamtpanzerung: 120 Waffenhitze: 8
 Ableitung: 12

KRIEGERDATEN

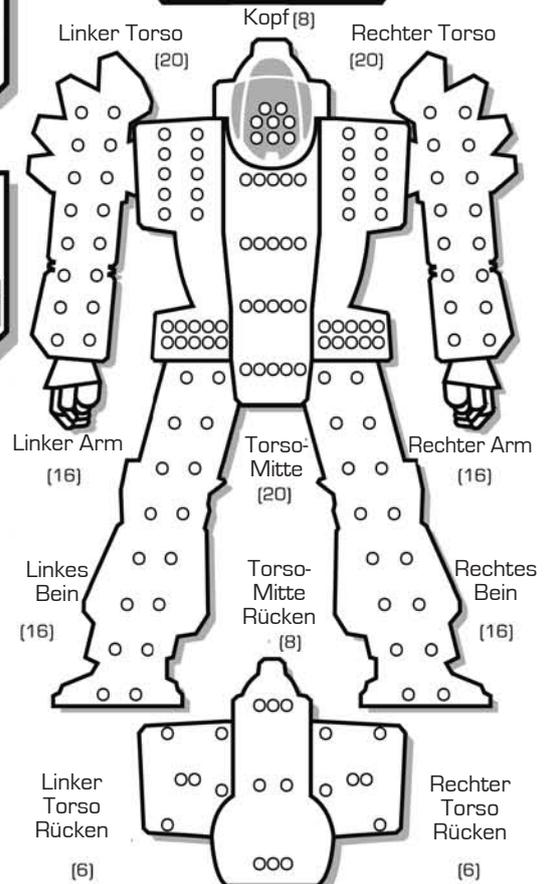
Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

1	2	3	4	5	6
3	5	7	10	11	Tot

 Bewusstseinswurf: _____



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Handaktivator
- neu würfeln
- neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Linker Torso

- KSR-6
- KSR-6
- Munition (KSR-6) 15
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Sprungdüse
- Sprungdüse

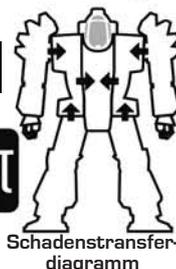
Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- Mittelschwerer Laser
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- Gyroskop
- Gyroskop
- Gyroskop

- Gyroskop
- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- Sprungdüse
- neu würfeln



Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Handaktivator
- Autokanone/5
- Autokanone/5

- Autokanone/5
- Autokanone/5
- Munition (AK/5) 20
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Rechter Torso

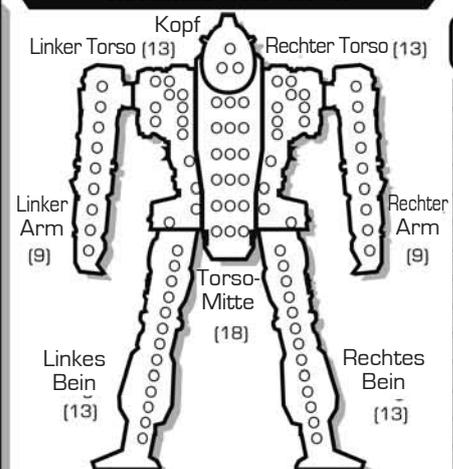
- Wärmetauscher
- neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Sprungdüse
- Sprungdüse

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stillelegung	12 (12)
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	0 0
26	Stillelegung, Stoppzahl 10+	0 0
25	-5 Bewegungspunkte	0 0
24	Waffen +4	0 0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0 0
22	Stillelegung, Stoppzahl 8+	0 0
20	-4 Bewegungspunkte	0 0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0 0
18	Stillelegung, Stoppzahl 6+	0 0
17	Waffen +3	0 0
15	-3 Bewegungspunkte	0 0
14	Stillelegung, Stoppzahl 4+	0 0
13	Waffen +2	0 0
10	-2 Bewegungspunkte	0 0
8	Waffen +1	0 0
5	-1 Bewegungspunkt	0 0

Wärmeskala

Überhitzung

30*
29
28*
27
26*
25*
24*
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: **OSR-2C Ostroc**

Bewegungspunkte: **Tonnage: 60**
 Gehen: 5 **Technologie:**
 Rennen: 8 **Innere Sphäre**
 Springen: 0 **Epoche: Sternenbund**

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Schwerer Laser	RT	8	8 (DE)	-	5	10	15
1	Mittelschwerer Laser	RT	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	KSR-4	RT	3	2/Rak. (M,C,S)	-	3	6	9
1	Schwerer Laser	LT	8	8 (DE)	-	5	10	15
1	Mittelschwerer Laser	LT	3	5 (DE)	-	3	6	9

KW: 1.228 Gesamtpanzerung: 104 Waffenhitze: 25
 Ableitung: 15

KRIEGERDATEN

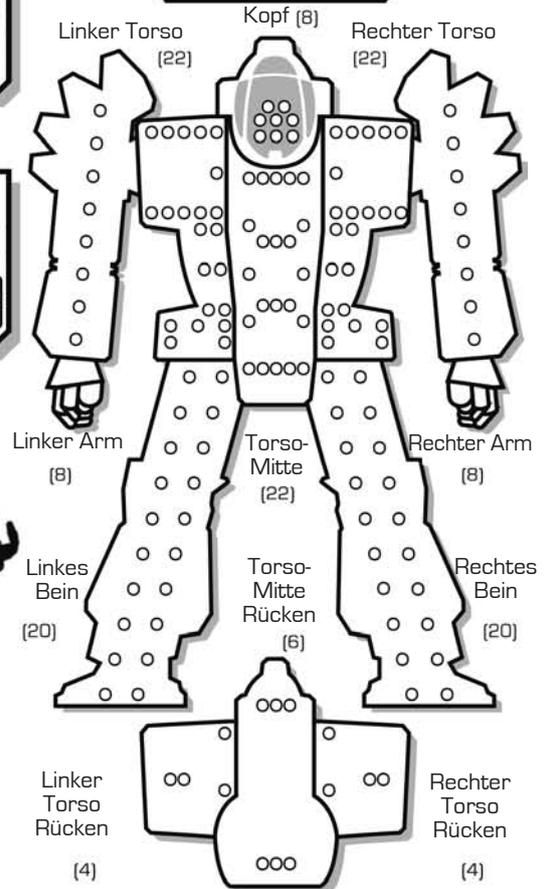
Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

1	2	3	4	5	6
3	5	7	10	11	Tot

 Bewusstseinswurf: _____



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- 1-3 neu würfeln
- 5 neu würfeln
- 6 neu würfeln

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- Wärmetauscher
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- 1 neu würfeln
- 2 neu würfeln
- 3 neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
- 5 neu würfeln
- 6 neu würfeln

1-3

- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- Gyroskop
- Gyroskop
- Gyroskop

Linker Torso

- Schwerer Laser
- Schwerer Laser
- Mittelschwerer Laser
- 1-3 neu würfeln
- 5 neu würfeln
- 6 neu würfeln

4-6

- Gyroskop
- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- Munition (KSR-4) 25
- neu würfeln



- 1 neu würfeln
- 2 neu würfeln
- 3 neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
- 5 neu würfeln
- 6 neu würfeln

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- 6 neu würfeln

Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- 1-3 neu würfeln
- 5 neu würfeln
- 6 neu würfeln

Rechter Torso

- 1 neu würfeln
- 2 neu würfeln
- 3 neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
- 5 neu würfeln
- 6 neu würfeln

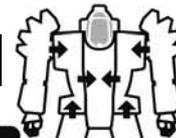
Rechter Torso

- Schwerer Laser
- Schwerer Laser
- Mittelschwerer Laser
- KSR-4
- 5 neu würfeln
- 6 neu würfeln

- 1 neu würfeln
- 2 neu würfeln
- 3 neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
- 5 neu würfeln
- 6 neu würfeln

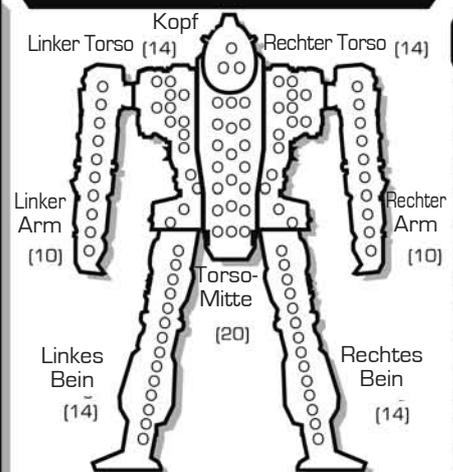
Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- 6 neu würfeln



Schadenstransferdiagramm

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stillelegung	15 (15)
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	○ ○ ○ ○

Wärmeskala

(Berühzung)

30*
29
28*
27
26*
25*
24*
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: OSR-2L Ostroc

Bewegungspunkte: **Tonnage:** 60
 Gehen: 5 **Technologie:**
 Rennen: 8 **Innere Sphäre**
 Springen: 0 **Epoche:** Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Schwerer Laser	RT	8	8 (DE)	-	5	10	15
1	LSR-5	RT	2	1/Rak.	6	7	14	21
(M,C,S)								
1	Mittelschwerer Laser	RT	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Schwerer Laser	LT	8	8 (DE)	-	5	10	15
1	Mittelschwerer Laser	LT	3	5 (DE)	-	3	6	9

KW: 1.233 Gesamtpanzerung: 104 Waffenhitze: 24
 Ableitung: 15

KRIEGERDATEN

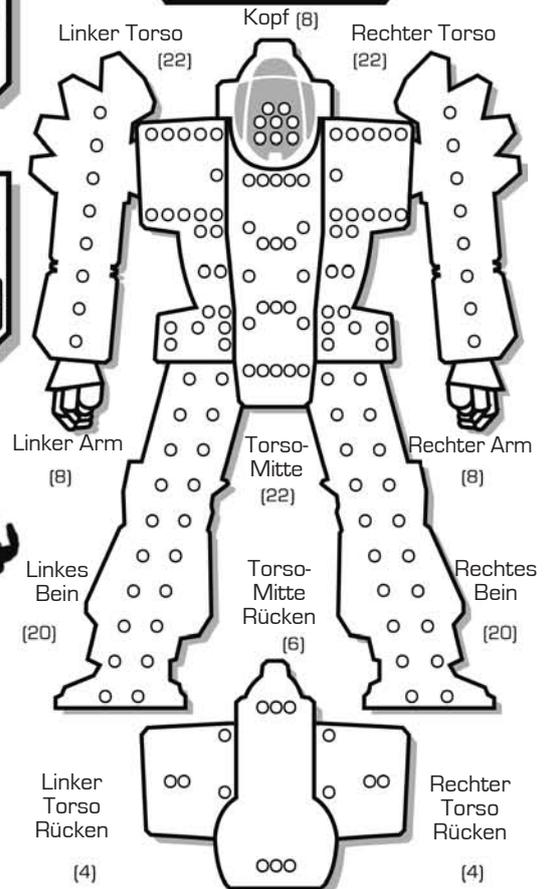
Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

1	2	3	4	5	6
3	5	7	10	11	Tot

 Bewusstseinswurf: _____



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- 1-3 neu würfeln
- 5 neu würfeln
- 6 neu würfeln

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- 4 neu würfeln
- Sensoren
- 6 Lebenserhaltung

Torso Mitte

- 1 neu würfeln
- 2 neu würfeln
- 3 neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
- 5 neu würfeln
- 6 neu würfeln

- 1 Reaktor
- 2 Reaktor
- 3 Reaktor
- 4-6 Gyroskop
- 5 Gyroskop
- 6 Gyroskop

Linker Torso

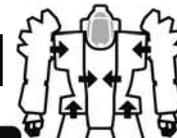
- Schwerer Laser
- Schwerer Laser
- Mittelschwerer Laser
- 1-3 neu würfeln
- 5 neu würfeln
- 6 neu würfeln

- 1 Gyroskop
- 2 Reaktor
- 3 Reaktor
- 4-6 Reaktor
- 5 Wärmetauscher
- 6 Munition (LSR-5) 24



Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- 4 Fußaktivator
- 5 Wärmetauscher
- 6 neu würfeln



Schadenstransferdiagramm

Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- 3 Unterarmaktivator
- 1-3 neu würfeln
- 5 neu würfeln
- 6 neu würfeln

Rechter Torso

- 1 neu würfeln
- 2 neu würfeln
- 3 neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
- 5 neu würfeln
- 6 neu würfeln

Rechter Torso

- Schwerer Laser
- Schwerer Laser
- Mittelschwerer Laser
- 1-3 LSR-5
- 5 neu würfeln
- 6 neu würfeln

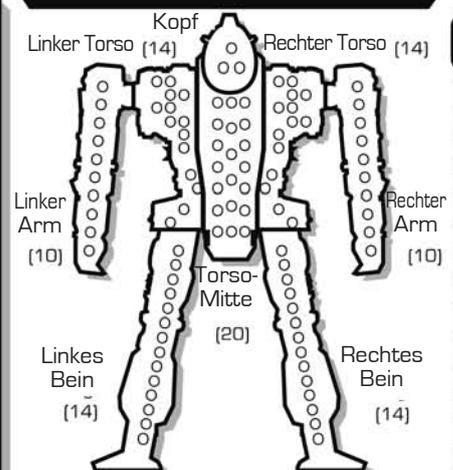
Rechter Bein

- 1 neu würfeln
- 2 neu würfeln
- 3 neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
- 5 neu würfeln
- 6 neu würfeln

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- 3 Unterschenkelaktivator
- 4 Fußaktivator
- 5 Wärmetauscher
- 6 neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stillelegung	15 (15)
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	0 0
26	Stillelegung, Stoppzahl 10+	0 0 0
25	-5 Bewegungspunkte	0 0 0
24	Waffen +4	0 0 0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0 0 0
22	Stillelegung, Stoppzahl 8+	0 0 0
20	-4 Bewegungspunkte	0 0 0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0 0 0
18	Stillelegung, Stoppzahl 6+	0 0 0
17	Waffen +3	0 0 0
15	-3 Bewegungspunkte	0 0 0
14	Stillelegung, Stoppzahl 4+	0 0 0
13	Waffen +2	0 0 0
10	-2 Bewegungspunkte	0 0 0
8	Waffen +1	0 0 0
5	-1 Bewegungspunkt	0 0 0

Wärmeskala

(Berühzung)

30*
29
28*
27
26*
25*
24*
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: **OSR-2M Ostroc**

Bewegungspunkte: **Tonnage: 60**
 Gehen: 5 **Technologie:**
 Rennen: 8 **Innere Sphäre**
 Springen: 5 **Epoche: Nachfolgekriege**

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Schwerer Laser	RT	8	8 (DE)	-	5	10	15
1	Schwerer Laser	LT	8	8 (DE)	-	5	10	15

KW: 1.239 Gesamtpanzerung: 104 Waffenhitze: 16
 Ableitung: 15

KRIEGERDATEN

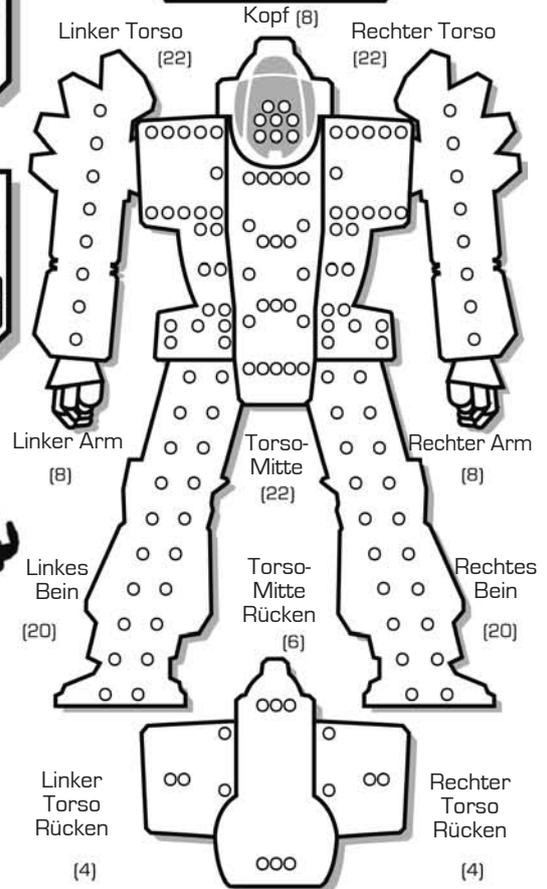
Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

1	2	3	4	5	6
3	5	7	10	11	Tot

 Bewusstseinswurf: _____



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
- 1-3
 4. neu würfeln
 5. neu würfeln
 6. neu würfeln

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- neu würfeln
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Rechter Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
- 1-3
 4. neu würfeln
 5. neu würfeln
 6. neu würfeln

Torso Mitte

- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

1-3

- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- Gyroskop
- Gyroskop
- Gyroskop

- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechter Torso

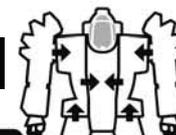
Linker Torso

- Sprungdüse
 - Sprungdüse
 - Schwerer Laser
 - Schwerer Laser
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3

4-6

- Gyroskop
- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- Wärmetauscher
- Sprungdüse

- Sprungdüse
 - Sprungdüse
 - Schwerer Laser
 - Schwerer Laser
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3



Schadenstransferdiagramm

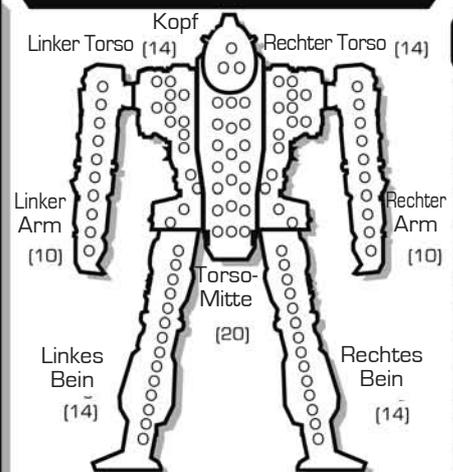
Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- neu würfeln

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



Wärme-
skala

(Berühzung)

30*
29
28*
27
26*
25*
24*
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	15 (15)
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-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: **OSR-3C Ostroc**

Bewegungspunkte: **Tonnage: 60**
 Gehen: 5 **Technologie:**
 Rennen: 8 **Innere Sphäre**
 Springen: 0 **Epoche: Nachfolgekriege**

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
2	Schwere Laser	RT	8	8 (DE)	-	5	10	15
1	Schwerer Laser	LT	8	8 (DE)	-	5	10	15

KW: 1.288 Gesamtpanzerung: 104 Waffenhitze: 24
 Ableitung: 15

KRIEGERDATEN

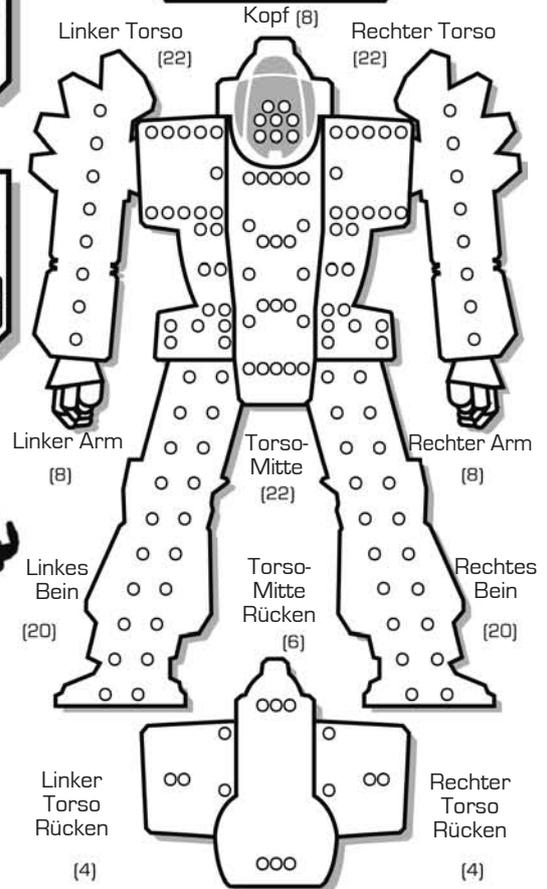
Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

1	2	3	4	5	6
3	5	7	10	11	Tot

 Bewusstseinswurf: _____



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
- 1-3
 4. neu würfeln
 5. neu würfeln
 6. neu würfeln

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- neu würfeln
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Rechter Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
- 1-3
 4. neu würfeln
 5. neu würfeln
 6. neu würfeln

Torso Mitte

- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6
 1. Reaktor
 2. Reaktor
 3. Reaktor
 4. Gyroskop
 5. Gyroskop
 6. Gyroskop

Rechter Torso

- neu würfeln

Linker Torso

- Wärmetauscher
 - Schwerer Laser
 - Schwerer Laser
- 1-3
 4. neu würfeln
 5. neu würfeln
 6. neu würfeln

- Gyroskop
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
- 4-6
 5. neu würfeln
 6. neu würfeln

Rechter Torso

- Schwerer Laser
 - Schwerer Laser
 - Schwerer Laser
 - Schwerer Laser
- 1-3
 5. neu würfeln
 6. neu würfeln



- neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Linkes Bein

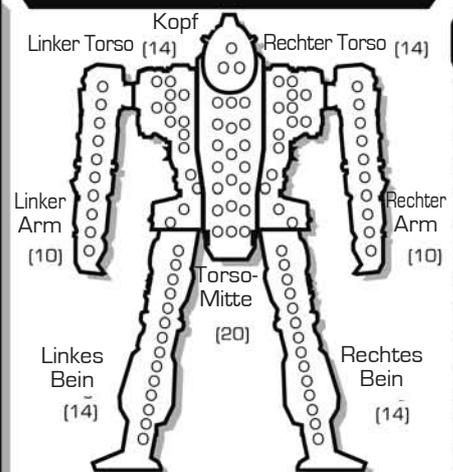
- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- neu würfeln

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- neu würfeln



INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stillelegung	15 (15)
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

(Berühzung)

30*
29
28*
27
26*
25*
24*
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: OTL-4D Ostsol

Bewegungspunkte: **Tonnage: 60**
 Gehen: 5 **Technologie:**
 Rennen: 8 **Innere Sphäre**
 Springen: 0 **Epoche: Sternenbund**

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
2	Mittelschwere Laser	TM(R)	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Schwerer Laser	RT	8	8 (DE)	-	5	10	15
1	Mittelschwerer Laser	RT	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Schwerer Laser	LT	8	8 (DE)	-	5	10	15
1	Mittelschwerer Laser	LT	3	5 (DE)	-	3	6	9

KW: 1.277 Gesamtpanzerung: 104 Waffenhitze: 28
 Ableitung: 16

KRIEGERDATEN

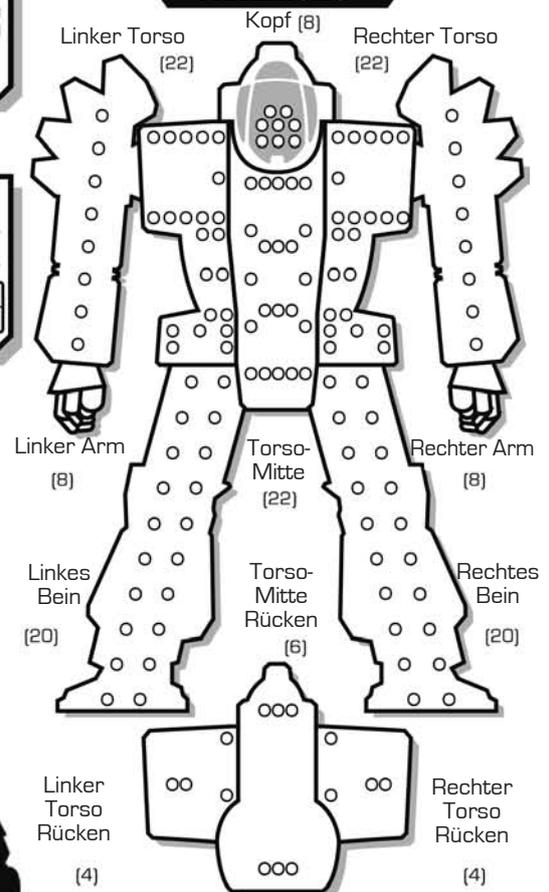
Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

1	2	3	4	5	6
3	5	7	10	11	Tot

 Bewusstseinswurf: _____



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
- 1-3
 4. neu würfeln
 5. neu würfeln
 6. neu würfeln

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- neu würfeln
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Rechter Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
- 1-3
 4. neu würfeln
 5. neu würfeln
 6. neu würfeln

Torso Mitte

- Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Gyroskop
 - Gyroskop
 - Gyroskop
- 1-3
 4-6
 1. Gyroskop
 2. Reaktor
 3. Reaktor
 4. Reaktor

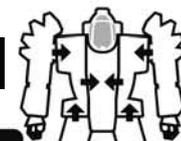
Rechter Torso

- Schwerer Laser
 - Schwerer Laser
 - Mittelschwerer Laser
- 1-3
 4. neu würfeln
 5. neu würfeln
 6. neu würfeln

Linker Torso

- Schwerer Laser
 - Schwerer Laser
 - Mittelschwerer Laser
- 1-3
 4. neu würfeln
 5. neu würfeln
 6. neu würfeln

- Gyroskop
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Mittelschwerer Laser (R)
 - Mittelschwerer Laser (R)
- 4-6
 1. neu würfeln
 2. neu würfeln
 3. neu würfeln
 4. neu würfeln
 5. neu würfeln
 6. neu würfeln



Schadenstransferdiagramm

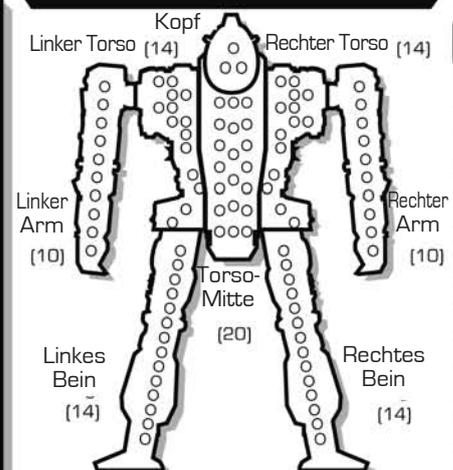
Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stillelegung	16 (16)
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	0 0
26	Stillelegung, Stoppzahl 10+	0 0
25	-5 Bewegungspunkte	0 0 0
24	Waffen +4	0 0 0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0 0 0
22	Stillelegung, Stoppzahl 8+	0 0 0
20	-4 Bewegungspunkte	0 0 0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0 0 0
18	Stillelegung, Stoppzahl 6+	0 0 0
17	Waffen +3	0 0 0
15	-3 Bewegungspunkte	0 0 0
14	Stillelegung, Stoppzahl 4+	0 0 0
13	Waffen +2	0 0 0
10	-2 Bewegungspunkte	0 0 0
8	Waffen +1	0 0 0
5	-1 Bewegungspunkt	0 0 0

Wärme-
skala

(Berühzung)

30*
29
28*
27
26*
25*
24*
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: OTL-4F Ostsol

Bewegungspunkte:

Gehen: 5
 Rennen: 8
 Springen: 0

Tonnage: 60

Technologie:

Innere Sphäre
 Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

(Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	PPK	RT	10	10	3	6	12	18
								(DE,X)
1	PPK	LT	10	10	3	6	12	18
								(DE,X)

KW: 1.264 Gesamtpanzerung: 104 Waffenhitze: 20
 Ableitung: 16

KRIEGERDATEN

Name: _____

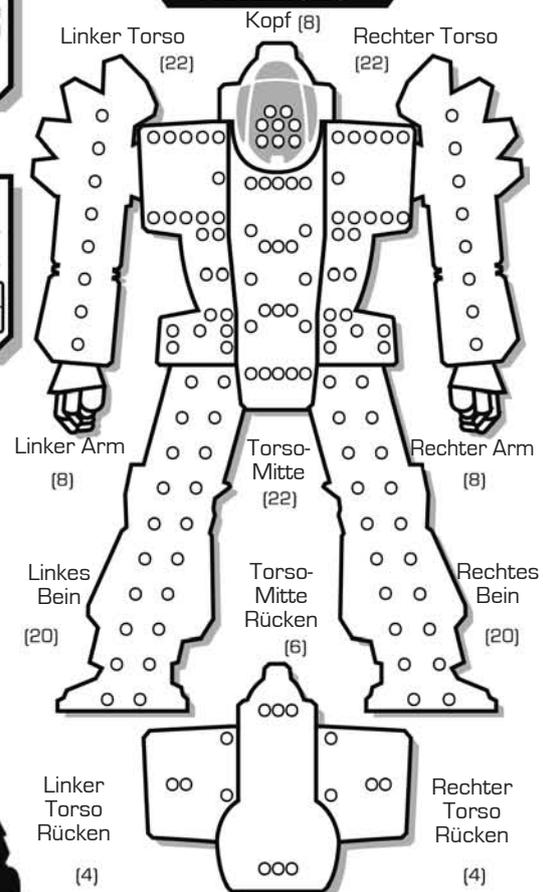
Schützenwert: _____

Pilotenwert: _____

Treffer:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- 1-3 neu würfeln
- 5 neu würfeln
- 6 neu würfeln

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- 4 neu würfeln
- Sensoren
- 6 Lebenserhaltung

Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- 1-3 neu würfeln
- 5 neu würfeln
- 6 neu würfeln

Torso Mitte

- 1 neu würfeln
- 2 neu würfeln
- 3 neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
- 5 neu würfeln
- 6 neu würfeln

1-3

- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- 4 Gyroskop
- 5 Gyroskop
- 6 Gyroskop

- 1 neu würfeln
- 2 neu würfeln
- 3 neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
- 5 neu würfeln
- 6 neu würfeln

Linker Torso

- PPK
- PPK
- PPK
- 1-3 neu würfeln
- 5 neu würfeln
- 6 neu würfeln

4-6

- Gyroskop
- Reaktor
- Reaktor
- 4 Reaktor
- 5 neu würfeln
- 6 neu würfeln

Rechter Torso

- PPK
- PPK
- PPK
- 1-3 neu würfeln
- 5 neu würfeln
- 6 neu würfeln

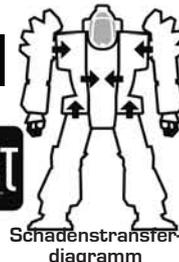


Linkes Bein

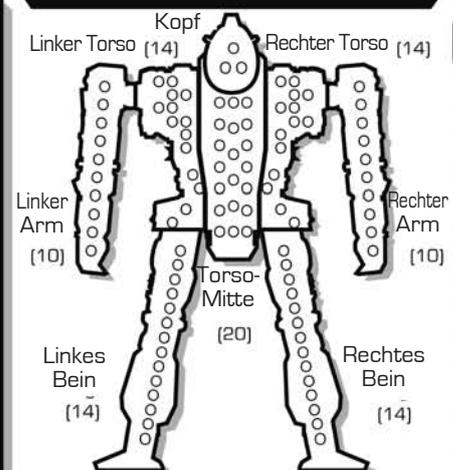
- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher



INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stillelegung	16 (16)
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	○ ○ ○ ○

Wärmeskala

(Berührung)

30*
29
28*
27
26*
25*
24*
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: RFL-3C Rifleman

Bewegungspunkte: Tonnage: 60
 Gehen: 4 Technologie:
 Rennen: 6 Innere Sphäre
 Springen: 0 Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Mittelschwerer Laser	RT	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LT	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Autokanone/10	RA	3	10	-	5	10	15
				(DB,S)				
1	Autokanone/10	RA	3	10	-	5	10	15
				(DB,S)				

KW: 1.066 Gesamtpanzerung: 106 Waffenhitze: 12
 Ableitung: 10

KRIEGERDATEN

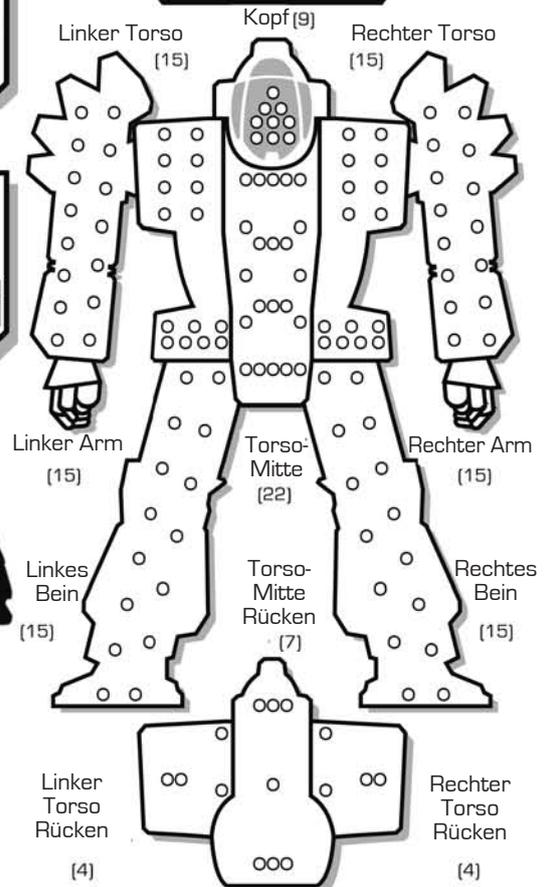
Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

1	2	3	4	5	6
3	5	7	10	11	Tot

 Bewusstseinswurf: _____



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Überarmaktivator
- Autokanone/10
- Autokanone/10
- Autokanone/10
- Autokanone/10

1-3

- Autokanone/10
- Autokanone/10
- Autokanone/10
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

4-6

Linker Torso

- Wärmetauscher
- Mittelschwerer Laser
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

1-3

- 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
- neu würfeln
- neu würfeln

4-6

Rechter Arm

- Schulter
- Überarmaktivator
- Autokanone/10
- Autokanone/10
- Autokanone/10
- Autokanone/10

1-3

- Autokanone/10
- Autokanone/10
- Autokanone/10
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

4-6

Rechter Torso

- Mittelschwerer Laser
- Munition (AK/10) 10
- Munition (AK/10) 10
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

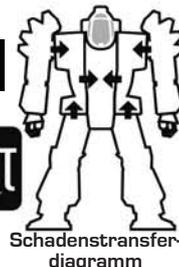
1-3

- neu würfeln

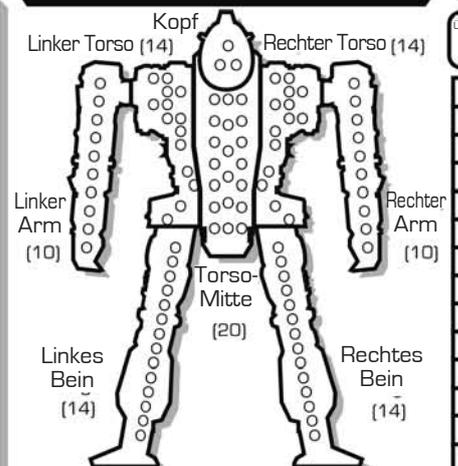
4-6

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- neu würfeln
- neu würfeln



INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stillelegung	10 (10)
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

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: RFL-3N Rifleman

Bewegungspunkte: **Tonnage: 60**
 Gehen: 4 **Technologie:**
 Rennen: 6 **Innere Sphäre**
 Springen: 0 **Epoche: Sternenbund**

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Mittelschwerer Laser	RT	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LT	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Autokanone/5	RA	1	5	3	6	12	18
				(DB,S)				
1	Schwerer Laser	RA	8	8 (DE)	-	5	10	15
1	Autokanone/5	LA	1	5	3	6	12	18
				(DB,S)				
1	Schwerer Laser	LA	8	8 (DE)	-	5	10	15

KW: 1.039 **Gesamtpanzerung: 96** **Waffenhitze: 24**
Ableitung: 10

KRIEGERDATEN

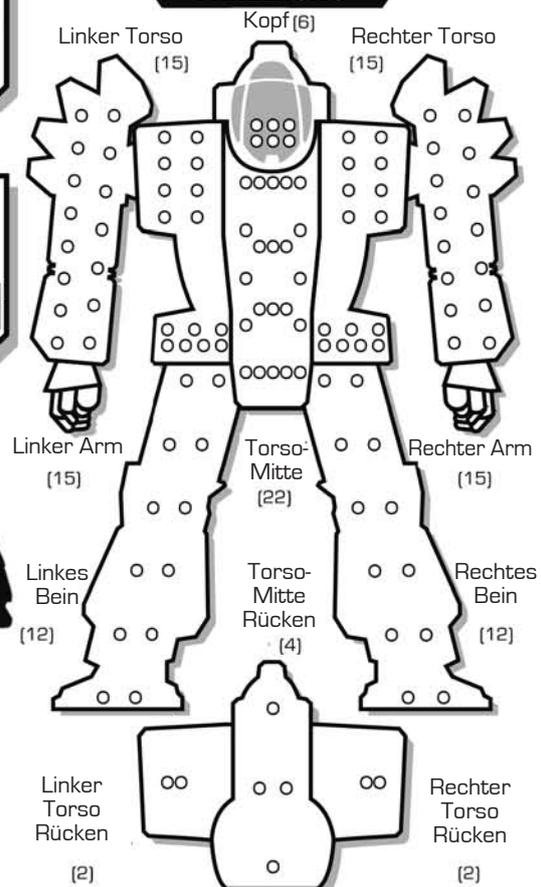
Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

1	2	3	4	5	6
3	5	7	10	11	Tot

 Bewusstseinswurf: _____



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Schwerer Laser
- Schwerer Laser
- Autokanone/5
- Autokanone/5

- 1-3
 4-6
- Autokanone/5
 - Autokanone/5
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln

Linker Torso

- Mittelschwerer Laser
- neu würfeln

- 1-3
 4-6
- neu würfeln
 - neu würfeln

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- neu würfeln
- neu würfeln

Kopf

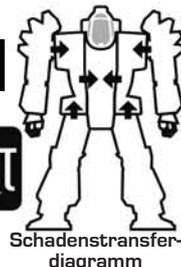
- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- neu würfeln
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- Gyroskop
- Gyroskop
- Gyroskop

- 1-3
 4-6
- Gyroskop
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Munition (AK/5) 20
 - neu würfeln

Reaktortreffer ○○○○
 Gyroskoptreffer ○○
 Sensorentreffer ○○
 Lebenserhaltung ○



Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Schwerer Laser
- Schwerer Laser
- Autokanone/5
- Autokanone/5

- 1-3
 4-6
- Autokanone/5
 - Autokanone/5
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln

Rechter Torso

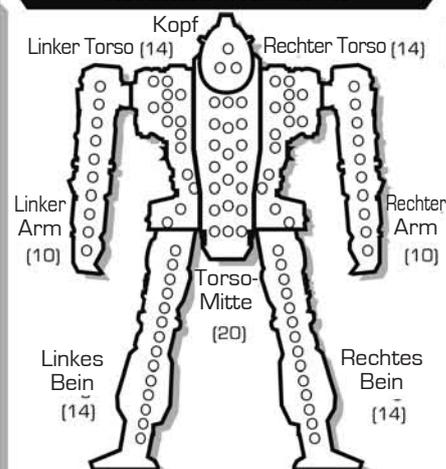
- Mittelschwerer Laser
- neu würfeln

- 1-3
 4-6
- neu würfeln
 - neu würfeln

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- neu würfeln
- neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stillelegung	10 (10)
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	○

Wärmeskala

Überhitzung

30*
29
28*
27
26*
25*
24*
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: RFL-4D Rifleman

Bewegungspunkte: **Tonnage: 60**
 Gehen: 4 **Technologie:**
 Rennen: 6 **Innere Sphäre**
 Springen: 0 **Epoche: Nachfolgekriege**

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Schwerer Laser	RA	8	8 (DE)	-	5	10	15
1	PPK	RA	10	10	3	6	12	18
				(DE.X)				
1	Schwerer Laser	LA	8	8 (DE)	-	5	10	15
1	PPK	LA	10	10	3	6	12	18
				(DE.X)				

KW: 1.173 Gesamtpanzerung: 96 Waffenhitze: 36
 Ableitung: 15

KRIEGERDATEN

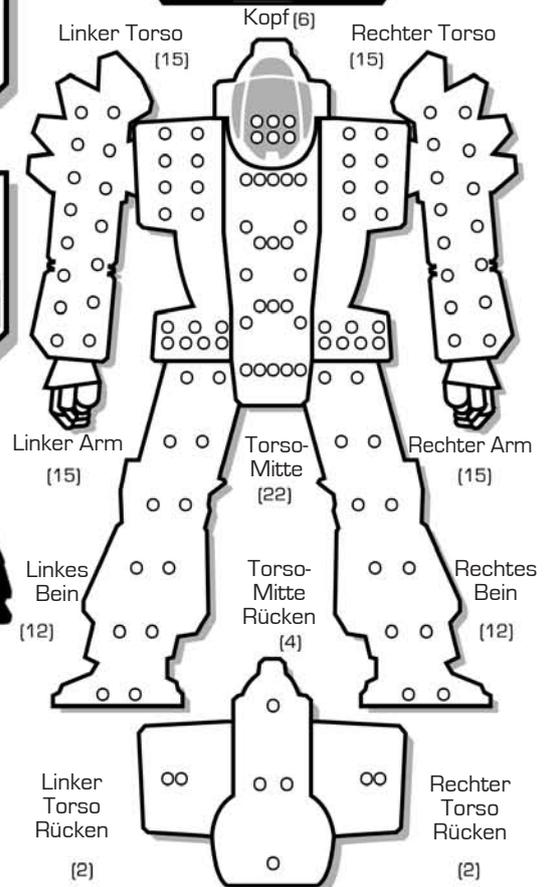
Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

1	2	3	4	5	6
3	5	7	10	11	Tot

 Bewusstseinswurf: _____



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- PPK
- PPK
- PPK
- Schwerer Laser

- 1-3
 4-6
- Schwerer Laser
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln

Linker Torso

- neu würfeln

- 1-3
 4-6
- neu würfeln
 - neu würfeln

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher

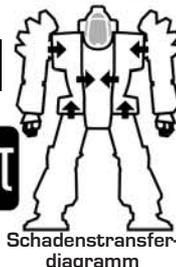
Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- neu würfeln
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- Gyroskop
- Gyroskop
- Gyroskop

- 1-3
 4-6
- Gyroskop
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Wärmetauscher
 - Wärmetauscher



Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- PPK
- PPK
- PPK
- Schwerer Laser

- 1-3
 4-6
- Schwerer Laser
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln

Rechter Torso

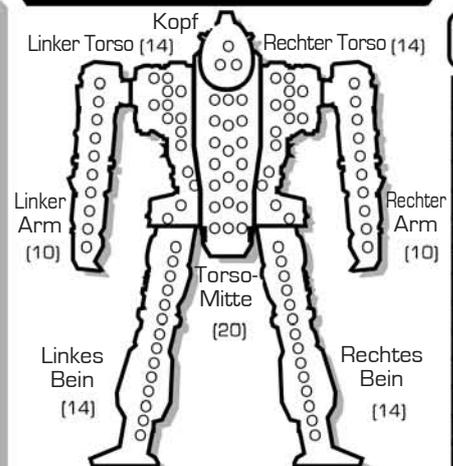
- neu würfeln

- 1-3
 4-6
- neu würfeln
 - neu würfeln

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stillelegung	15 (15)
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	
26	Stillelegung, Stoppzahl 10+	U U
25	-5 Bewegungspunkte	O O
24	Waffen +4	O O
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	O O
22	Stillelegung, Stoppzahl 8+	O O
20	-4 Bewegungspunkte	O O
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	O O
18	Stillelegung, Stoppzahl 6+	O O
17	Waffen +3	O O
15	-3 Bewegungspunkte	O O
14	Stillelegung, Stoppzahl 4+	O
13	Waffen +2	
10	-2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	-1 Bewegungspunkt	

Wärmeskala

Wärmeskala	Bezeichnung
30*	
29	
28*	
27	
26*	
25*	
24*	
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: **CRD-3D Crusader**

Bewegungspunkte: **Tonnage: 65**
 Gehen: 4 **Technologie:**
 Rennen: 6 **Innere Sphäre**
 Springen: 0 **Epoche: Nachfolgekriege**

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	LSR-15	RA	5	1/Rak.	6	7	14	21
				(M,C,S)				
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	LSR-15	LA	5	1/Rak.	6	7	14	21
				(M,C,S)				
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	KSR-4	RB	3	2/Rak.	-	3	6	9
				(M,C,S)				
1	KSR-4	LB	3	2/Rak.	-	3	6	9
				(M,C,S)				

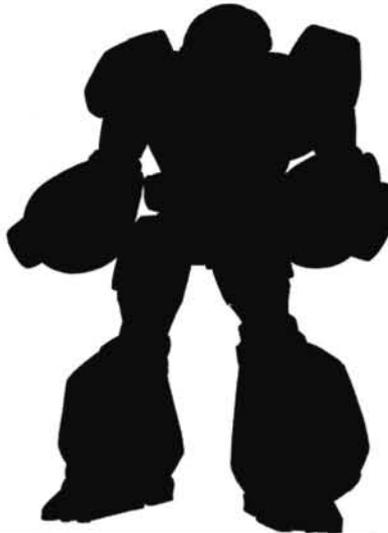
KW: 1.338 Gesamtpanzerung: 192 Waffenhitze: 24
 Ableitung: 14

KRIEGERDATEN

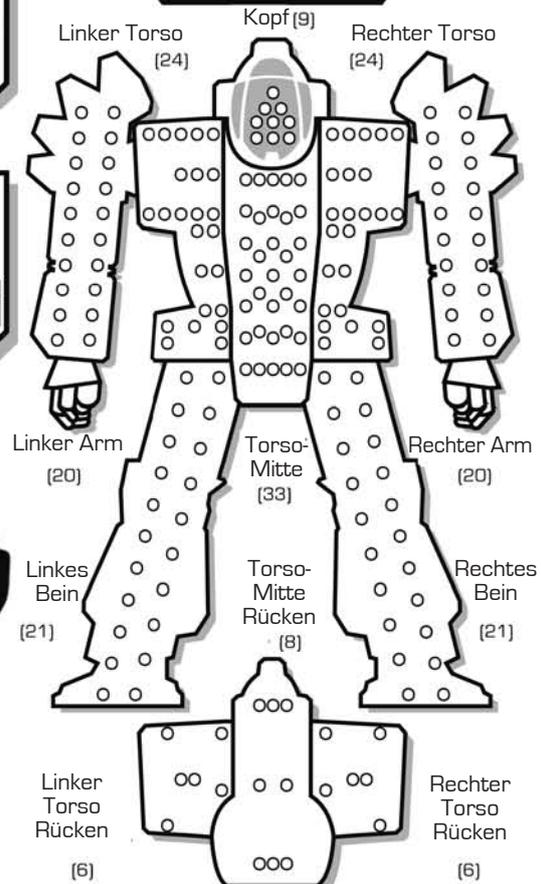
Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

1	2	3	4	5	6
3	5	7	10	11	Tot

 Bewusstseinswurf: _____



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Handaktivator
- LSR-15
- LSR-15

- LSR-15
- Mittelschwerer Laser
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Linker Torso

- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- Munition (LSR-15) 8
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- KSR-4
- neu würfeln

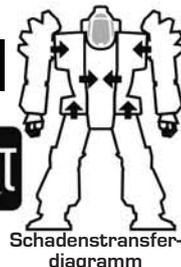
Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- neu würfeln
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- Gyroskop
- Gyroskop
- Gyroskop

- Gyroskop
- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- Munition (KSR-4) 25
- neu würfeln



Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Handaktivator
- LSR-15
- LSR-15

- LSR-15
- Mittelschwerer Laser
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Rechter Torso

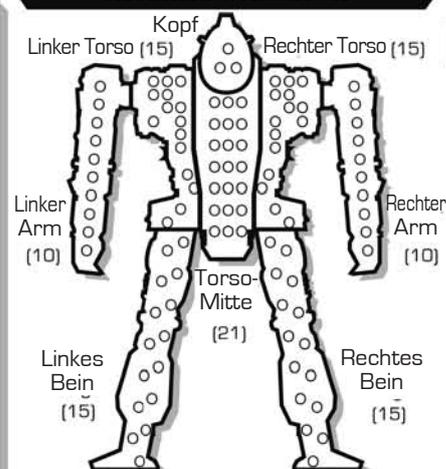
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- Munition (LSR-15) 8
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- KSR-4
- neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stillelegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	00
26	Stillelegung, Stoppzahl 10+	00
25	-5 Bewegungspunkte	00
24	Waffen +4	00
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	00
22	Stillelegung, Stoppzahl 8+	00
20	-4 Bewegungspunkte	00
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	00
18	Stillelegung, Stoppzahl 6+	00
17	Waffen +3	00
15	-3 Bewegungspunkte	00
14	Stillelegung, Stoppzahl 4+	00
13	Waffen +2	00
10	-2 Bewegungspunkte	00
8	Waffen +1	00
5	-1 Bewegungspunkt	00

Wärmeskala

Überhitzung

30*
29
28*
27
26*
25*
24*
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: **CRD-3D Crusader**

Bewegungspunkte: **Tonnage: 65**
 Gehen: 4 **Technologie:**
 Rennen: 6 **Innere Sphäre**
 Springen: 0 **Epoche: Nachfolgekriege**

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	LSR-10	RA	4	1/Rak.	6	7	14	21
(M,C,S)								
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	LSR-10	LA	4	1/Rak.	6	7	14	21
(M,C,S)								
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	KSR-6	RB	4	2/Rak.	-	3	6	9
(M,C,S)								
1	KSR-6	LB	4	2/Rak.	-	3	6	9
(M,C,S)								

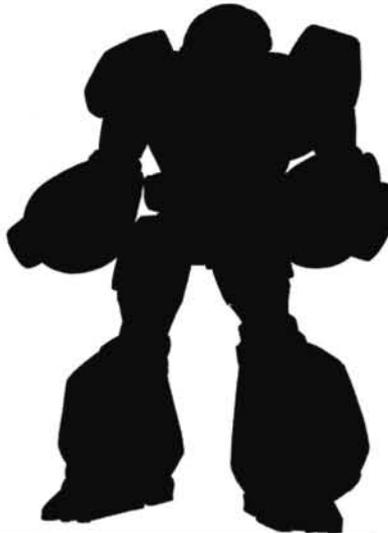
KW: 1.290 Gesamtpanzerung: 192 Waffenhitze: 22
 Ableitung: 16

KRIEGERDATEN

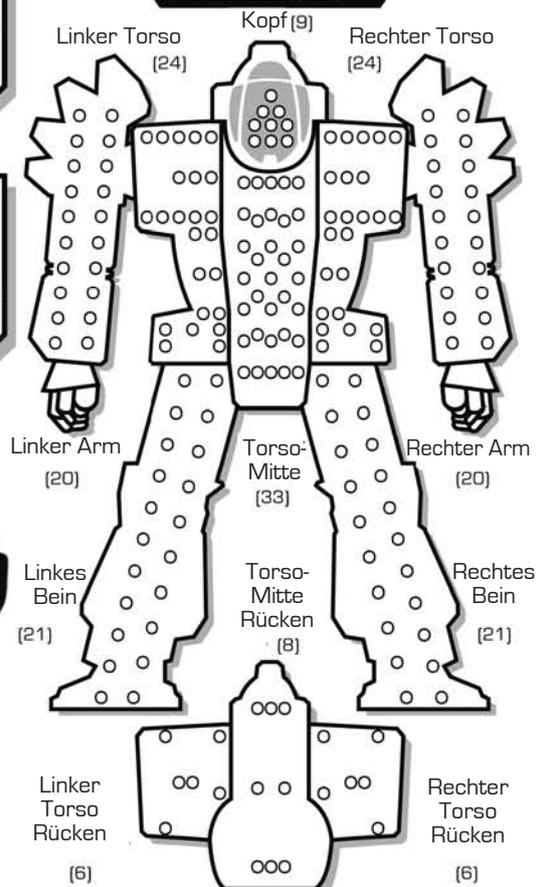
Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

1	2	3	4	5	6
3	5	7	10	11	Tot

 Bewusstseinswurf: _____



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Handaktivator
 - LSR-10
 - LSR-10
- 1-3
- Mittelschwerer Laser
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6
- #### Linker Torso
- Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Munition (LSR-10) 12
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- neu würfeln
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Gyroskop
 - Gyroskop
 - Gyroskop
- 1-3

- Gyroskop
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Munition (KSR-6) 15
 - neu würfeln
- 4-6

Reaktortreffer	○○○
Gyroskoptreffer	○○
Sensorentreffer	○○
Lebenserhaltung	○

Rechter Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Handaktivator
 - LSR-10
 - LSR-10
- 1-3
- Mittelschwerer Laser
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

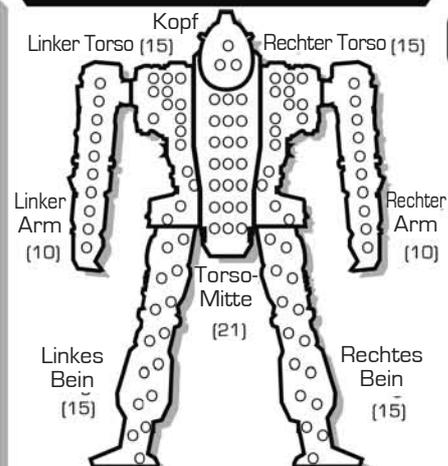
Rechter Torso

- Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Wärmetauscher
 - Munition (LSR-10) 12
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- KSR-6
- KSR-6

INTERNE STRUKTUR



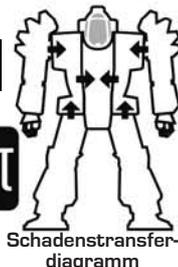
HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stillelegung	16 (16)
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	○

Wärmeskala

Überhitzung

30*
29
28*
27
26*
25*
24*
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: CRD-3L Crusader

Bewegungspunkte: **Tonnage: 65**
 Gehen: 4 **Technologie:**
 Rennen: 6 **Innere Sphäre**
 Springen: 4 **Epoche: Nachfolgekriege**

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	LSR-10	RA	4	1/Rak.	6	7	14	21
1	Maschinengewehr	RA	0	2	-	1	2	3
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	LSR-10	LA	4	1/Rak.	6	7	14	21
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Maschinengewehr	LA	0	2	-	1	2	3
1	KSR-4	RB	3	2/Rak.	-	3	6	9
1	KSR-4	LB	3	2/Rak.	-	3	6	9

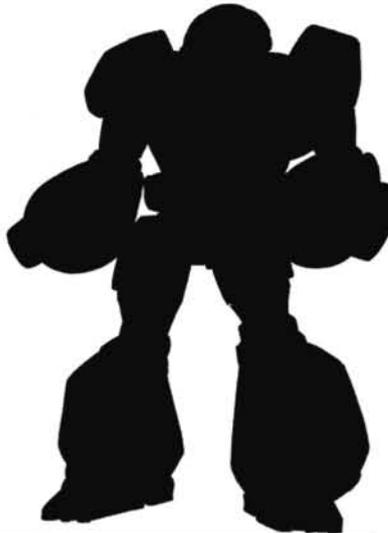
KW: 1.297 Gesamtpanzerung: 192 Waffenhitze: 20
 Ableitung: 12

KRIEGERDATEN

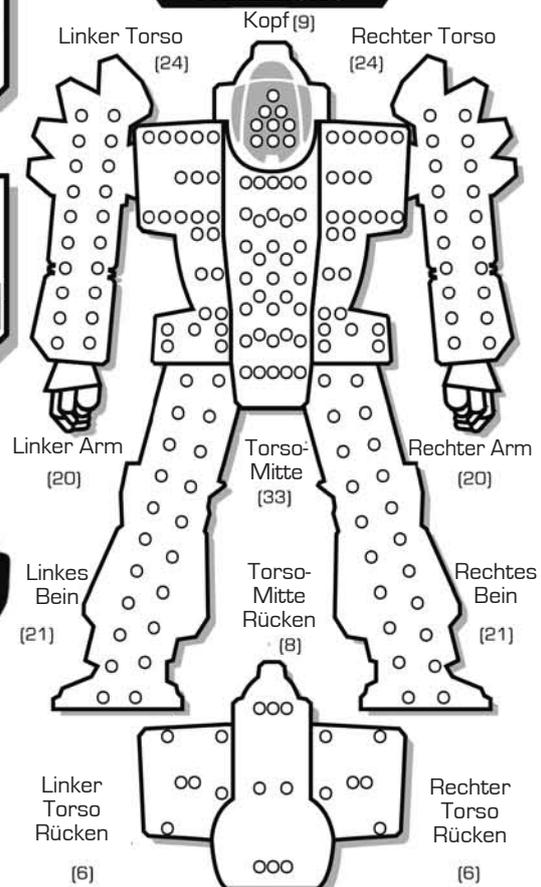
Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

1	2	3	4	5	6
3	5	7	10	11	Tot

 Bewusstseinswurf: _____



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Handaktivator
 - LSR-10
 - LSR-10
- 1-3
- Mittelschwerer Laser
 - Maschinengewehr
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6
- #### Linker Torso
- Sprungdüse
 - Sprungdüse
 - Munition (LSR-10) 12
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- neu würfeln
- Sensoren
- Lebenserhaltung

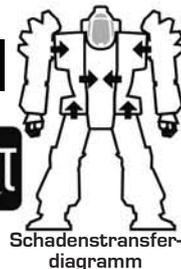
Torso Mitte

- Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Gyroskop
 - Gyroskop
 - Gyroskop
- 1-3
- Gyroskop
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Munition (KSR-4) 25
 - Munition (MG) 200
- 4-6

Rechter Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Handaktivator
 - LSR-10
 - LSR-10
- 1-3
- Mittelschwerer Laser
 - Maschinengewehr
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6
- #### Rechter Torso
- Sprungdüse
 - Sprungdüse
 - Munition (LSR-10) 12
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

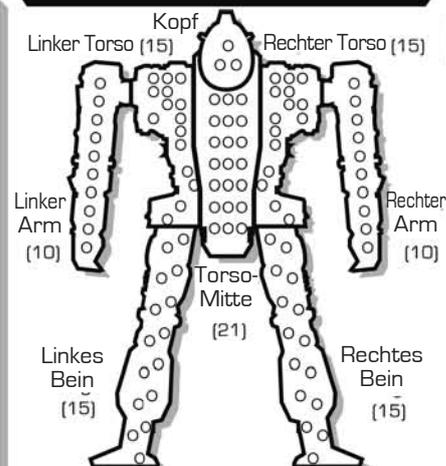
Reaktortreffer	○○○
Gyroskoptreffer	○○
Sensorentreffer	○○
Lebenserhaltung	○



Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- KSR-4

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stillelegung	12 (12)
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	○

Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27
26*
25*
24*
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: **CRD-3R Crusader**

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	LSR-15	RA	5	1/Rak.	6	7	14	21
1	Maschinengewehr	RA	0	2	-	1	2	3
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	LSR-15	LA	5	1/Rak.	6	7	14	21
1	Maschinengewehr	LA	0	2	-	1	2	3
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	KSR-6	RB	4	2/Rak.	-	3	6	9
1	KSR-6	LB	4	2/Rak.	-	3	6	9

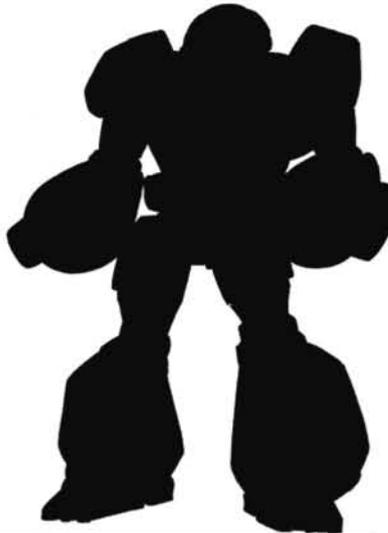
KW: 1.317 **Gesamtpanzerung: 192** **Waffenhitze: 24**
Ableitung: 10

KRIEGERDATEN

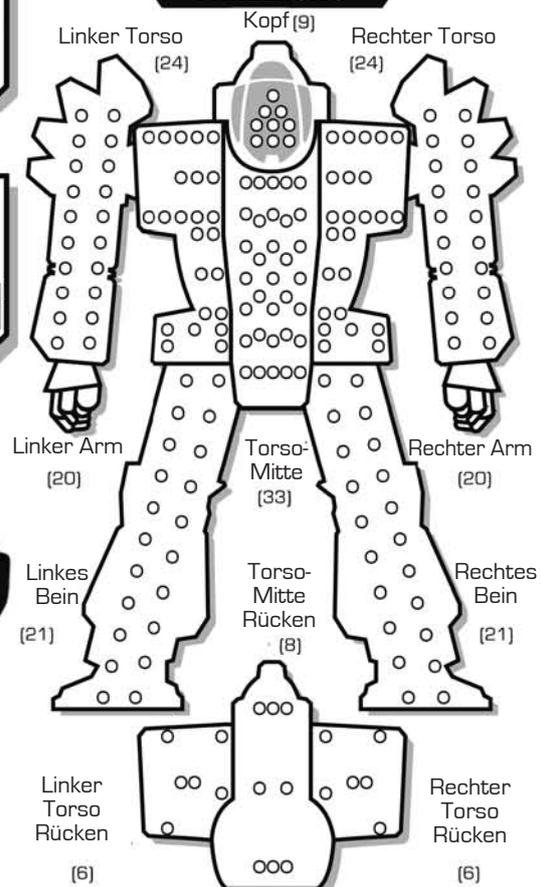
Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

1	2	3	4	5	6
3	5	7	10	11	Tot

 Bewusstseinswurf: _____



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Handaktivator
- LSR-15
- LSR-15

- LSR-15
- Mittelschwerer Laser
- Maschinengewehr
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Linker Torso

- Munition (LSR-15) 8
- neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- KSR-6
- KSR-6

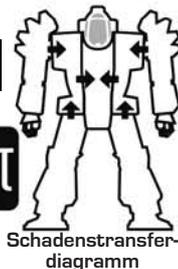
Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- neu würfeln
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- Gyroskop
- Gyroskop
- Gyroskop

- Gyroskop
- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- Munition (KSR-6) 15
- Munition (MG) 200



Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Handaktivator
- LSR-15
- LSR-15

- LSR-15
- Mittelschwerer Laser
- Maschinengewehr
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Rechter Torso

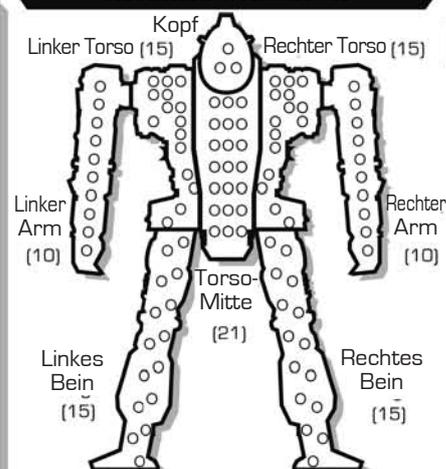
- Munition (LSR-15) 8
- neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- KSR-6
- KSR-6

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stillelegung	10 (10)
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	0
26	Stillelegung, Stoppzahl 10+	0
25	-5 Bewegungspunkte	0
24	Waffen +4	0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0
22	Stillelegung, Stoppzahl 8+	0
20	-4 Bewegungspunkte	0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0
18	Stillelegung, Stoppzahl 6+	0
17	Waffen +3	0
15	-3 Bewegungspunkte	0
14	Stillelegung, Stoppzahl 4+	0
13	Waffen +2	0
10	-2 Bewegungspunkte	0
8	Waffen +1	0
5	-1 Bewegungspunkt	0

Wärmeskala

Überhitzung

30*
29
28*
27
26*
25*
24*
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: TDR-5S Thunderbolt

Bewegungspunkte: **Tonnage: 65**
 Gehen: 4 **Technologie:**
 Rennen: 6 **Innere Sphäre**
 Springen: 0 **Epoche: Nachfolgekriege**

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	LSR-15	RT	5	1/Rak.	6	7	14	21
				(M,C,S)				
1	KSR-2	RT	2	2/Rak.	-	3	6	9
				(M,C,S)				
3	Mittelschwere Laser	LT	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Schwerer Laser	RA	8	8 (DE)	-	5	10	15
2	Maschinengewehre	LA	0	2	-	1	2	3
				(DB,AI)				

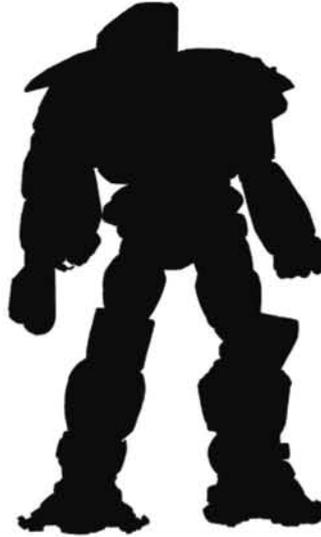
KW: 1.335 Gesamtpanzerung: 208 Waffenhitze: 24
 Ableitung: 15

KRIEGERDATEN

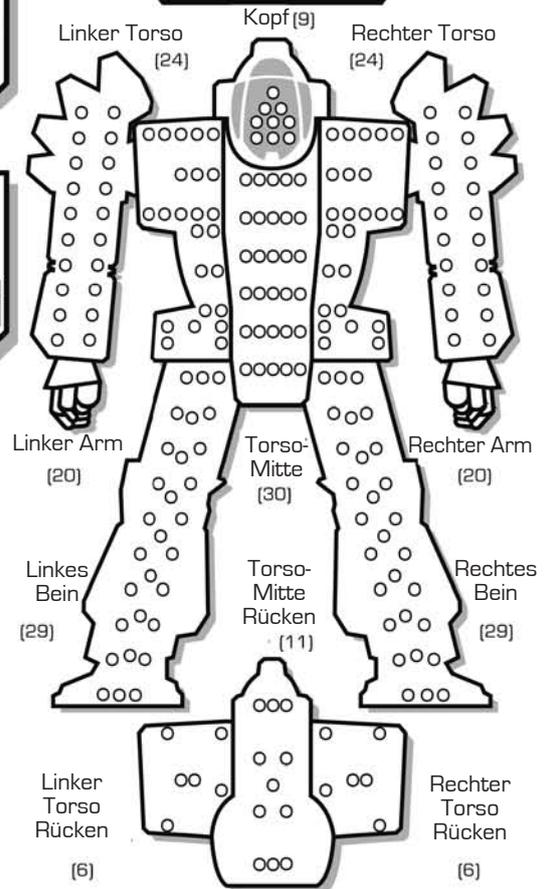
Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

1	2	3	4	5	6
3	5	7	10	11	Tot

 Bewusstseinswurf: _____



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Handaktivator
 - Maschinengewehr
 - Maschinengewehr
- 1-3
- Munition (MG) 200
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linker Torso

- Mittelschwerer Laser
 - Mittelschwerer Laser
 - Mittelschwerer Laser
 - neu würfeln
 - neu würfeln
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Linkes Bein

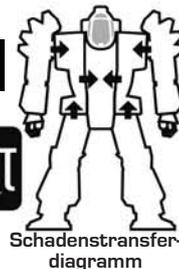
- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- Wärmetauscher
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Gyroskop
 - Gyroskop
 - Gyroskop
- 1-3
- Gyroskop
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Munition (LSR-15) 8
 - Munition (LSR-15) 8
- 4-6



Rechter Arm

- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - Unterarmaktivator
 - Handaktivator
 - Schwerer Laser
 - Schwerer Laser
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

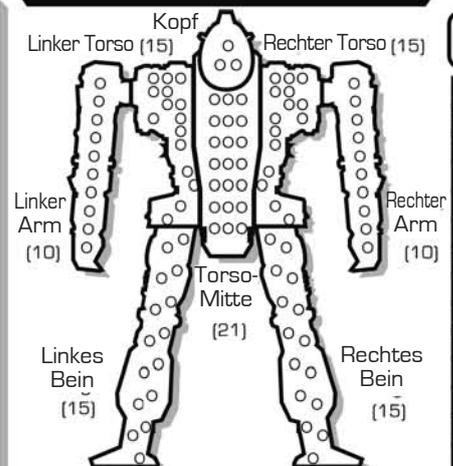
Rechter Torso

- LSR-15
 - LSR-15
 - LSR-15
 - KSR-2
 - Munition (KSR-2) 50
 - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
 - neu würfeln
- 4-6

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stillelegung	15 [15]
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	

Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27
26*
25*
24*
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: TDR-5SE Thunderbolt

Bewegungspunkte: **Tonnage: 65**
 Gehen: 4 **Technologie:**
 Rennen: 6 **Innere Sphäre**
 Springen: 4 **Epoche: Nachfolgekriege**

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	LSR-10	LT	4	1/Rak.	6	7	14	21
(M,C,S)								
3	Mittelschwere Laser	LT	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Schwerer Laser	RA	8	8 (DE)	-	5	10	15

KW: 1.414 Gesamtpanzerung: 208 Waffenhitze: 21
 Ableitung: 17

KRIEGERDATEN

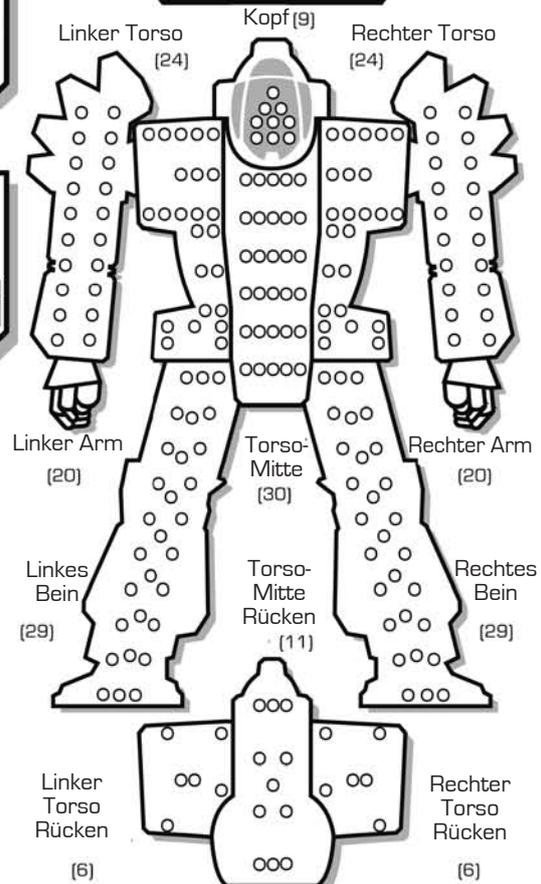
Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

1	2	3	4	5	6
3	5	7	10	11	Tot

 Bewusstseinswurf: _____



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- 1-3 Handaktivator
- neu würfeln
- neu würfeln

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- neu würfeln
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- 1-3 Handaktivator
- Schwerer Laser
- Schwerer Laser

Torso Mitte

- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

- 1-3 Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- 4-6 Gyroskop
- Gyroskop
- Gyroskop

- 1-3 neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Linker Torso

- Sprungdüse
- Sprungdüse
- 3-4 LSR-10
- 1-3 LSR-10
- Mittelschwerer Laser
- Mittelschwerer Laser
- 1-3 Mittelschwerer Laser
- neu würfeln
- neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

- 1-3 Gyroskop
- Reaktor
- Reaktor
- 4-6 Reaktor
- Munition (LSR-10) 12
- Munition (LSR-10) 12

Rechter Torso

- 1-3 Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- 1-3 Sprungdüse
- Sprungdüse
- neu würfeln
- 1-3 neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

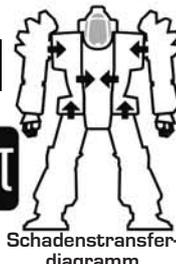


Linkes Bein

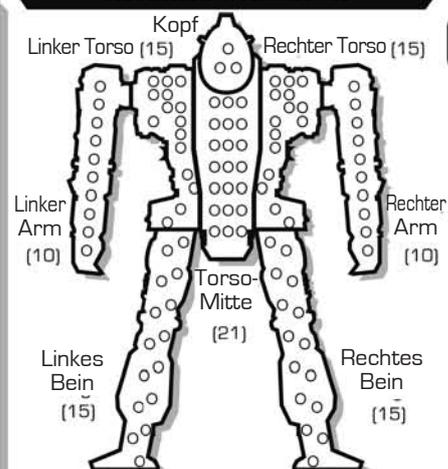
- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher



INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stillelegung	17 (17)
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	○ ○

Wärmeskala

Überhitzung

30*
29
28*
27
26*
25*
24*
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: TDR-5SS Thunderbolt

Bewegungspunkte: **Tonnage: 65**
 Gehen: 4 **Technologie:**
 Rennen: 6 **Innere Sphäre**
 Springen: 0 **Epoche: Nachfolgekriege**

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Flammer	RT	3	2	-	1	2	3
(DE,H,AI)								
3	Mittelschwere Laser	LT	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	KSR-6	LT	4	2/Rak	-	3	6	9
(M,C,S)								
1	PPK	RA	10	10	3	6	12	18
(DE,X)								

KW: 1.337 Gesamtpanzerung: 208 Waffenhitze: 26
 Ableitung: 21

KRIEGERDATEN

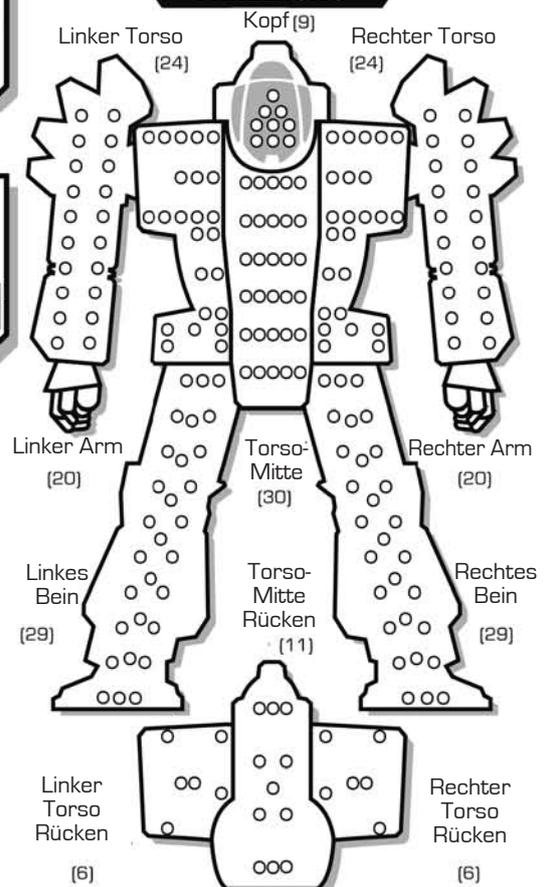
Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

1	2	3	4	5	6
3	5	7	10	11	Tot

 Bewusstseinswurf: _____



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- 1-3 Handaktivator
5. neu würfeln
6. neu würfeln

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
4. neu würfeln
- Sensoren
6. Lebenserhaltung

Torso Mitte

1. neu würfeln
2. neu würfeln
3. neu würfeln
- 4-6 4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

1-3

1. Reaktor
2. Reaktor
3. Reaktor
4. Gyroskop
5. Gyroskop
6. Gyroskop

Linker Torso

1. Wärmetauscher
2. KSR-6
3. KSR-6
- 1-3 4. Mittelschwerer Laser
5. Mittelschwerer Laser
6. Mittelschwerer Laser

4-6

1. Gyroskop
2. Reaktor
3. Reaktor
4. Reaktor
5. Wärmetauscher
6. Munition (KSR-6) 15



Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
3. Unterarmaktivator
- 4-6 4. Handaktivator
5. PPK
6. PPK

Rechter Torso

1. Wärmetauscher
2. Wärmetauscher
3. Wärmetauscher
- 1-3 4. Wärmetauscher
5. Wärmetauscher
6. Flammer

1-3

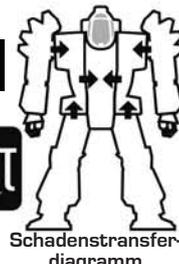
1. neu würfeln
2. neu würfeln
3. neu würfeln
- 4-6 4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

Linkes Bein

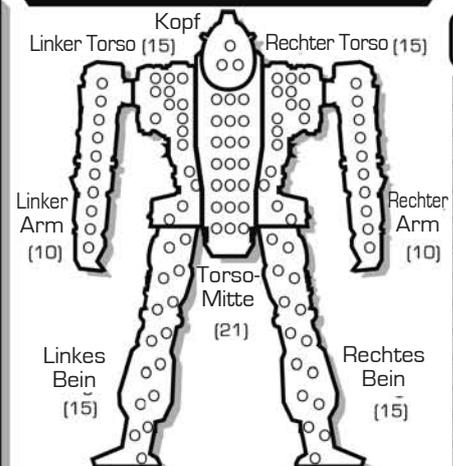
1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Wärmetauscher
6. Wärmetauscher

Rechtes Bein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Wärmetauscher
6. Wärmetauscher



INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stillelegung	21 (21)
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	○○○

Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27
26*
25*
24*
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: ARC-2K Archer

Bewegungspunkte: **Tonnage:** 70
Gehen: 4 **Technologie:**
Rennen: 6 **Innere Sphäre**
Springen: 0 **Epoche:** Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	LSR-15	RT	5	1/Rak.	6	7	14	21
1	LSR-15	LT	5	1/Rak.	6	7	14	21
1	Schwerer Laser	RA	8	8 (DE)	-	5	10	15
1	Schwerer Laser	LA	8	8 (DE)	-	5	10	15

KW: 1.356 Gesamtpanzerung: 176 **Waffenhitze:** 26
Ableitung: 12

KRIEGERDATEN

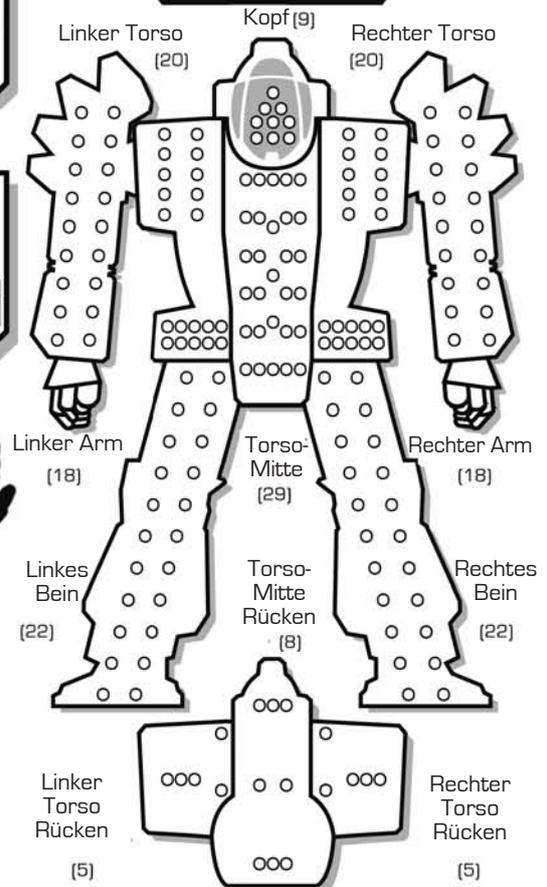
Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

1	2	3	4	5	6
3	5	7	10	11	Tot

 Bewusstseinswurf: _____



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- 1-3 Handaktivator
- Schwerer Laser
- Schwerer Laser

- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Linker Torso

- LSR-15
- LSR-15
- LSR-15
- 1-3 4. Munition (LSR-15) 8
- Munition (LSR-15) 8
- neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- neu würfeln
- neu würfeln

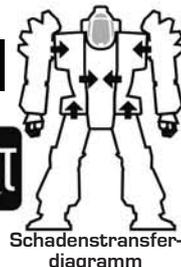
Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- neu würfeln
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- 1-3 4. Gyroskop
- Gyroskop
- Gyroskop

- Gyroskop
- Reaktor
- Reaktor
- 4-6 4. Reaktor
- Wärmetauscher
- neu würfeln



Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- 1-3 4. Handaktivator
- Schwerer Laser
- Schwerer Laser

- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- 4-6 4. neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Rechter Torso

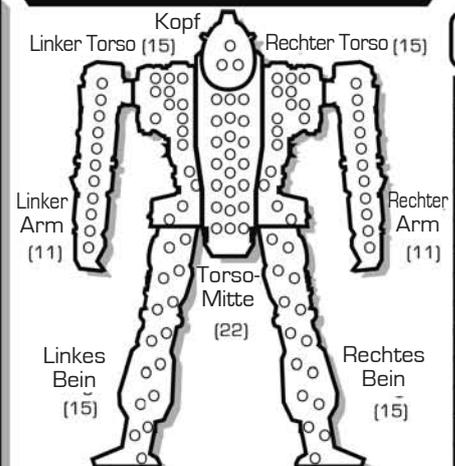
- LSR-15
- LSR-15
- LSR-15
- 1-3 4. Munition (LSR-15) 8
- Munition (LSR-15) 8
- neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- 4-6 4. neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- neu würfeln
- neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stillelegung	12 (12)
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	○ ○ ○ ○ ○

Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27
26*
25*
24*
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: ARC-2R Archer

Bewegungspunkte: **Tonnage: 70**
 Gehen: 4 **Technologie:**
 Rennen: 6 **Innere Sphäre**
 Springen: 0 **Epoche: Sternenbund**

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
2	Mittelschwere Laser	TM(R)	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	LSR-20	RT	6	1/Rak.	6	7	14	21
				(M,C,S)				
1	LSR-20	LT	6	1/Rak.	6	7	14	21
				(M,C,S)				
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	-	3	6	9

KW: 1.477 Gesamtpanzerung: 208 Waffenhitze: 24
 Ableitung: 10

KRIEGERDATEN

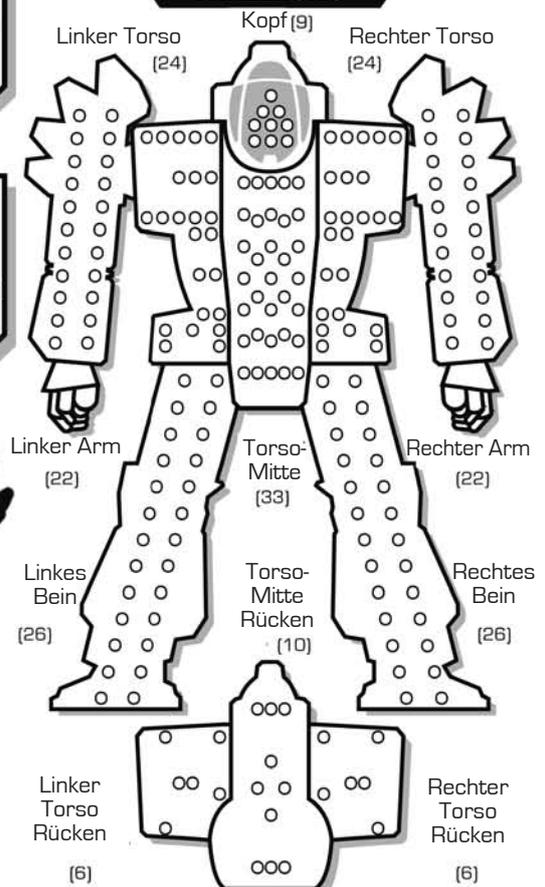
Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

1	2	3	4	5	6
3	5	7	10	11	Tot

 Bewusstseinswurf: _____



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- 1-3 Handaktivator
5. Mittelschwerer Laser
6. neu würfeln

1. neu würfeln
2. neu würfeln
3. neu würfeln
- 4-6 4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

Linker Torso

1. LSR-20
2. LSR-20
3. LSR-20
4. LSR-20
5. LSR-20
6. Munition (LSR-20) 6

1. Munition (LSR-20) 6
2. neu würfeln
3. neu würfeln
- 4-6 4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
5. neu würfeln
6. neu würfeln

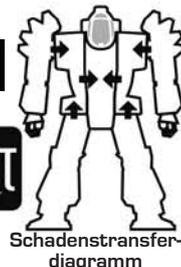
Kopf

1. Lebenserhaltung
2. Sensoren
3. Cockpit
4. neu würfeln
5. Sensoren
6. Lebenserhaltung

Torso Mitte

1. Reaktor
2. Reaktor
3. Reaktor
- 4-6 4. Gyroskop
5. Gyroskop
6. Gyroskop

1. Gyroskop
2. Reaktor
3. Reaktor
- 4-6 4. Reaktor
5. Mittelschwerer Laser (R)
6. Mittelschwerer Laser (R)



Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
3. Unterarmaktivator
- 4-6 4. Handaktivator
5. Mittelschwerer Laser
6. neu würfeln

1. neu würfeln
2. neu würfeln
3. neu würfeln
- 4-6 4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

Rechter Torso

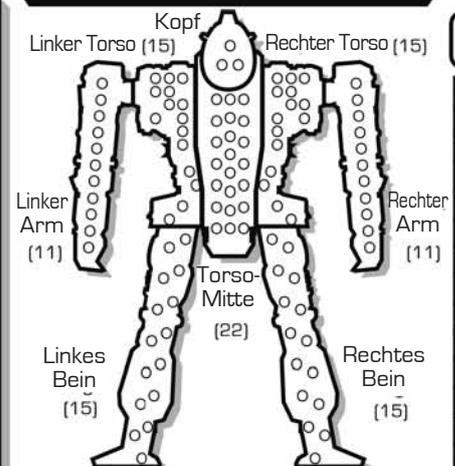
1. LSR-20
2. LSR-20
3. LSR-20
4. LSR-20
5. LSR-20
6. Munition (LSR-20) 6

1. Munition (LSR-20) 6
2. neu würfeln
3. neu würfeln
- 4-6 4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
5. neu würfeln
6. neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stillelegung	10 (10)
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	0
26	Stillelegung, Stoppzahl 10+	0
25	-5 Bewegungspunkte	0
24	Waffen +4	0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0
22	Stillelegung, Stoppzahl 8+	0
20	-4 Bewegungspunkte	0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0
18	Stillelegung, Stoppzahl 6+	0
17	Waffen +3	0
15	-3 Bewegungspunkte	0
14	Stillelegung, Stoppzahl 4+	0
13	Waffen +2	0
10	-2 Bewegungspunkte	0
8	Waffen +1	0
5	-1 Bewegungspunkt	0

Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27
26*
25*
24*
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: ARC-2S Archer

Bewegungspunkte: **Tonnage: 70**
 Gehen: 4 **Technologie:**
 Rennen: 6 **Innere Sphäre**
 Springen: 0 **Epoche: Nachfolgekriege**

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
2	Mittelschwere Laser	TM(R)	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	LSR-15	RT	5	1/Rak.	6	7	14	21
				(M,C,S)				
1	KSR-4	RT	3	2/Rak.	-	3	6	9
				(M,C,S)				
1	LSR-15	LT	5	1/Rak.	6	7	14	21
				(M,C,S)				
1	KSR-4	LT	3	2/Rak.	-	3	6	9
				(M,C,S)				
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	-	3	6	9

KW: 1.393 Gesamtpanzerung: 208 Waffenhitze: 32
 Ableitung: 10

KRIEGERDATEN

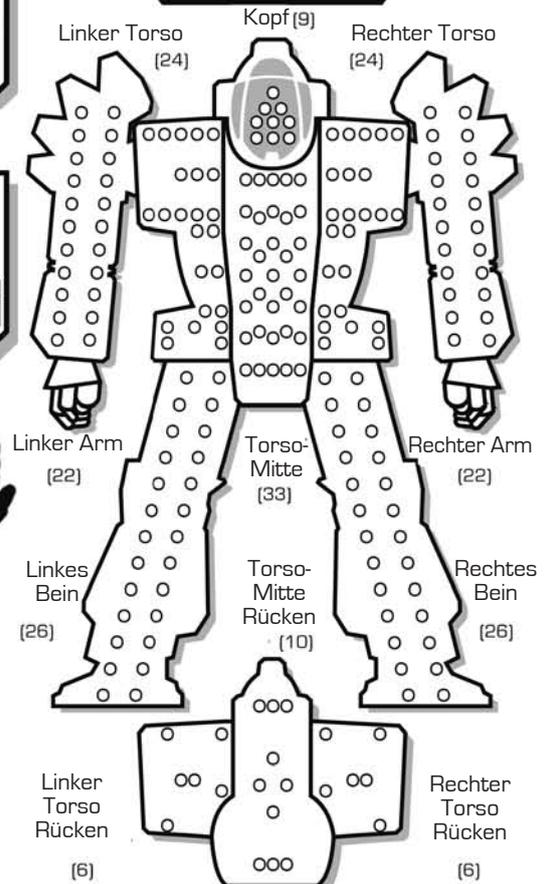
Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

1	2	3	4	5	6
3	5	7	10	11	Tot

 Bewusstseinswurf: _____



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Handaktivator
- Mittelschwerer Laser
- neu würfeln

1-3

- neu würfeln

4-6

Linker Torso

- LSR-15
- LSR-15
- LSR-15
- KSR-4
- Munition (LSR-15) 8
- Munition (LSR-15) 8

1-3

- Munition (KSR-4) 25
- 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
- Mittelschwerer Laser (R)
- Mittelschwerer Laser (R)

4-6

Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Handaktivator
- Mittelschwerer Laser
- neu würfeln

1-3

- neu würfeln

4-6

Rechter Torso

- LSR-15
- LSR-15
- LSR-15
- KSR-4
- Munition (LSR-15) 8
- Munition (LSR-15) 8

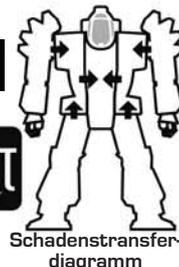
1-3

- Munition (KSR-4) 25
- neu würfeln

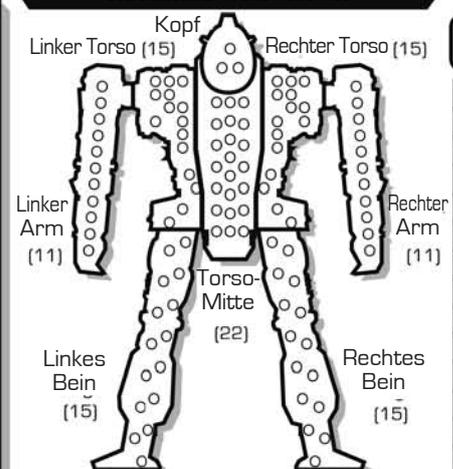
4-6

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- neu würfeln
- neu würfeln



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	○

Wärmeskala

Überhitzung

30*
29
28*
27
26*
25*
24*
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: ARC-2W Archer

Bewegungspunkte: **Tonnage: 70**
 Gehen: 4 **Technologie:**
 Rennen: 6 **Innere Sphäre**
 Springen: 0 **Epoche: Nachfolgekriege**

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	LSR-20	RT	6	1/Rak.	6	7	14	21
				(M,C,S)				
1	KSR-4	RT	3	2/Rak.	-	3	6	9
				(M,C,S)				
1	LSR-20	LT	6	1/Rak.	6	7	14	21
				(M,C,S)				
1	KSR-4	LT	3	2/Rak.	-	3	6	9
				(M,C,S)				
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	-	3	6	9

KW: 1.338 Gesamtpanzerung: 217 Waffenhitze: 28
 Ableitung: 20

KRIEGERDATEN

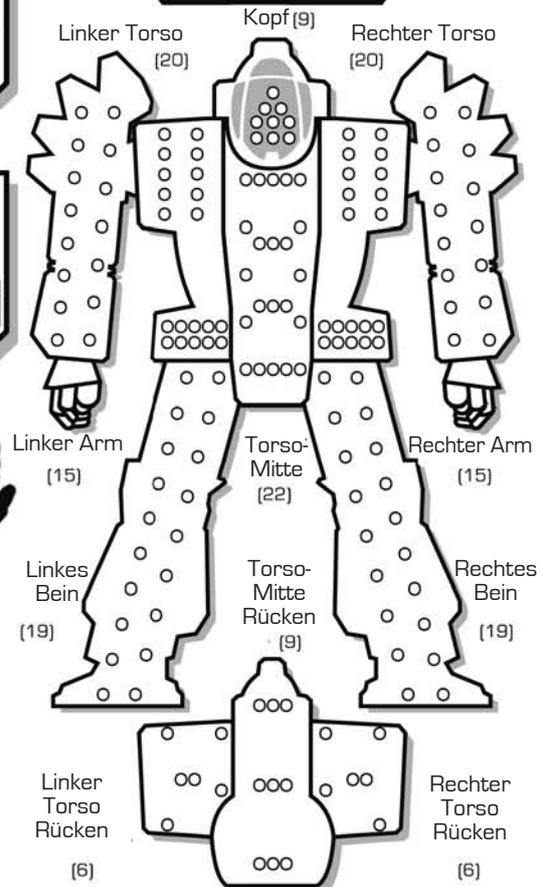
Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

1	2	3	4	5	6
3	5	7	10	11	Tot

 Bewusstseinswurf: _____



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Handaktivator
- Mittelschwerer Laser
- neu würfeln

- 1-3
 1. neu würfeln
 2. neu würfeln
 3. neu würfeln
 4-6
 4. neu würfeln
 5. neu würfeln
 6. neu würfeln

Linker Torso

- LSR-20
- LSR-20
- LSR-20
- LSR-20
- LSR-20
- KSR-4

- 1-3
 1. Munition (LSR-20) 6
 2. Munition (LSR-20) 6
 3. neu würfeln
 4-6
 4. neu würfeln
 5. neu würfeln
 6. neu würfeln

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- neu würfeln
- neu würfeln

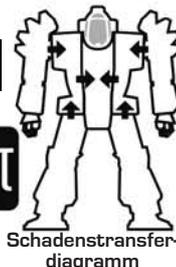
Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- neu würfeln
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- Gyroskop
- Gyroskop
- Gyroskop

- 1-3
 1. Gyroskop
 2. Reaktor
 3. Reaktor
 4-6
 4. Reaktor
 5. Munition (KSR-4) 25
 6. neu würfeln



Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Handaktivator
- Mittelschwerer Laser
- neu würfeln

- 1-3
 1. neu würfeln
 2. neu würfeln
 3. neu würfeln
 4-6
 4. neu würfeln
 5. neu würfeln
 6. neu würfeln

Rechter Torso

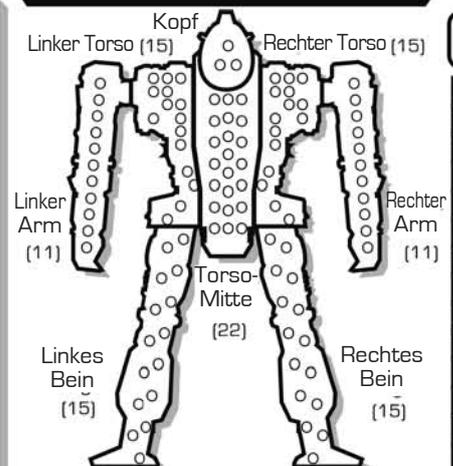
- LSR-20
- LSR-20
- LSR-20
- LSR-20
- LSR-20
- KSR-4

- 1-3
 1. Munition (LSR-20) 6
 2. Munition (LSR-20) 6
 3. neu würfeln
 4-6
 4. neu würfeln
 5. neu würfeln
 6. neu würfeln

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- neu würfeln
- neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stillelegung	10 (10)
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	

Wärmeskala

Überhitzung
30*
29
28*
27
26*
25*
24*
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: WHM-6D Warhammer

Bewegungspunkte: **Tonnage: 70**
 Gehen: 4 **Technologie:**
 Rennen: 6 **Innere Sphäre**
 Springen: 0 **Epoche: Nachfolgekriege**

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Mittelschwerer Laser	RT	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Leichter Laser	RT	1	3 (DE)	-	1	2	3
1	Mittelschwerer Laser	LT	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Leichter Laser	LT	1	3 (DE)	-	1	2	3
1	PPK	RA	10	10	3	6	12	18
1	PPK	LA	10	10	3	6	12	18

KW: 1.471 Gesamtpanzerung: 217 Waffenhitze: 28
 Ableitung: 20

KRIEGERDATEN

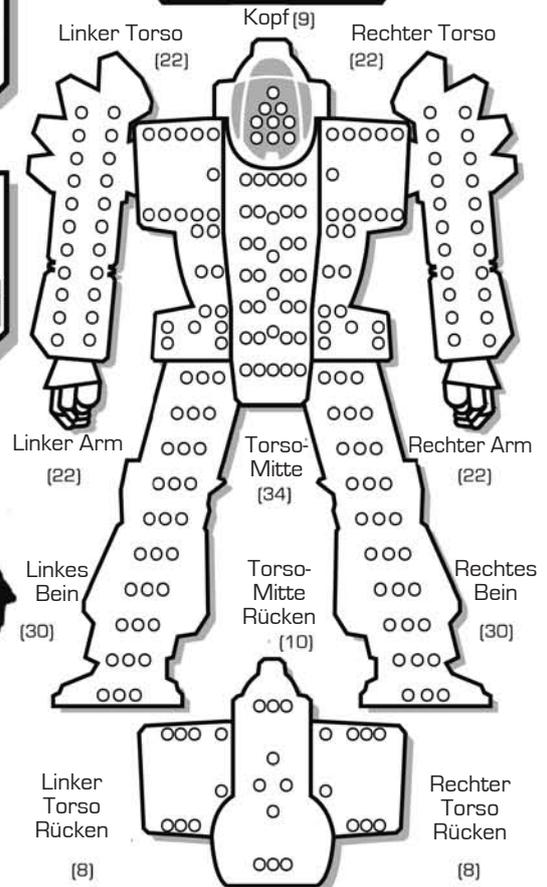
Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

1	2	3	4	5	6
3	5	7	10	11	Tot

 Bewusstseinswurf: _____



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- 1-3 PPK
- PPK
- PPK

- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

- 4-6 neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Linker Torso

- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- Mittelschwerer Laser
- 1-3 Leichter Laser
- neu würfeln
- neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

- 4-6 neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher

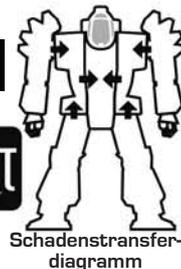
Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- 3 neu würfeln
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- 1-3 Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- 4-6 Gyroskop
- Gyroskop
- Gyroskop

- 1-3 Gyroskop
- Reaktor
- Reaktor
- 4-6 Reaktor
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher



Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- 1-3 PPK
- PPK
- PPK

- 1-3 neu würfeln
- neu würfeln
- 3 neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Rechter Torso

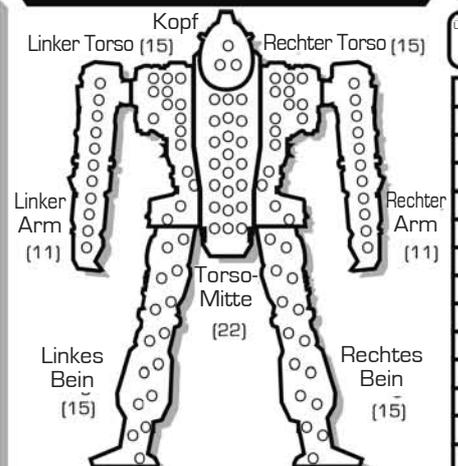
- 1-3 Wärmetauscher
- Mittelschwerer Laser
- Leichter Laser
- 4-6 neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

- 1-3 neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stillelegung	20 (20)
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	0 0
26	Stillelegung, Stoppzahl 10+	0 0
25	-5 Bewegungspunkte	0 0
24	Waffen +4	0 0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0 0
22	Stillelegung, Stoppzahl 8+	0 0
20	-4 Bewegungspunkte	0 0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0 0
18	Stillelegung, Stoppzahl 6+	0 0
17	Waffen +3	0 0
15	-3 Bewegungspunkte	0 0
14	Stillelegung, Stoppzahl 4+	0 0
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

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: WHM-6K Warhammer

Bewegungspunkte: **Tonnage:** 70
Gehen: 4 **Technologie:**
Rennen: 6 **Innere Sphäre**
Springen: 0 **Epoche:** Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Mittelschwerer Laser	RT	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Leichter Laser	RT	1	3 (DE)	-	1	2	3
1	KSR-6	RT	4	2/Rak.	-	3	6	9
(M,C,S)								
1	Mittelschwerer Laser	LT	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Leichter Laser	LT	1	3 (DE)	-	1	2	3
1	PPK	RA	10	10	3	6	12	18
(DE,X)								
1	PPK	LA	10	10	3	6	12	18
(DE,X)								

KW: 1.305 Gesamtpanzerung: 160 Waffenhitze: 32
 Ableitung: 20

KRIEGERDATEN

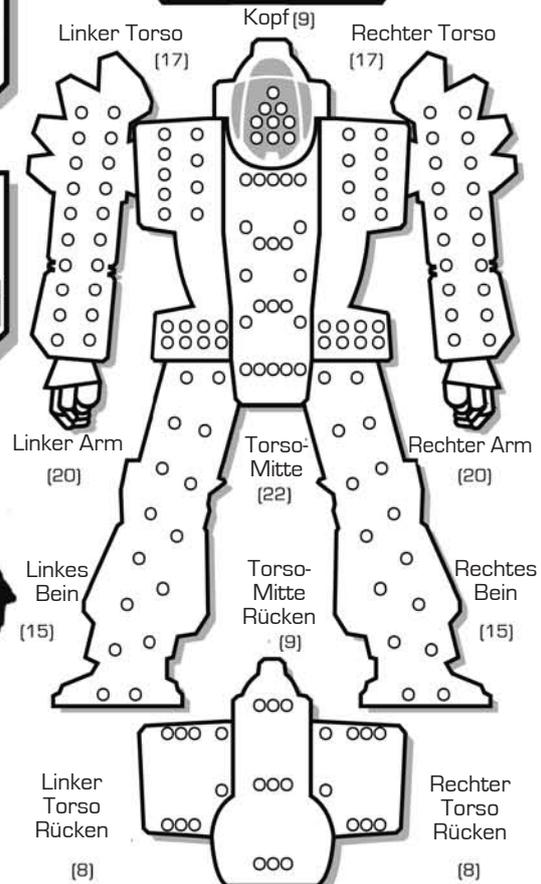
Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

1	2	3	4	5	6
3	5	7	10	11	Tot

 Bewusstseinswurf: _____



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- 1-3 PPK
- PPK
- PPK

- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Linker Torso

- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- 1-3 Mittelschwerer Laser
- Leichter Laser
- neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher

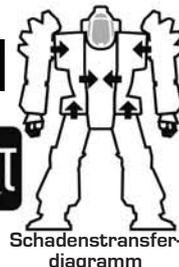
Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- neu würfeln
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- 1-3 Gyroskop
- Gyroskop
- Gyroskop

- Gyroskop
- Reaktor
- Reaktor
- 4-6 Reaktor
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher



Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- 1-3 PPK
- PPK
- PPK

- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Rechter Torso

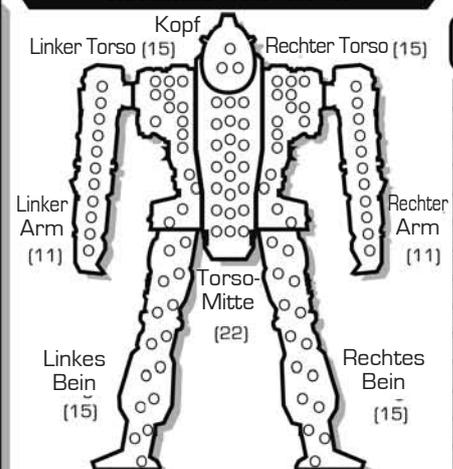
- KSR-6
- KSR-6
- 1-3 Mittelschwerer Laser
- Leichter Laser
- Munition (KSR-6) 15
- neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stillelegung	20 (20)
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	0 0
26	Stillelegung, Stoppzahl 10+	0 0
25	-5 Bewegungspunkte	0 0
24	Waffen +4	0 0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0 0
22	Stillelegung, Stoppzahl 8+	0 0
20	-4 Bewegungspunkte	0 0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0 0
18	Stillelegung, Stoppzahl 6+	0 0
17	Waffen +3	0 0
15	-3 Bewegungspunkte	0 0
14	Stillelegung, Stoppzahl 4+	0 0
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: WHM-6L Warhammer

Bewegungspunkte: **Tonnage: 70**
 Gehen: 4 **Technologie:**
 Rennen: 6 **Innere Sphäre**
 Springen: 0 **Epoche: Nachfolgekriege**

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Flammer	RT	3	2	-	1	2	3
(DE,H,AI)								
1	Mittelschwerer Laser	RT	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Leichter Laser	RT	1	3 (DE)	-	1	2	3
1	KSR-6	RT	4	2/Rak.	-	3	6	9
(M,C,S)								
1	Flammer	LT	3	2	-	1	2	3
(DE,H,AI)								
1	Mittelschwerer Laser	LT	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Leichter Laser	LT	1	3 (DE)	-	1	2	3
1	PPK	RA	10	10	3	6	12	18
(DE,X)								
1	PPK	LA	10	10	3	6	12	18
(DE,X)								

KW: 1.311 **Gesamtpanzerung: 160** **Waffenhitze: 38**
Ableitung: 18

KRIEGERDATEN

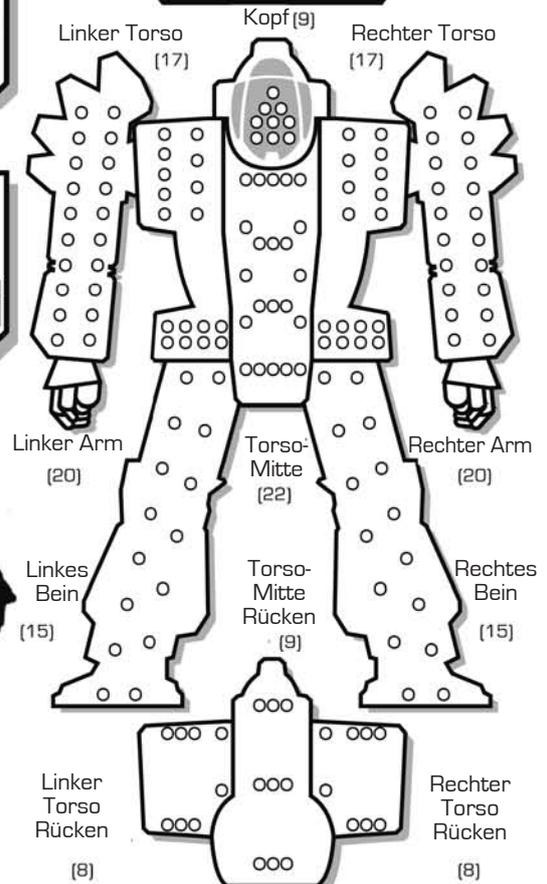
Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

1	2	3	4	5	6
3	5	7	10	11	Tot

 Bewusstseinswurf: _____



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- 1-3 PPK
- PPK
- PPK

- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Linker Torso

- Mittelschwerer Laser
- Leichter Laser
- Flammer
- 1-3 neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher

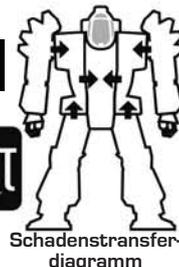
Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- neu würfeln
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- 1-3 Gyroskop
- Gyroskop
- Gyroskop

- Gyroskop
- Reaktor
- Reaktor
- 4-6 Reaktor
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher



Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- 1-3 PPK
- PPK
- PPK

- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Rechter Torso

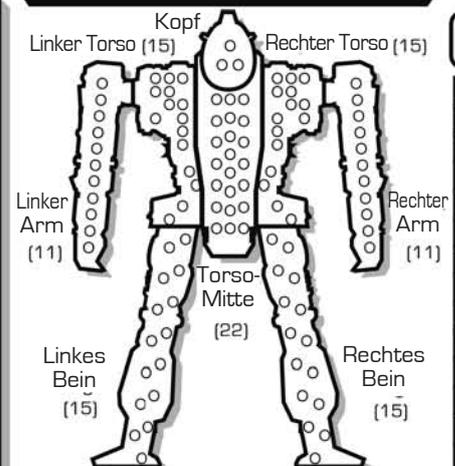
- KSR-6
- KSR-6
- Mittelschwerer Laser
- 1-3 Leichter Laser
- Flammer
- Munition (KSR-6) 15

- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stillelegung	18 (18)
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

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: WHM-6R Warhammer

Bewegungspunkte: **Tonnage: 70**
 Gehen: 4 **Technologie:**
 Rennen: 6 **Innere Sphäre**
 Springen: 0 **Epoche: Sternenbund**

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Maschinengewehr	RT	0	2	-	1	2	3
				(DB,AI)				
1	Mittelschwerer Laser	RT	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Leichter Laser	RT	1	3 (DE)	-	1	2	3
1	KSR-6	RT	4	2/Rak.	-	3	6	9
				(M,C,S)				
1	Maschinengewehr	LT	0	2	-	1	2	3
				(DB,AI)				
1	Mittelschwerer Laser	LT	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Leichter Laser	LT	1	3 (DE)	-	1	2	3
1	PPK	RA	10	10	3	6	12	18
				(DE,X)				
1	PPK	LA	10	10	3	6	12	18
				(DE,X)				

KW: 1.299 **Gesamtpanzerung: 160** **Waffenhitze: 32**
Ableitung: 18

KRIEGERDATEN

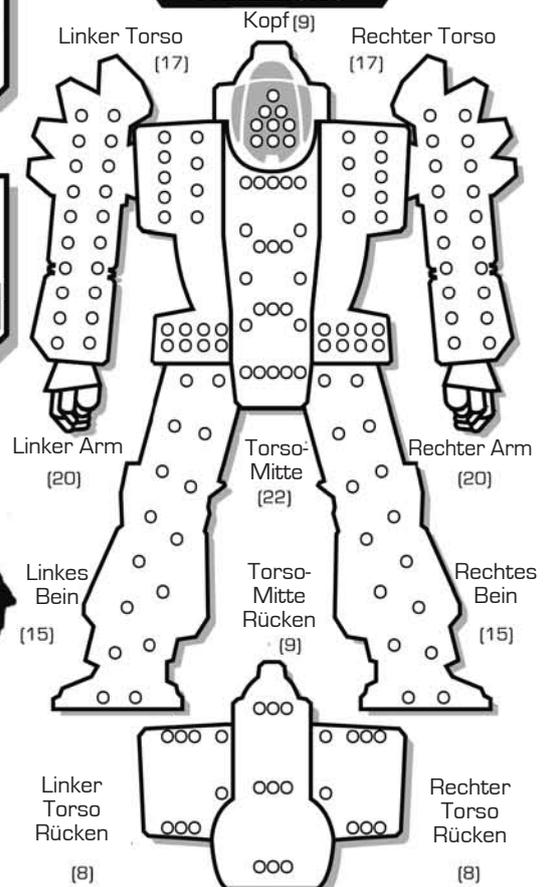
Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

1	2	3	4	5	6
3	5	7	10	11	Tot

 Bewusstseinswurf: _____



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- 1-3 PPK
- PPK
- PPK

- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Linker Torso

- Mittelschwerer Laser
- Leichter Laser
- Maschinengewehr
- 1-3 neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher

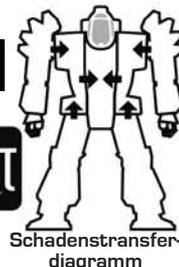
Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- 4 neu würfeln
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- 1-3 Gyroskop
- Gyroskop
- Gyroskop

- Gyroskop
- Reaktor
- Reaktor
- 4-6 Reaktor
- Munition (MG) 200
- neu würfeln



Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- 1-3 PPK
- PPK
- PPK

- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Rechter Torso

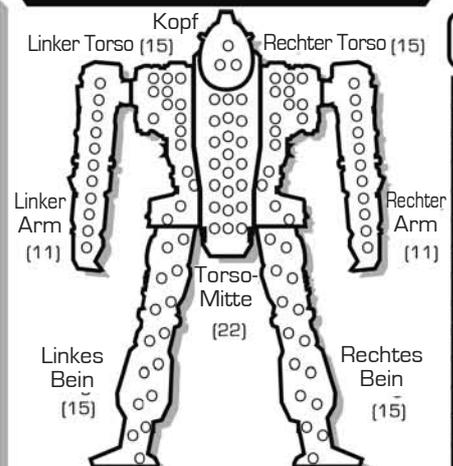
- KSR-6
- KSR-6
- Mittelschwerer Laser
- 1-3 Leichter Laser
- Maschinengewehr
- Munition (KSR-6) 15

- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stillelegung	18 (18)
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	0 0
26	Stillelegung, Stoppzahl 10+	0 0
25	-5 Bewegungspunkte	0 0
24	Waffen +4	0 0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0 0
22	Stillelegung, Stoppzahl 8+	0 0
20	-4 Bewegungspunkte	0 0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0 0
18	Stillelegung, Stoppzahl 6+	0 0
17	Waffen +3	0 0
15	-3 Bewegungspunkte	0 0
14	Stillelegung, Stoppzahl 4+	0 0
13	Waffen +2	0 0
10	-2 Bewegungspunkte	0 0
8	Waffen +1	0 0
5	-1 Bewegungspunkt	0 0

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: **MAD-3D Marauder**

Bewegungspunkte: **Tonnage: 75**
 Gehen: 4 **Technologie:**
 Rennen: 6 **Innere Sphäre**
 Springen: 0 **Epoche: Nachfolgekriege**

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Schwerer Laser	RT	8	8 (DE)	-	5	10	15
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	PPK	RA	10	10		3	6	12 18
				(DE.X)				
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	PPK	LA	10	10		3	6	12 18
				(DE.X)				

KW: 1.470 Gesamtpanzerung: 184 Waffenhitze: 34
 Ableitung: 20

KRIEGERDATEN

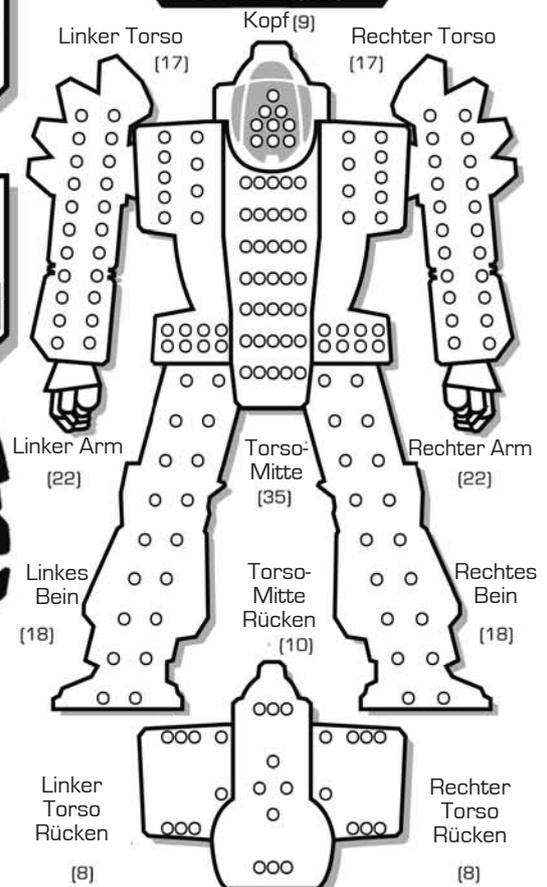
Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

1	2	3	4	5	6
3	5	7	10	11	Tot

 Bewusstseinswurf: _____



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- 1-3 PPK
- PPK
- PPK

- Mittelschwerer Laser
- neu würfeln
- neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Linker Torso

- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
- 3-6 neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher

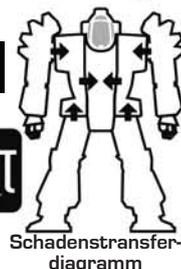
Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- neu würfeln
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- 1-3 Gyroskop
- Gyroskop
- Gyroskop

- Gyroskop
- Reaktor
- Reaktor
- 4-6 Reaktor
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher



Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- 1-3 PPK
- PPK
- PPK

- Mittelschwerer Laser
- neu würfeln
- 3-6 neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Rechter Torso

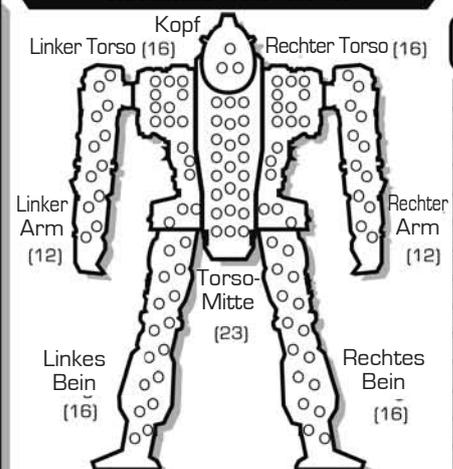
- Schwerer Laser
- Schwerer Laser
- neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
- 3-6 neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stillelegung	20 (20)
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	00
26	Stillelegung, Stoppzahl 10+	00
25	-5 Bewegungspunkte	00
24	Waffen +4	00
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	00
22	Stillelegung, Stoppzahl 8+	00
20	-4 Bewegungspunkte	00
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	00
18	Stillelegung, Stoppzahl 6+	00
17	Waffen +3	00
15	-3 Bewegungspunkte	00
14	Stillelegung, Stoppzahl 4+	00
13	Waffen +2	00
10	-2 Bewegungspunkte	00
8	Waffen +1	00
5	-1 Bewegungspunkt	00

Wärmeskala

Überhitzung

30*
29
28*
27
26*
25*
24*
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: **MAD-3L Marauder**

Bewegungspunkte: **Tonnage: 75**
 Gehen: 4 **Technologie:**
 Rennen: 6 **Innere Sphäre**
 Springen: 0 **Epoche: Nachfolgekriege**

Bewaffnung & Ausrüstung

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	PPK	RA	10	10	3	6	12	18
				(DE,X)				
1	Schwerer Laser	LA	8	8 (DE)	-	5	10	15
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	-	3	6	9

KW: 1.369 Gesamtpanzerung: 184 Waffenhitze: 25
 Ableitung: 18

KRIEGERDATEN

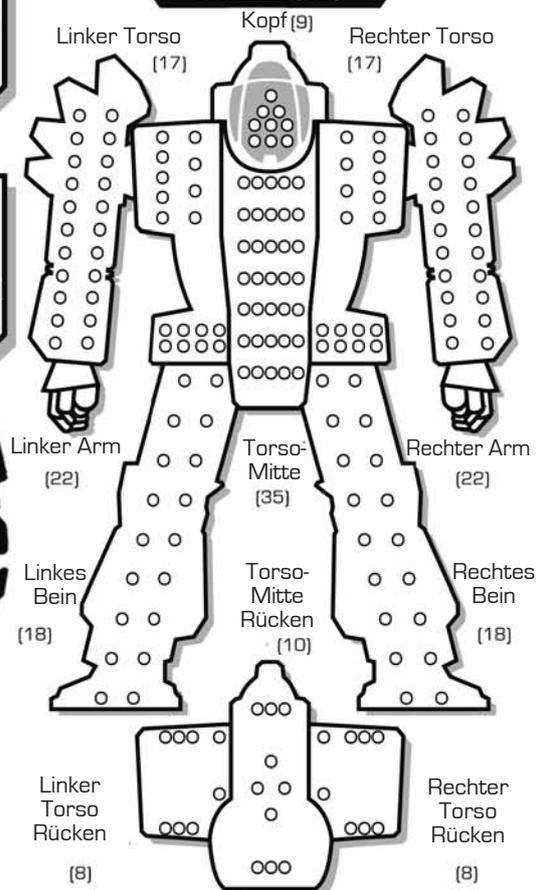
Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

1	2	3	4	5	6
3	5	7	10	11	Tot

 Bewusstseinswurf: _____



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Schwerer Laser
- Schwerer Laser
- Mittelschwerer Laser

- 1-3
 1. neu würfeln
 2. neu würfeln
 3. neu würfeln
 4-6
 4. neu würfeln
 5. neu würfeln
 6. neu würfeln

Linker Torso

- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- Munition (AK/5) 20
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

- 1-3
 1. neu würfeln
 2. neu würfeln
 3. neu würfeln
 4-6
 4. neu würfeln
 5. neu würfeln
 6. neu würfeln

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher

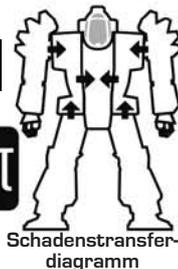
Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- neu würfeln
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- Gyroskop
- Gyroskop
- Gyroskop

- 1-3
 1. Gyroskop
 2. Reaktor
 3. Reaktor
 4-6
 4. Reaktor
 5. neu würfeln
 6. neu würfeln



Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- PPK
- PPK
- PPK

- 1-3
 1. Mittelschwerer Laser
 2. neu würfeln
 3. neu würfeln
 4-6
 4. neu würfeln
 5. neu würfeln
 6. neu würfeln

Rechter Torso

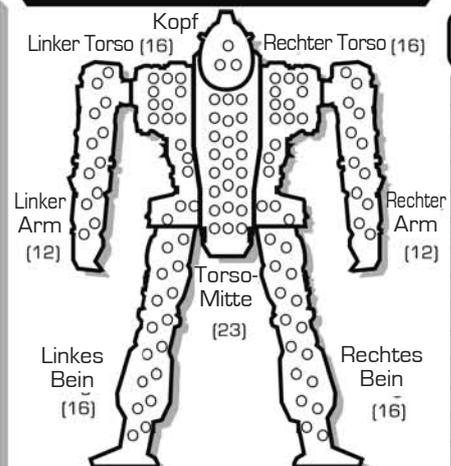
- Autokanone/5
- Autokanone/5
- Autokanone/5
- Autokanone/5
- neu würfeln
- neu würfeln

- 1-3
 1. neu würfeln
 2. neu würfeln
 3. neu würfeln
 4-6
 4. neu würfeln
 5. neu würfeln
 6. neu würfeln

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stillelegung	18 (18)
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	0 0
26	Stillelegung, Stoppzahl 10+	0 0
25	-5 Bewegungspunkte	0 0
24	Waffen +4	0 0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0 0
22	Stillelegung, Stoppzahl 8+	0 0
20	-4 Bewegungspunkte	0 0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0 0
18	Stillelegung, Stoppzahl 6+	0 0
17	Waffen +3	0 0
15	-3 Bewegungspunkte	0 0
14	Stillelegung, Stoppzahl 4+	0 0
13	Waffen +2	0 0
10	-2 Bewegungspunkte	0 0
8	Waffen +1	0 0
5	-1 Bewegungspunkt	0 0

Wärmeskala

Überhitzung

30*
29
28*
27
26*
25*
24*
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: **MAD-3M Marauder**

Bewegungspunkte: **Tonnage: 75**
 Gehen: 4 **Technologie:**
 Rennen: 6 **Innere Sphäre**
 Springen: 0 **Epoche: Nachfolgekriege**

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Autokanone/5	RT	1	5	3	6	12	18
(DB,S)								
1	Schwerer Laser	RA	8	8 (DE)	-	5	10	15
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Schwerer Laser	LA	8	8 (DE)	-	5	10	15
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	-	3	6	9

KW: 1.335 Gesamtpanzerung: 184 Waffenhitze: 23
 Ableitung: 20

KRIEGERDATEN

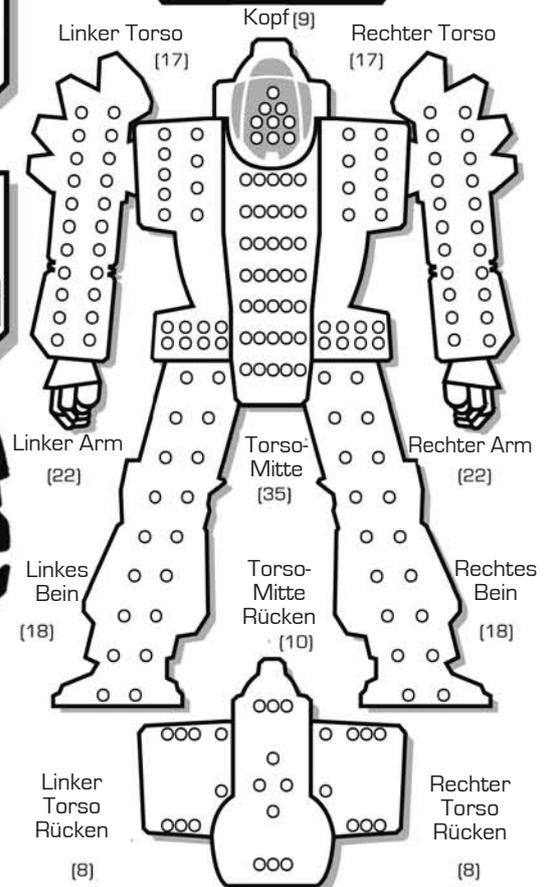
Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

1	2	3	4	5	6
3	5	7	10	11	Tot

 Bewusstseinswurf: _____



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- 1-3 Schwerer Laser
- Schwerer Laser
- Mittelschwerer Laser

- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Linker Torso

- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- 1-3 Munition (AK/5) 20
- neu würfeln
- neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher

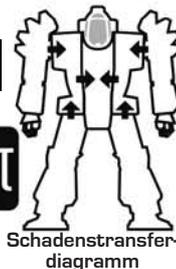
Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- neu würfeln
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- 1-3 Gyroskop
- Gyroskop
- Gyroskop

- Gyroskop
- Reaktor
- Reaktor
- 4-6 Reaktor
- Wärmetauscher
- neu würfeln



Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- 1-3 Schwerer Laser
- Schwerer Laser
- Mittelschwerer Laser

- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Rechter Torso

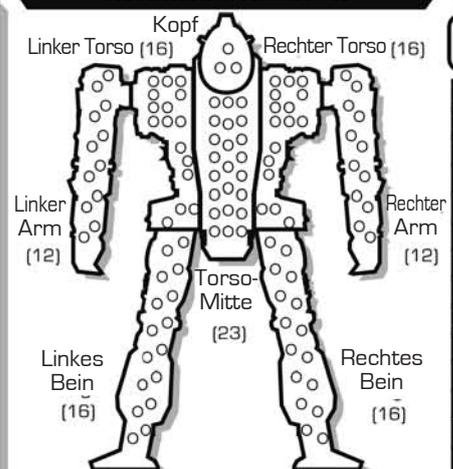
- 1-3 Autokanone/5
- Autokanone/5
- Autokanone/5
- Autokanone/5
- neu würfeln
- neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stillelegung	20 (20)
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	0 0
26	Stillelegung, Stoppzahl 10+	0 0
25	-5 Bewegungspunkte	0 0
24	Waffen +4	0 0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0 0
22	Stillelegung, Stoppzahl 8+	0 0
20	-4 Bewegungspunkte	0 0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0 0
18	Stillelegung, Stoppzahl 6+	0 0
17	Waffen +3	0 0
15	-3 Bewegungspunkte	0 0
14	Stillelegung, Stoppzahl 4+	0 0
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: **MAD-3R Marauder**

Bewegungspunkte: **Tonnage: 75**
 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	RT	1	5	3	6	12	18
				(DB,S)				
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	PPK	RA	10	10	3	6	12	18
				(DE,X)				
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	PPK	LA	10	10	3	6	12	18
				(DE,X)				

KW: 1.363 Gesamtpanzerung: 184 Waffenhitze: 17
 Ableitung: 16

KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

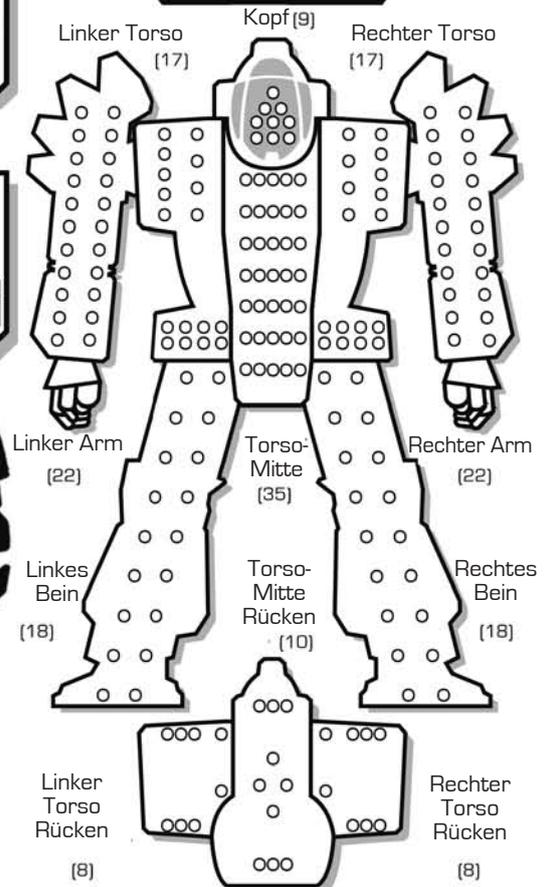
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- 1-3 PPK
- PPK
- PPK

- Mittelschwerer Laser
- neu würfeln
- neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Linker Torso

- Munition (AK/5) 20
- neu würfeln
3. neu würfeln
4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

1. neu würfeln
2. neu würfeln
3. neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher

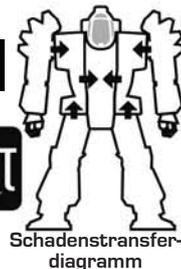
Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
3. neu würfeln
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- 1-3 Gyroskop
- Gyroskop
- Gyroskop

- Gyroskop
- Reaktor
- Reaktor
- 4-6 Reaktor
5. neu würfeln
6. neu würfeln



Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- 1-3 PPK
- PPK
- PPK

- Mittelschwerer Laser
- neu würfeln
3. neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

Rechter Torso

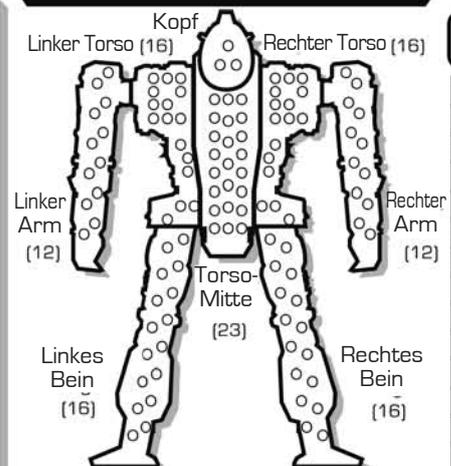
- Autokanone/5
- Autokanone/5
- Autokanone/5
- 1-3 Autokanone/5
5. neu würfeln
6. neu würfeln

1. neu würfeln
2. neu würfeln
3. neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stillelegung	16 (16)
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™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: GOL-1H Goliath
Bewegungspunkte: Tonnage: 80
Gehen: 4 **Technologie:**
Rennen: 6 **Innere Sphäre**
Springen: 0 **Epoche:** Sternbund

Bewaffnung & Ausrüstung		(Hexe)						
Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	LSR-10	RT	4	1/Rak.	6	7	14	21
				(M,C,S)				
1	Maschinengewehr	RT	0	2	-	1	2	3
				(DB,AI)				
1	PPK	RT	10	10	3	6	12	18
				(DEX)				
1	LSR-10	LT	4	1/Rak.	6	7	14	21
				(M,C,S)				
1	Maschinengewehr	LT	0	2	-	1	2	3
				(DB,AI)				

KW: 1.449 **Gesamtpanzerung:** 183 **Waffenhitze:** 18
Ableitung: 17

KRIEGERDATEN

Name: _____
Schützenwert: _____ **Pilotenwert:** _____
Treffer:

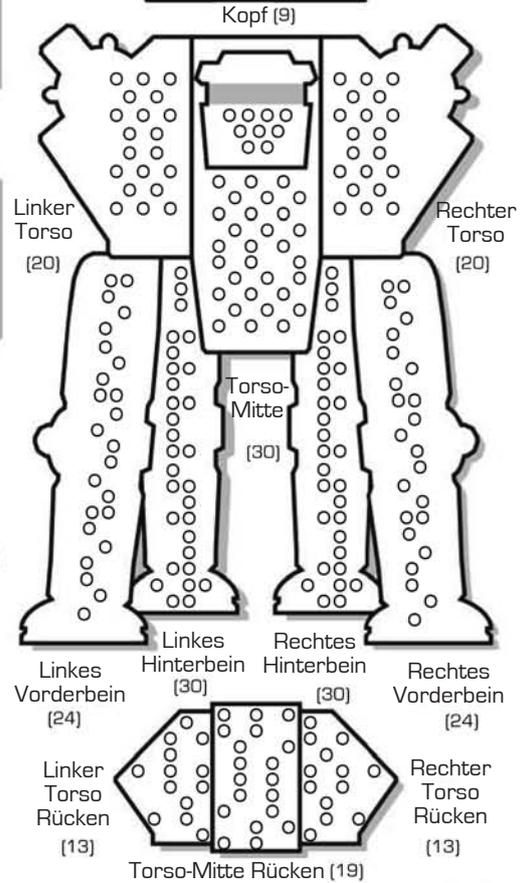
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Kopf

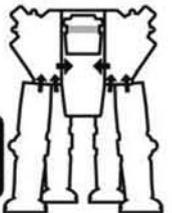
1. Lebenserhaltung
2. Sensoren
3. Cockpit
4. Wärmetauscher
5. Sensoren
6. Lebenserhaltung

Torso Mitte

1. Reaktor
2. Reaktor
3. Reaktor
- 1-3 4. Gyroskop
5. Gyroskop
6. Gyroskop

1-3

4-6



Schadenstransferdiagramm

Linkes Vorderbein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Wärmetauscher
6. neu würfeln

Linker Torso

1. LSR-10
 2. LSR-10
 3. Maschinengewehr
 - 1-3 4. Munition (MG) 200
 5. neu würfeln
 6. neu würfeln
1. neu würfeln
 2. neu würfeln
 3. neu würfeln
 - 4-6 4. neu würfeln
 5. neu würfeln
 6. neu würfeln

Linkes Hinterbein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Wärmetauscher
6. neu würfeln

Rechtes Vorderbein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Wärmetauscher
6. neu würfeln

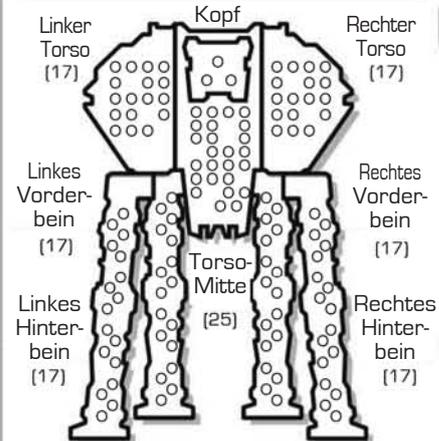
Rechter Torso

1. PPK
 2. PPK
 3. PPK
 - 1-3 4. LSR-10
 5. LSR-10
 6. Maschinengewehr
1. neu würfeln
 2. neu würfeln
 3. neu würfeln
 - 4-6 4. neu würfeln
 5. neu würfeln
 6. neu würfeln

Rechtes Hinterbein

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Wärmetauscher
6. neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala
 Überhitzung

30°
29
28°
27
26°
25°
24°
23°
22°
21
20°
19°
18°
17°
16
15°
14°
13°
12
11
10°
9
8°
7
6
5°
4
3
2
1
0

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	17 (17)
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	○ ○ ○ ○

BATTLETECH

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: **BLR-1D BattleMaster**

Bewegungspunkte: **Tonnage: 85**
 Gehen: 4 **Technologie:**
 Rennen: 6 **Innere Sphäre**
 Springen: 0 **Epoche: Nachfolgekriege**

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
2	Mittelschwere Laser	RT	3	5 (DE)	-	3	6	9
2	Mittelschwere Laser	LT	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	PPK	RA	10	10 (DE,X)	3	6	12	18
2	Maschinengewehr	LA	0	2 (DB,AI)	-	1	2	3

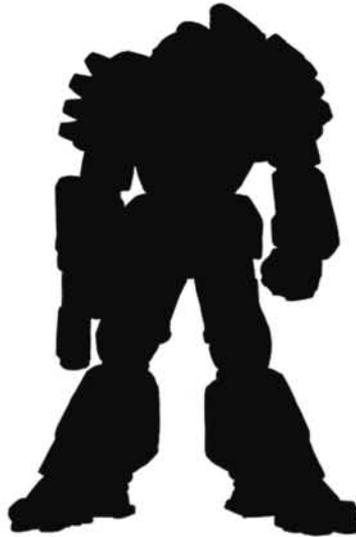
KW: 1.522 **Gesamtpanzerung: 248** **Waffenhitze: 22**
Ableitung: 24

KRIEGERDATEN

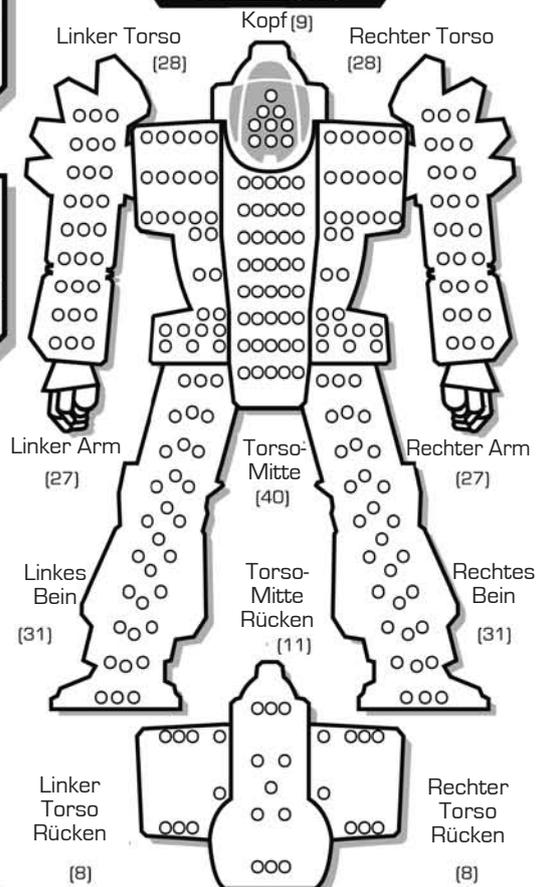
Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

1	2	3	4	5	6
3	5	7	10	11	Tot

 Bewusstseinswurf: _____



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- 1-3 Handaktivator
- Maschinengewehr
- Maschinengewehr

- neu würfeln
- neu würfeln
- 3 neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Linker Torso

- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- 1-3 Mittelschwerer Laser
- Mittelschwerer Laser
- neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
- 3 neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher

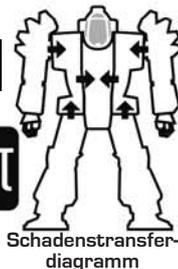
Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- neu würfeln
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- 1-3 Gyroskop
- Gyroskop
- Gyroskop

- Gyroskop
- Reaktor
- Reaktor
- 4-6 Reaktor
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher



Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- 1-3 Handaktivator
- PPK
- PPK

- 1-3 PPK
- neu würfeln
- 3 neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Rechter Torso

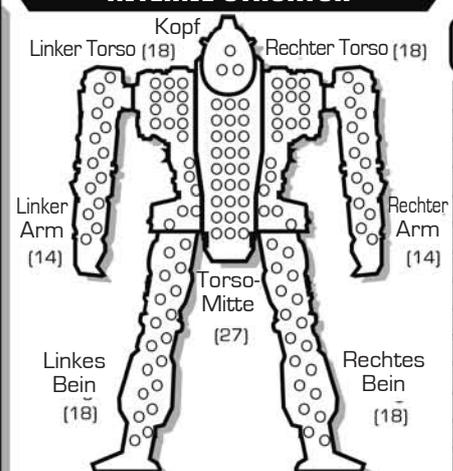
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- 1-3 Mittelschwerer Laser
- Mittelschwerer Laser
- Munition (MG) 200
- neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
- 3 neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher

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	○ ○ ○ ○

Wärmeskala

Überhitzung

30*
29
28*
27
26*
25*
24*
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: **BLR-1G BattleMaster**

Bewegungspunkte: **Tonnage: 85**
 Gehen: **4** Technologie:
 Rennen: **6** Innere Sphäre
 Springen: **0** Epoche: **Sternenbund**

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
2	Mittelschwere Laser	RT	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	RT(R)	3	5 (DE)	-	3	6	9
2	Mittelschwere Laser	LT	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LT(R)	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	KSR-6	LT	4	2/Rak. (M,C,S)	-	3	6	9
1	PPK	RA	10	10 (DE,X)	3	6	12	18
2	Maschinengewehr	LA	0	2 (DB,AI)	-	1	2	3

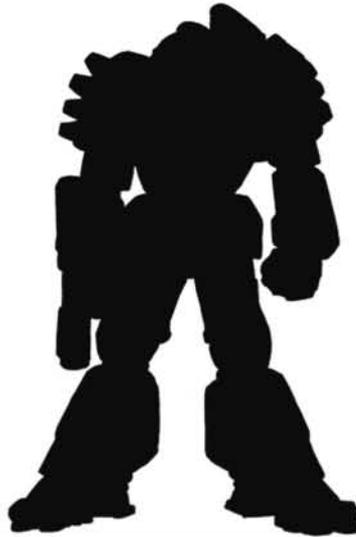
KW: 1.519 Gesamtpanzerung: 232 Waffenhitze: 32
 Ableitung: 18

KRIEGERDATEN

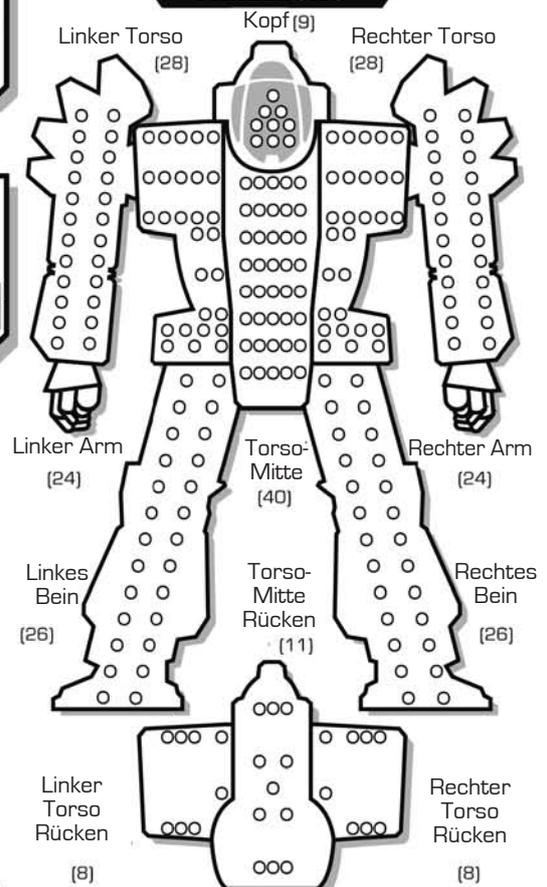
Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

1	2	3	4	5	6
3	5	7	10	11	Tot

 Bewusstseinswurf: _____



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Handaktivator
- Maschinengewehr
- Maschinengewehr

1-3

- neu würfeln

4-6

Linker Torso

- KSR-6
- KSR-6
- Mittelschwerer Laser
- Mittelschwerer Laser (R)
- Mittelschwerer Laser (R)
- Munition (MG) 200

1-3

- Munition (KSR-6) 15
- Munition (KSR-6) 15
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

4-6

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- neu würfeln
- Sensoren
- Lebenserhaltung

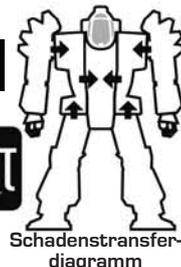
Torso Mitte

- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- Gyroskop
- Gyroskop
- Gyroskop

1-3

- Gyroskop
- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- neu würfeln
- neu würfeln

4-6



Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Handaktivator
- PPK
- PPK

1-3

- neu würfeln

4-6

Rechter Torso

- Wärmetauscher
- Mittelschwerer Laser
- Mittelschwerer Laser
- Mittelschwerer Laser (R)
- neu würfeln
- neu würfeln

1-3

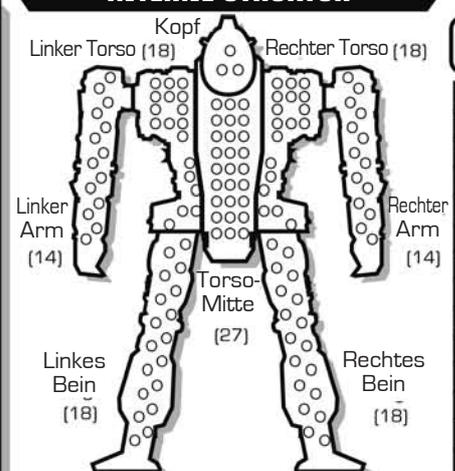
- neu würfeln

4-6

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stillelegung	18 (18)
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	0 0
26	Stillelegung, Stoppzahl 10+	0 0
25	-5 Bewegungspunkte	0 0
24	Waffen +4	0 0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0 0
22	Stillelegung, Stoppzahl 8+	0 0
20	-4 Bewegungspunkte	0 0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0 0
18	Stillelegung, Stoppzahl 6+	0 0
17	Waffen +3	0 0
15	-3 Bewegungspunkte	0 0
14	Stillelegung, Stoppzahl 4+	0 0
13	Waffen +2	0 0
10	-2 Bewegungspunkte	0 0
8	Waffen +1	0 0
5	-1 Bewegungspunkt	0 0

Wärmeskala

Überhitzung

30*
29
28*
27
26*
25*
24*
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: **BLR-1G-DC BattleMaster**
 Bewegungspunkte: **Tonnage: 85**
Gehen: 4 **Technologie: Innere**
Rennen: 6 **Sphäre (Fortschrittlich)**
Springen: 0 **Epoche: Sternenbund**

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
2	Mittelschwere Laser	RT	3	5 (DE)	-	3	6	9
2	Mittelschwere Laser	LT	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	KSR-6	LT	4	2/Rak.	-	3	6	9
1	PPK	RA	10	10	3	6	12	18
2	Maschinengewehr	LA	0	2	-	1	2	3

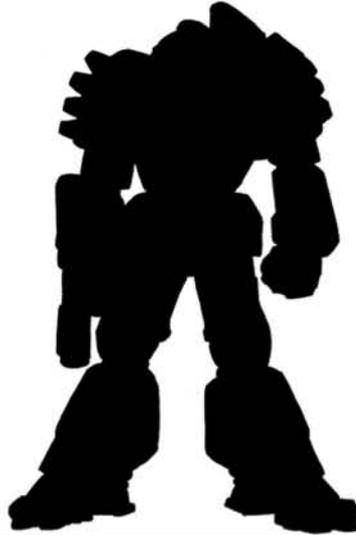
KW: 1.494 Gesamtpanzerung: 232 Waffenhitze: 26
 Ableitung: 17

KRIEGERDATEN

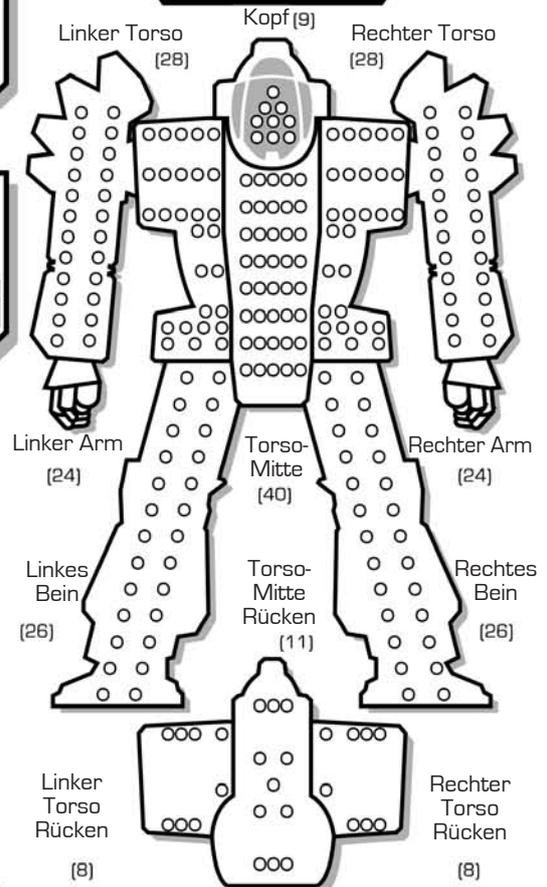
Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

1	2	3	4	5	6
3	5	7	10	11	Tot

 Bewusstseinswurf: _____



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- 1-3 Handaktivator
- Maschinengewehr
- Maschinengewehr

- neu würfeln
- neu würfeln
- 3 neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Linker Torso

- KSR-6
- KSR-6
- 1-3 Mittelschwerer Laser
- Mittelschwerer Laser
- Munition (MG) 200
- Munition (KSR-6) 15

- Munition (KSR-6) 15
- neu würfeln
- 3 neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- 6 neu würfeln

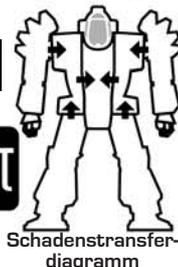
Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Kommandokonsole
- Kommandokonsole
- 5 Sensoren
- 6 Lebenserhaltung

Torso Mitte

- 1-3 Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- 4 Gyroskop
- 5 Gyroskop
- 6 Gyroskop

- Gyroskop
- 2 Reaktor
- 3 Reaktor
- 4-6 Reaktor
- Wärmetauscher
- neu würfeln



Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- 3 Unterarmaktivator
- 4 Handaktivator
- 5 PPK
- 6 PPK

- 1 PPK
- 2 neu würfeln
- 3-4 neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
- 5 neu würfeln
- 6 neu würfeln

Rechter Torso

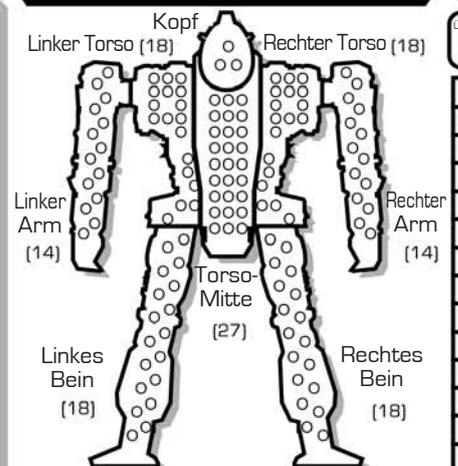
- 1 Wärmetauscher
- 2 Mittelschwerer Laser
- 3 Mittelschwerer Laser
- 4 neu würfeln
- 5 neu würfeln
- 6 neu würfeln

- 1 neu würfeln
- 2 neu würfeln
- 3 neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
- 5 neu würfeln
- 6 neu würfeln

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- 3 Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- 5 Wärmetauscher
- 6 neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stillelegung	17 (17)
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	○ ○

Wärmeskala

Überhitzung

30*
29
28*
27
26*
25*
24*
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: **BLR-1S BattleMaster**

Bewegungspunkte: **Tonnage: 85**
 Gehen: 4 **Technologie:**
 Rennen: 6 **Innere Sphäre**
 Springen: 0 **Epoche: Nachfolgekriege**

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
2	Mittelschwere Laser	RT	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	LSR-5	LT	2	1/Rak.	6	7	14	21
(M,C,S)								
2	Mittelschwere Laser	LT	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	KSR-2	LT	2	2/Rak.	-	3	6	9
(M,C,S)								
1	KSR-2	RA	2	2/Rak.	-	3	6	9
(M,C,S)								
1	LSR-15	LA	5	1/Rak.	6	7	14	21
(M,C,S)								

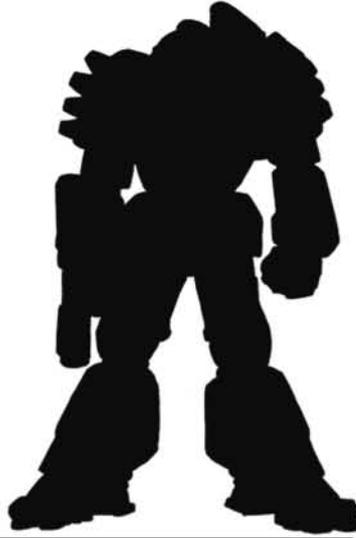
KW: 1.507 **Gesamtpanzerung: 232** **Waffenhitze: 23**
Ableitung: 20

KRIEGERDATEN

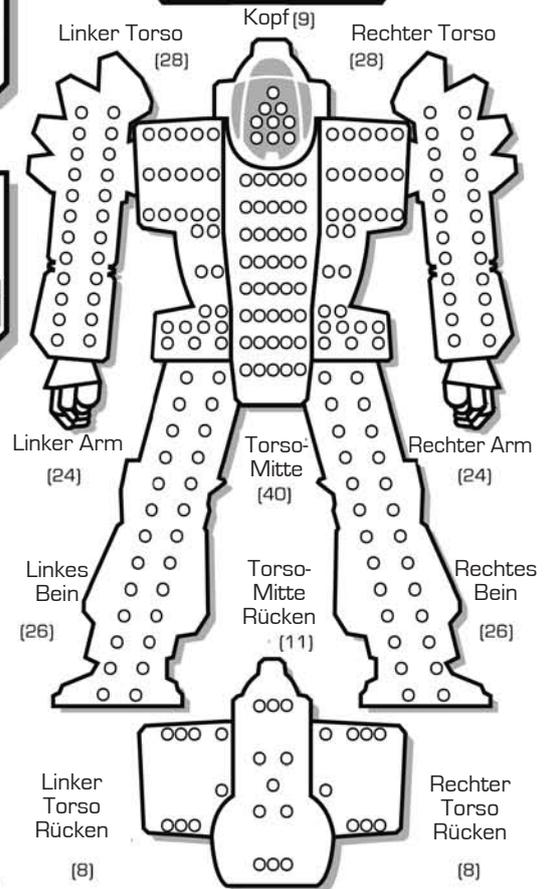
Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

1	2	3	4	5	6
3	5	7	10	11	Tot

 Bewusstseinswurf: _____



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Handaktivator
- LSR-15
- LSR-15

- LSR-15
- Munition (LSR-15) 8
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Linker Torso

- Wärmetauscher
- Mittelschwerer Laser
- Mittelschwerer Laser
- LSR-5
- KSR-2
- Munition (LSR-5) 24

- neu würfeln

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher

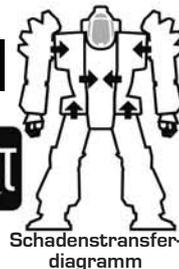
Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- neu würfeln
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- Gyroskop
- Gyroskop
- Gyroskop

- Gyroskop
- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- neu würfeln
- neu würfeln



Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Handaktivator
- KSR-2
- neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Rechter Torso

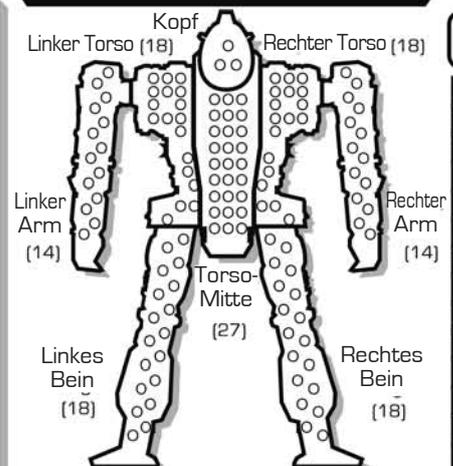
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- Mittelschwerer Laser
- Mittelschwerer Laser
- Munition (KSR-2) 50
- neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stillelegung	20 (20)
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	0 0
26	Stillelegung, Stoppzahl 10+	0 0
25	-5 Bewegungspunkte	0 0
24	Waffen +4	0 0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0 0
22	Stillelegung, Stoppzahl 8+	0 0
20	-4 Bewegungspunkte	0 0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0 0
18	Stillelegung, Stoppzahl 6+	0 0
17	Waffen +3	0 0
15	-3 Bewegungspunkte	0 0
14	Stillelegung, Stoppzahl 4+	0 0
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

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: **LGB-OW Longbow**

Bewegungspunkte: **Tonnage: 85**
 Gehen: 4 **Technologie:**
 Rennen: 6 **Innere Sphäre**
 Springen: 0 **Epoche: Sternenbund**

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Leichter Laser	K	1	3 (DE)	-	1	2	3
1	LSR-5	RT	2	1/Rak.	6	7	14	21
				(M,C,S)				
1	LSR-5	LT	2	1/Rak.	6	7	14	21
				(M,C,S)				
1	LSR-20	RA	6	1/Rak.	6	7	14	21
				(M,C,S)				
1	LSR-20	LA	6	1/Rak.	6	7	14	21
				(M,C,S)				

KW: 1.337 Gesamtpanzerung: 144 Waffenhitze: 17
 Ableitung: 13

KRIEGERDATEN

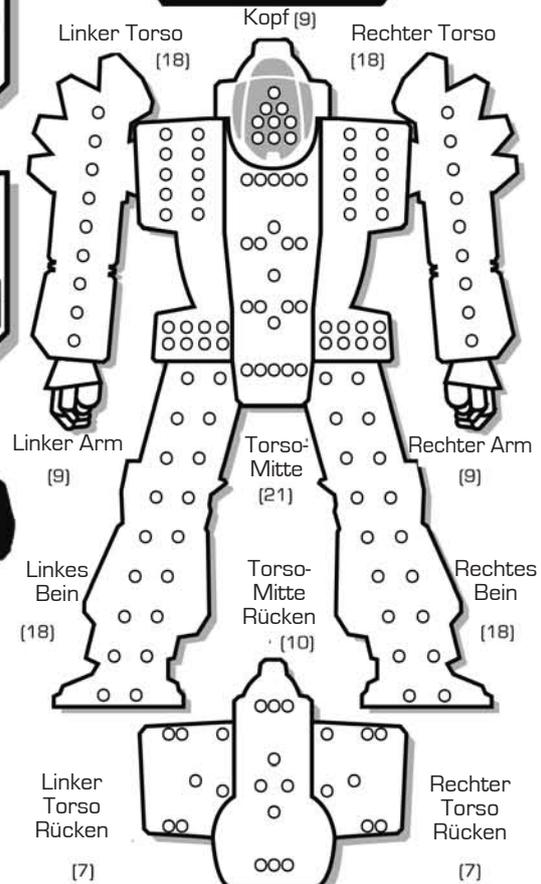
Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

1	2	3	4	5	6
3	5	7	10	11	Tot

 Bewusstseinswurf: _____



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Überarmaktivator
- 1-3 LSR-20
- LSR-20
- LSR-20
- LSR-20

- 1-3 LSR-20
- neu würfeln
- neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Linker Torso

- LSR-5
- Munition (LSR-20) 6
- Munition (LSR-20) 6
- 1-3 neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

- 1-3 neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
5. neu würfeln
6. neu würfeln

Kopf

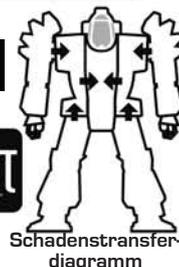
- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- Leichter Laser
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- 1-3 Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- 4-6 Gyroskop
- Gyroskop
- Gyroskop

- 1-3 Gyroskop
- Reaktor
- Reaktor
- 4-6 Reaktor
- Munition (LSR-5) 24
- Munition (LSR-5) 24

Reaktortreffer	○○○
Gyroskoptreffer	○○
Sensorentreffer	○○
Lebenserhaltung	○



Rechter Arm

- Schulter
- Überarmaktivator
- 1-3 LSR-20
- LSR-20
- LSR-20
- LSR-20

- 1-3 LSR-20
- neu würfeln
- neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Rechter Torso

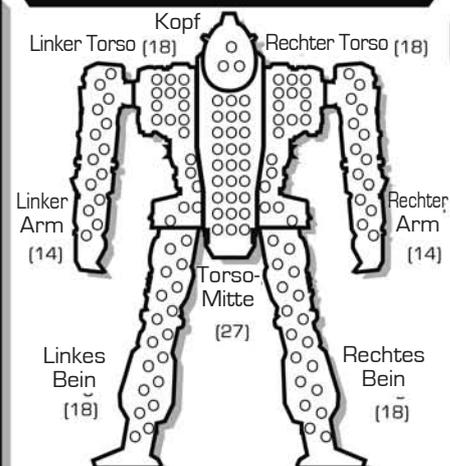
- LSR-5
- Munition (LSR-20) 6
- Munition (LSR-20) 6
- 1-3 neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

- 1-3 neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
5. neu würfeln
6. neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stillelegung	13 (13)
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	○○

Wärmeskala

Überhitzung

30*
29
28*
27
26*
25*
24*
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: **MAD-4A Marauder II**

Bewegungspunkte: **Tonnage: 100**
 Gehen: 3 **Technologie:**
 Rennen: 5 **Innere Sphäre**
 Springen: 3 **Epoche: Nachfolgekriege**

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Schwerer Laser	RT	8	8 (DE)	-	5	10	15
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	PPK	RA	10	10	3	6	12	18
(Hexe)								
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	PPK	RA	10	10	3	6	12	18
(DEX)								

KW: 2.073 Gesamtpanzerung: 304 Waffenhitze: 34
 Ableitung: 29

KRIEGERDATEN

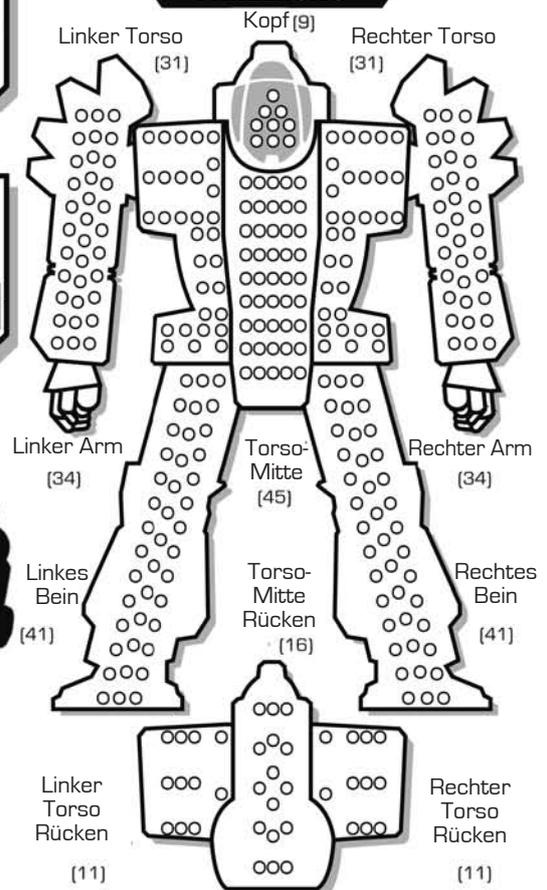
Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

1	2	3	4	5	6
3	5	7	10	11	Tot

 Bewusstseinswurf: _____



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- 1-3 PPK
- PPK
- PPK

- Mittelschwerer Laser
- neu würfeln
- neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Linker Torso

- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- 1-3 Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher

- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- 4-6 neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- 4 Fußaktivator
- Wärmetauscher
- 6 Sprungdüse

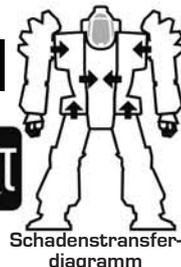
Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- 3 neu würfeln
- Sensoren
- 6 Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
- Reaktor
- 3 Reaktor
- 1-3 Gyroskop
- Gyroskop
- Gyroskop

- Gyroskop
- Reaktor
- Reaktor
- 4-6 Reaktor
- Sprungdüse
- neu würfeln



Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- 1-3 PPK
- PPK
- PPK

- Mittelschwerer Laser
- neu würfeln
- 3 neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
- neu würfeln
- 6 neu würfeln

Rechter Torso

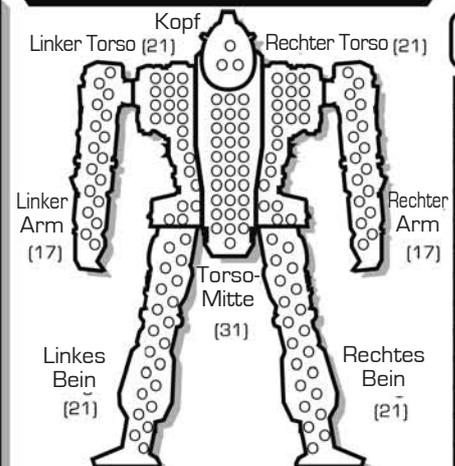
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- 1-3 Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher

- Schwerer Laser
- Schwerer Laser
- neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- 4 Fußaktivator
- Wärmetauscher
- 6 Sprungdüse

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stillelegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	0 0 0
26	Stillelegung, Stoppzahl 10+	0 0 0
25	-5 Bewegungspunkte	0 0 0
24	Waffen +4	0 0 0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0 0 0
22	Stillelegung, Stoppzahl 8+	0 0 0
20	-4 Bewegungspunkte	0 0 0
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	0 0 0
18	Stillelegung, Stoppzahl 6+	0 0 0
17	Waffen +3	0 0 0
15	-3 Bewegungspunkte	0 0 0
14	Stillelegung, Stoppzahl 4+	0 0
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