

BATTLETECH

PANZERUNGSDIAGRAMM

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: ENF-4R Enforcer

Bewegungspunkte:

Gehen: 4

Rennen: 6

Tonnage: 50

Basistrefferwert: 4

Bewaffnung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Trefferwurf modifikatoren		
				N.	M.	W.
1	Autokanone/10	RA	10	5	10	15
1	Schwerer Laser	LA	8	5	10	15
1	Leichter Laser	LT	3	1	2	3

Munition

Autokanone/10

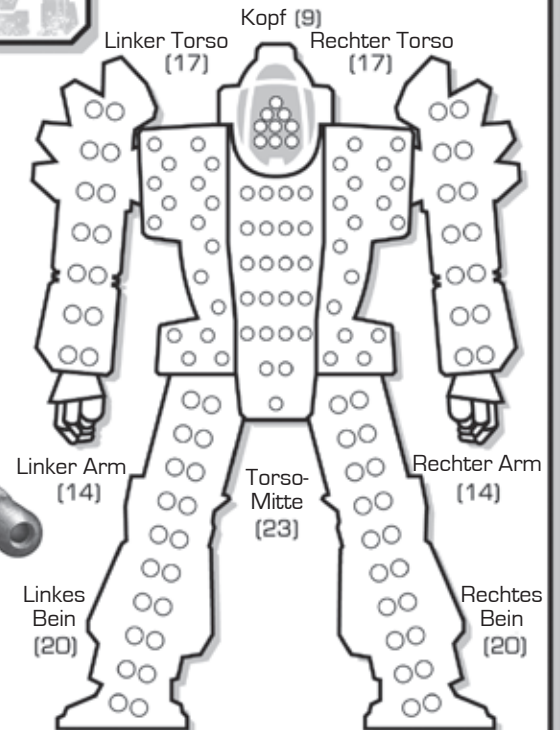
Schüsse

10

MECH-TREFFERZONEN

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

Schadens-transferdiagramm

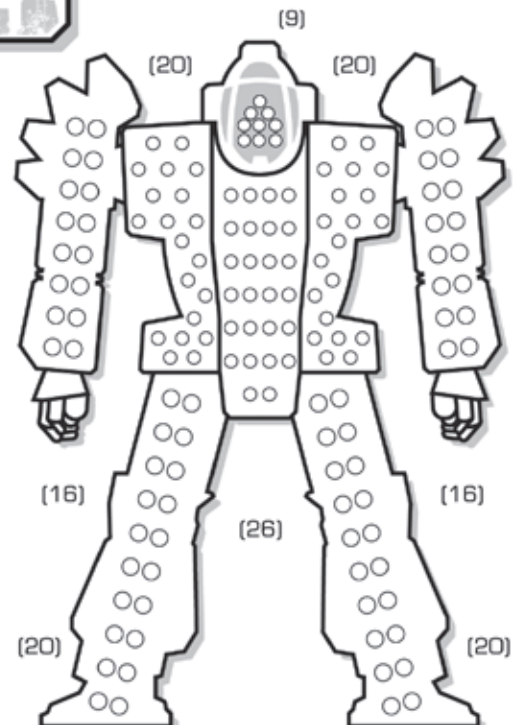
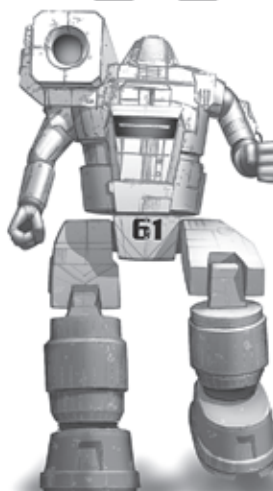


© 2010 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2011 Ulisses Spiele GmbH,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

BATTLETECH

PANZERUNGSDIAGRAMM

Schadens-transferdiagramm



BATTLETECH

PANZERUNGSDIAGRAMM

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: CDA-3MA Cicada

Bewegungspunkte: Tonnage: 40
Gehen: 8 Basistrefferwert: 4
Rennen: 12

Bewaffnung

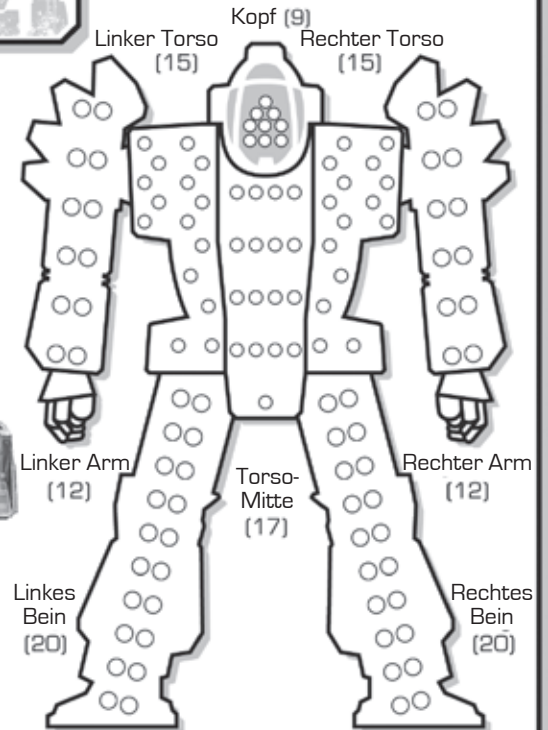
Anz.	Typ	Zone	Sch	Trefferwurfmodifikatoren		
				N.	M.	W.
1	Mittelschw. Laser	RA	5	3	6	9
1	Mittelschw. Laser	LA	5	3	6	9
1	Kurzlauf-PPK	RT	10/8/5 [V]	9	13	15
1	Leicht. Impuls-Laser	TM	3 [P, AI]	1	2	3

Munition Schüsse
keine

MECH-TREFFERZONEN

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

Schadens-transferdiagramm



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

BATTLETECH

PANZERUNGSDIAGRAMM

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: HER-5SA Hermes II

Bewegungspunkte: Tonnage: 40
Gehen: 6 Basistrefferwert: 4
Rennen: 9

Bewaffnung

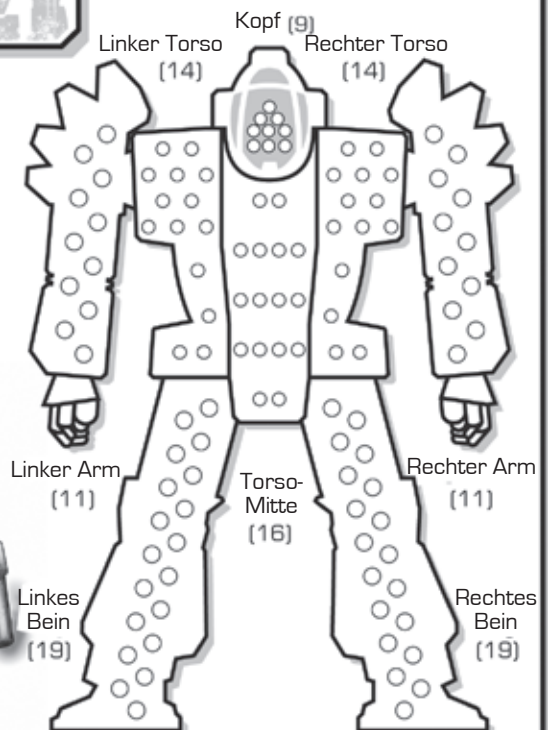
Anz.	Typ	Zone	Sch	Trefferwurfmodifikatoren		
				N.	M.	W.
1	Schw. Impulslaser	RA	9 [P]	3	7	10
1	Flammer	LA	2 [AI]	1	2	3
1	Ultra-AK/5	RT	5/Sch. R2 [R/C]	6	13	20

Munition Schüsse
Ultra-AK/5 20

MECH-TREFFERZONEN

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

Schadens-transferdiagramm



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

BATTLETECH

FAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Rommel-Panzer

Bewegungspunkte: Tonnage: 65

Einsatz-BP: 4 Basistrefferwert: 4

Höchst-BP: 6

Bewaffnung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Trefferwurfmodifikatoren		
				+0	+2	+4
1	Autokanone/20	T	20	3	6	9
1	Leichter Laser	F	3	1	2	3

Munition Schüsse
Autokanone/20 20

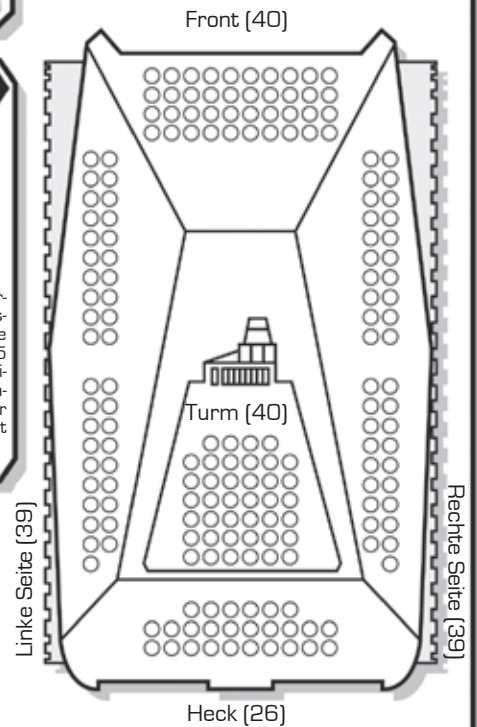
TREFFERZONEN

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

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



PANZERUNGSDIAGRAMM



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

BATTLETECH

FAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Saladin-Sturmschwebepanzer

Bewegungspunkte: Tonnage: 35

Einsatz-BP: 8 Basistrefferwert: 4

Höchst-BP: 12

Bewaffnung

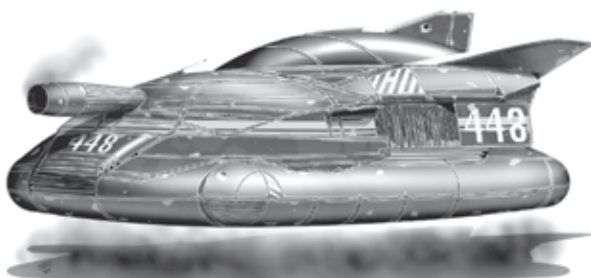
Anz.	Typ	Zone	Sch	Trefferwurfmodifikatoren		
				+0	+2	+4
1	Autokanone/20	F	20	3	6	9

Munition Schüsse
Autokanone/20 15

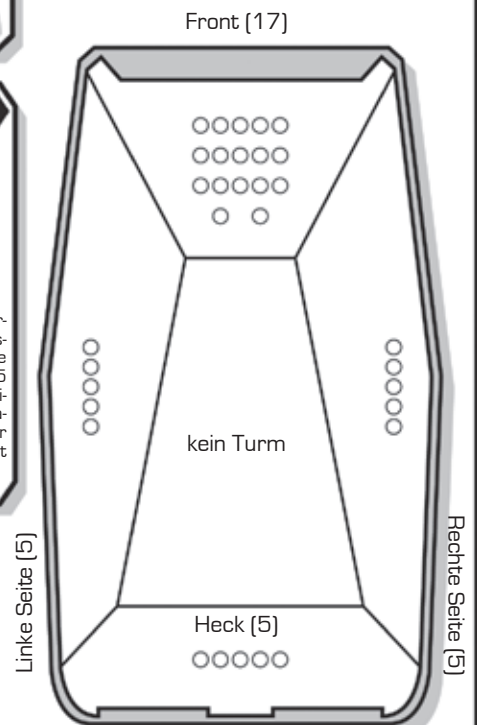
TREFFERZONEN

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

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



PANZERUNGSDIAGRAMM



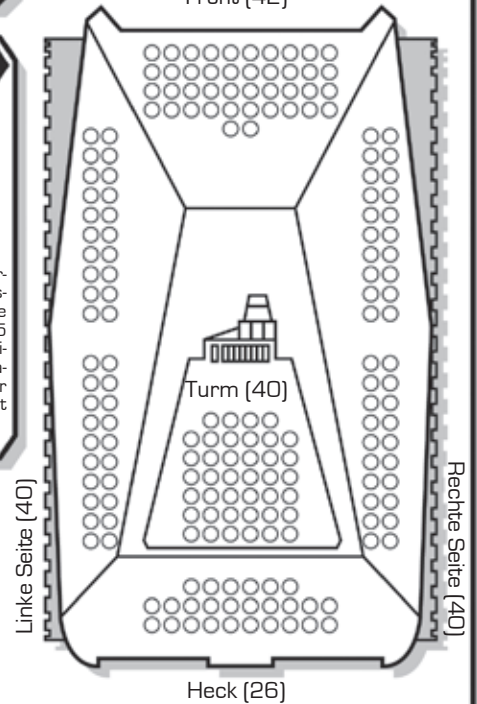
© 2010 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech and BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2011 Ulisses Spiele GmbH,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

BATTLETECH



PANZERUNGSDIAGRAMM

Front (42)



Heck (26)

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

FAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Rommel-Panzer (Gauss-Variante)
 Bewegungspunkte: Tonnage: 65
 Einsatz-BP: 4 Basistrefferwert: 4
 Höchst-BP: 6

Bewaffnung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Trefferwurfmodifikatoren		
				+0	+2	+4
1	Gaussgeschütz	T	15	7	15	22
2	Mittelschwerer Laser	T	5	3	6	9
2	Maschinengewehr	T	2 [AI]	1	2	3
2	Maschinengewehr	F	2 [AI]	1	2	3
1	Maschinengewehr	H	2 [AI]	1	2	3

Munition

Gaussgeschütz
 Maschinengewehr

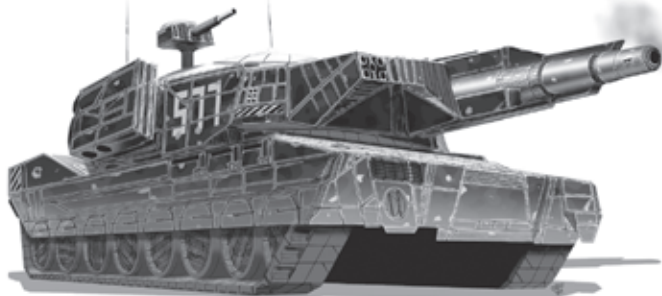
Schüsse

16
 100

TREFFERZONEN

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

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

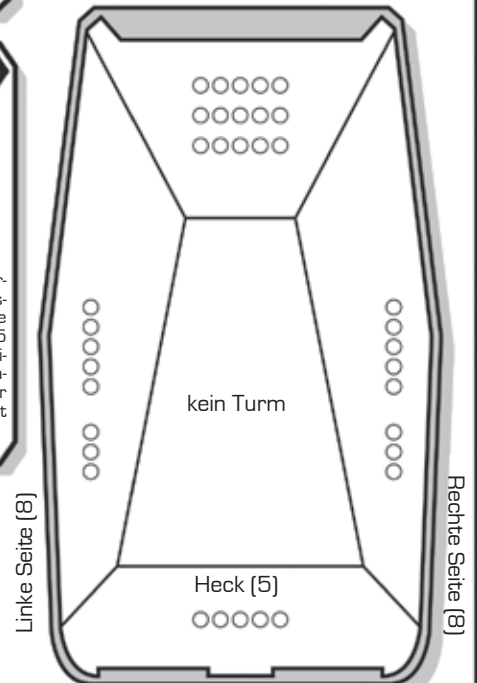


BATTLETECH



PANZERUNGSDIAGRAMM

Front (15)



Heck (5)

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

FAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Saladin (Ultra-Variante)
 Bewegungspunkte: Tonnage: 35
 Einsatz-BP: 8 Basistrefferwert: 4
 Höchst-BP: 12

Bewaffnung

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

Munition

Ultra-AK/20

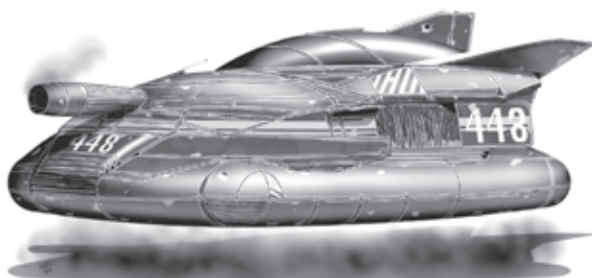
Schüsse

10

TREFFERZONEN

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

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



BATTLETECH

GEFECHTSRÜSTUNGS-DATENBOGEN

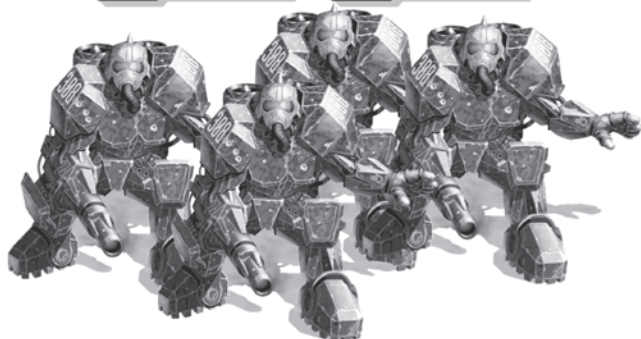
GEFECHTSRÜSTUNGSDATEN

Typ: Infiltrator MK II

Bewegungspunkte: 3 Basistrefferwert: 4

Bewaffnung

		Trefferwurfmodifikatoren			
		+0	+2	+4	
Anz.	Typ	Sch	N.	M.	W.
1	Magschuss Gausgeschütz	2	3	6	9



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

BATTLETECH

KONVENTIONELLE INFANTERIE DATENBOGEN

KONVENTIONELLE INFANTERIE DATEN

Typ: Energiegewehr-Zug (Motorisiert)

Bewegungspunkte: 3 Basistrefferwert: 4

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

Maximaler Waffenschaden* je Anzahl der Soldaten

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

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



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

BATTLETECH

GEFECHTSRÜSTUNGS-DATENBOGEN

GEFECHTSRÜSTUNGSDATEN

Typ: Infiltrator MK II

Bewegungspunkte: 3 Basistrefferwert: 4

Bewaffnung

		Trefferwurfmodifikatoren			
		+0	+2	+4	
Anz.	Typ	Sch	N.	M.	W.
1	Magschuss Gausgeschütz	2	3	6	9



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

BATTLETECH

KONVENTIONELLE INFANTERIE DATENBOGEN

KONVENTIONELLE INFANTERIE DATEN

Typ: Maschinengewehr-Zug (Motorisiert)

Bewegungspunkte: 3 Basistrefferwert: 4

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

Maximaler Waffenschaden* je Anzahl der Soldaten

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

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



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

SCHNELLSTARTREGELN TABELLEN

ANGRIFFSMODIFIKATOREN (ALLE EINHEITEN)

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

*Gilt nicht für Infanterie

STREUWAFFEN-TREFFER

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

'MECH UND FAHRZEUG BEWEGUNGSKOSTEN

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

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

INFANTERIE BEWEGUNGSKOSTENTABELLE

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

NICHT-INFANTERIE WAFFENSCHADEN GEGEN INFANTERIE

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

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

†Brüche aufrunden.

SALVENFEUERNDER WAFFENSCHADEN GEGEN KONVENTIONELLE INFANTERIE

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



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

BATTLETECH

MECHDATEN

MECHDATEN

Typ: **COM-2 DUMMBO**

Bewegungspunkte: **Tonnage: 25**
 Galernig: 66 Technologie: Inner Sphere
 Rennen: 99 Innere Sphäre League
 Springen: 00 Epoche: Sternenbund

Weapons & Equipment Inventory (hexes)

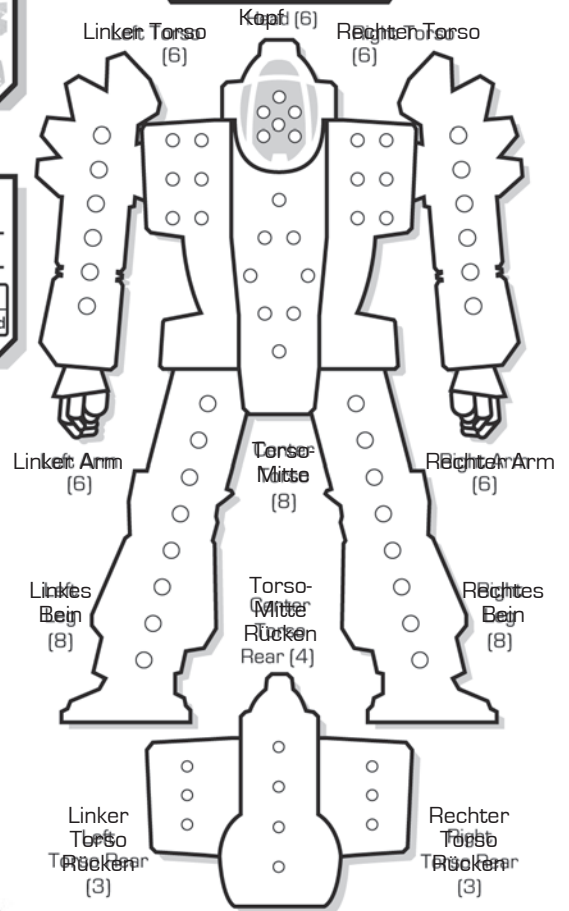
Anz.	Type	Zone	Wärme	Druck	Sh.	Min.	N.	Med.	WV
1	KSRM 6	TM	44	2	Rak.	-	33	6	9
1	SRM 4	RA	3	2	(M.C.S.)	-	3	6	9
1	Medium Laser	RA	3	2	Rak.	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5	(DE)	-	3	6	9

WIKIBIBELADEN A

Name: _____
 Schützenanzahl: _____ Pilotenanzahl: _____
 Hits/Treffern: 1 2 3 4 5 6
 Schadensanzahl: 3 5 7 10 11 Tot!



APPROXIMATIV



CRITBAUTEILE TABLE

Linker Arm

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

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

Linker Torso

1. Wärmebläucher
2. Wärmebläucher
3. Munition (KSRM 6) 115
4. nBolhAgain
5. nBolhAgain
6. nBolhAgain

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

Linkes Bein

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

Kopf

1. Lebenserhaltung
2. Sensors
3. Cockpit
4. nBolhAgain
5. Sensors
6. Lebenserhaltung

Torso-Mitte

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

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

Rechter Arm

1. Schulter
2. Oberarmaktivator
3. Unterarmaktivator
4. Handaktivator
5. KSRM 4
6. nBolhAgain

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

Rechter Torso

1. Wärmebläucher
2. Wärmebläucher
3. Munition (KSRM 4) 25
4. nBolhAgain
5. nBolhAgain
6. nBolhAgain

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

Rechtes Bein

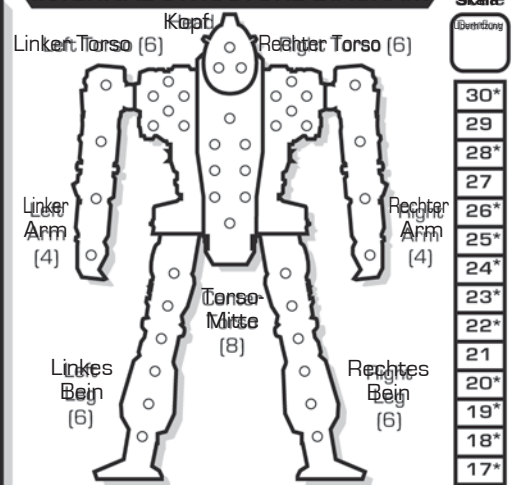
1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. nBolhAgain
6. nBolhAgain



Schadens-Transferdiagramm



INTERNETWENNESTRUKTUR



Wärme-Skala

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

HEIZDATEN

Hitzet	Wärme-Heizstufe:
390 Stille/Down	10 Einfach
298 Multitonsexplosion/Stopzahl 8+	○
296 Stille/Down/Stopzahl 10+	○
295 -5-Bewegungspunkte	○
294 Wärmeverstärker to Fire	○
293 Multitonsexplosion/Stopzahl 6+	○
292 Stille/Down/Stopzahl 8+	○
290 -4-Bewegungspunkte	○
199 Multitonsexplosion/Stopzahl 4+	○
188 Stille/Down/Stopzahl 6+	○
177 Wärmeverstärker to Fire	○
155 -3-Bewegungspunkte	○
144 Stille/Down/Stopzahl 4+	○
133 Wärmeverstärker to Fire	○
100 -2-Bewegungspunkte	○
88 Wärmeverstärker to Fire	○
55 -1-Bewegungspunkte	○

BATTLETECH

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: **SDR-5V Spider**

Bewegungspunkte:

Gehen: 8

Rennen: 12

Springen: 8

Tonnage: 30

Technologie:

Innere Sphäre

Epochen: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

(Hexe)

Anz. Typ

Zone Wärme Sch Min N. M. W.

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

KRIEGERDATEN

Name: _____

Schützenwert: _____

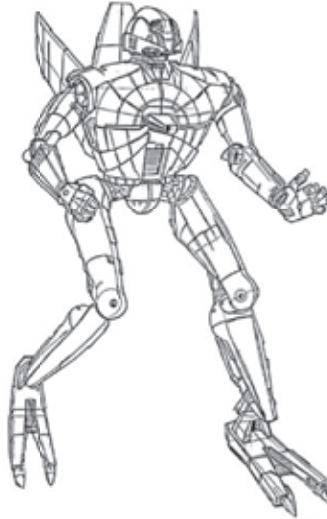
Pilotenwert: _____

Treffer:

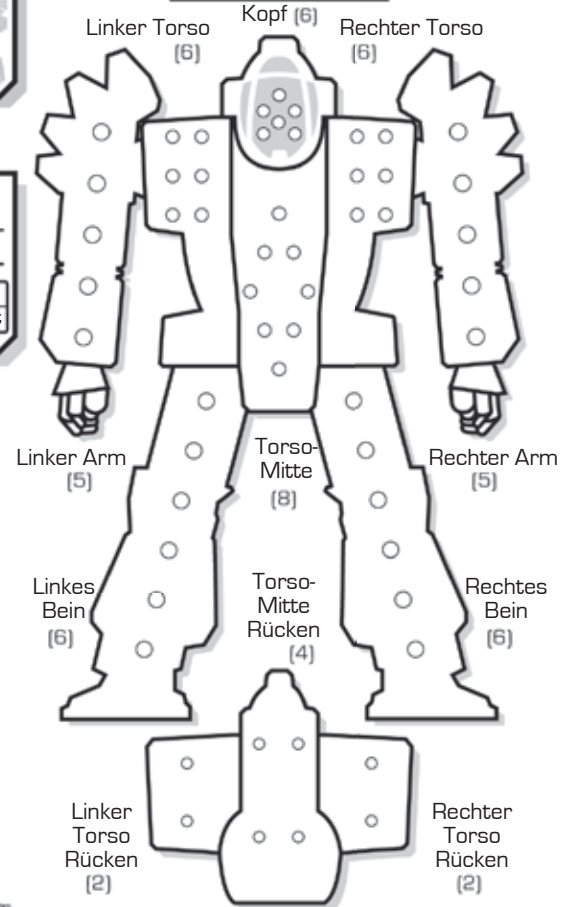
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

Bewusstseinswurf:

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



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Handaktivator
- neu würfeln
- neu würfeln

1-3

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

4-6

Linker Torso

- Sprungdüse
- Sprungdüse
- Sprungdüse
- Sprungdüse
- neu würfeln
- neu würfeln

1-3

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

4-6

Linkes Bein

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

Kopf

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

1-3

Torso Mitte

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

1-3

4-6

- Gyroskop
- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- Mittelschwerer Laser
- Mittelschwerer Laser

Reaktortreffer ○○○

Gyroskoptreffer ○○

Sensorentreffer ○○

Lebenserhaltung ○



Schadenstransferdiagramm

Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Handaktivator
- neu würfeln
- neu würfeln

1-3

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

4-6

Rechter Torso

- Sprungdüse
- Sprungdüse
- Sprungdüse
- Sprungdüse
- neu würfeln
- neu würfeln

1-3

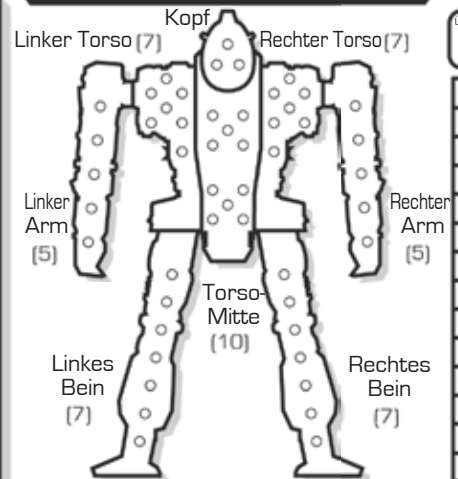
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

4-6

Rechtes Bein

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

INTERNE STRUKTUR



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
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	Einfach
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 RECORD SHEET

'MECH DATA

Type: ASN-21 ASSASSIN

Movement Points: **Tonnage:** 40
 Walking: 7 **Tech Base:** Inner Sphere
 Running: 11 Star League
 Jumping: 7

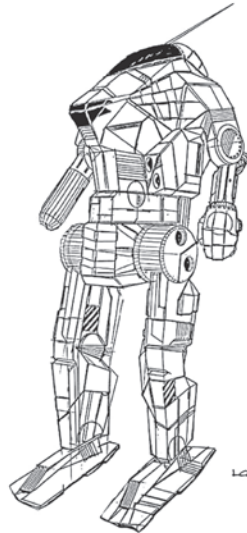
Weapons & Equipment Inventory (hexes)

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

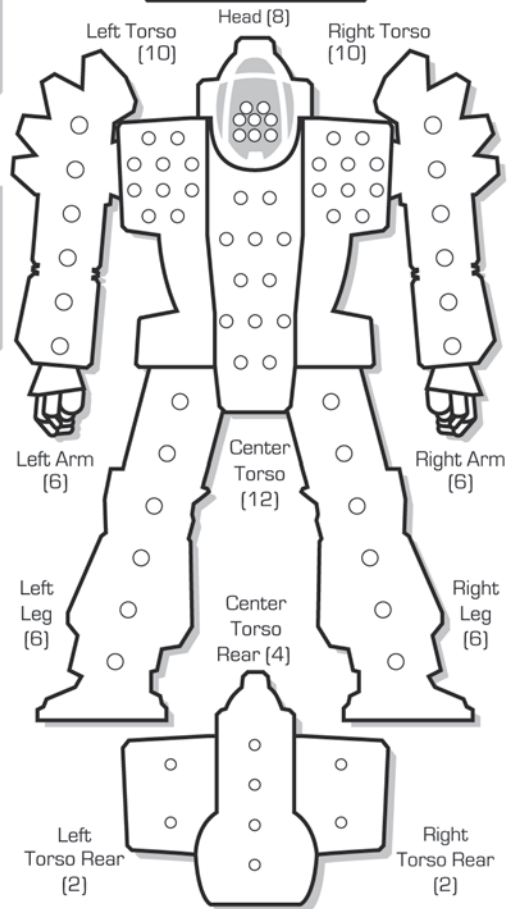
WARRIOR DATA

Name: _____
 Gunnery Skill: _____ Piloting Skill: _____
 Hits Taken
 Consciousness#

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



ARMOR DIAGRAM



CRITICAL HIT TABLE

Left Arm

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

1-3

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

4-6

Left Torso

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

1-3

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

4-6

Left Leg

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

Head

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

Center Torso

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

1-3

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

4-6

Engine Hits ○○○
 Gyro Hits ○○
 Sensor Hits ○○
 Life Support ○

Right Arm

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

1-3

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

4-6

Right Torso

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

1-3

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

4-6

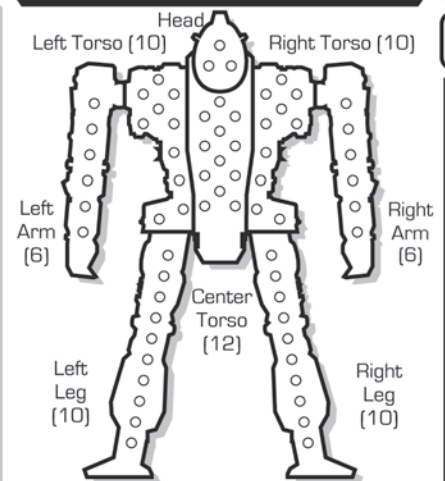
Right Leg

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



Damage Transfer Diagram

INTERNAL STRUCTURE DIAGRAM



Heat Scale

Overflow

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

HEAT DATA

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

BATTLETECH

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: CDA-2A Cicada

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

KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

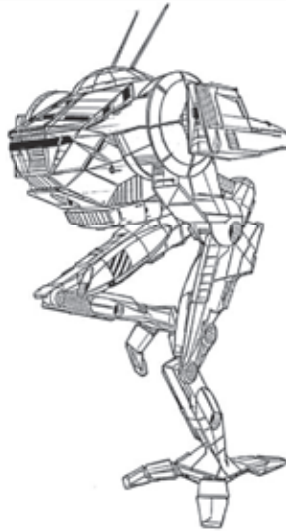
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

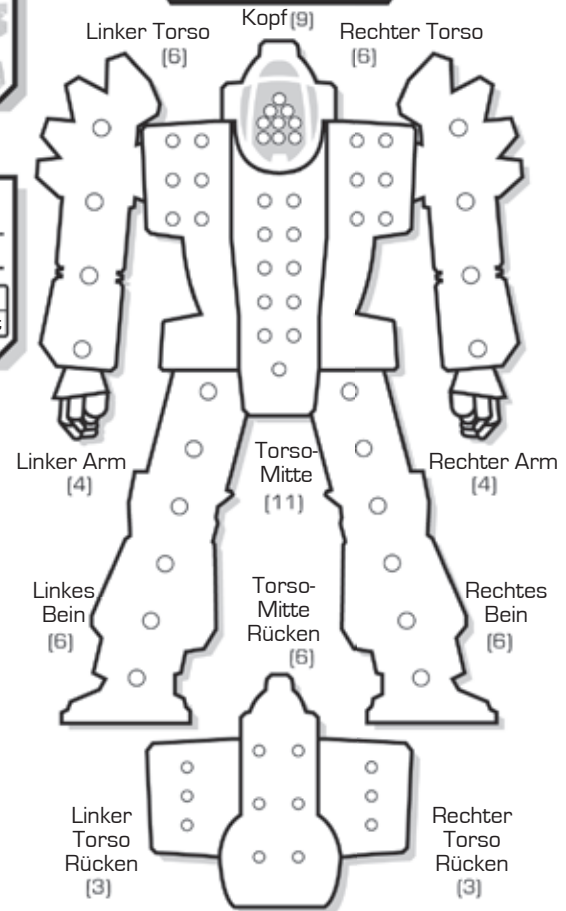
3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Mittelschwerer Laser	RT	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LT	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Leichter Laser	TM	1	3 (DE)	-	1	2	3



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

- Mittelschwerer Laser
- neu würfeln
- 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
- Leichter Laser
- 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

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

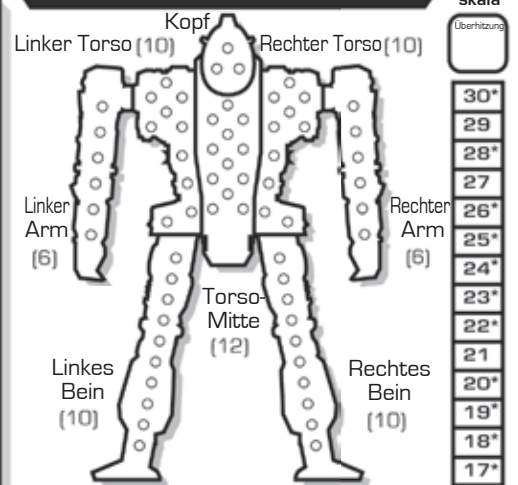
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Rechtes Bein

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



INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

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

Wärme-skala

Überhitzung

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

BATTLETECH

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: HER-2S Hermes II

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

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

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

KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

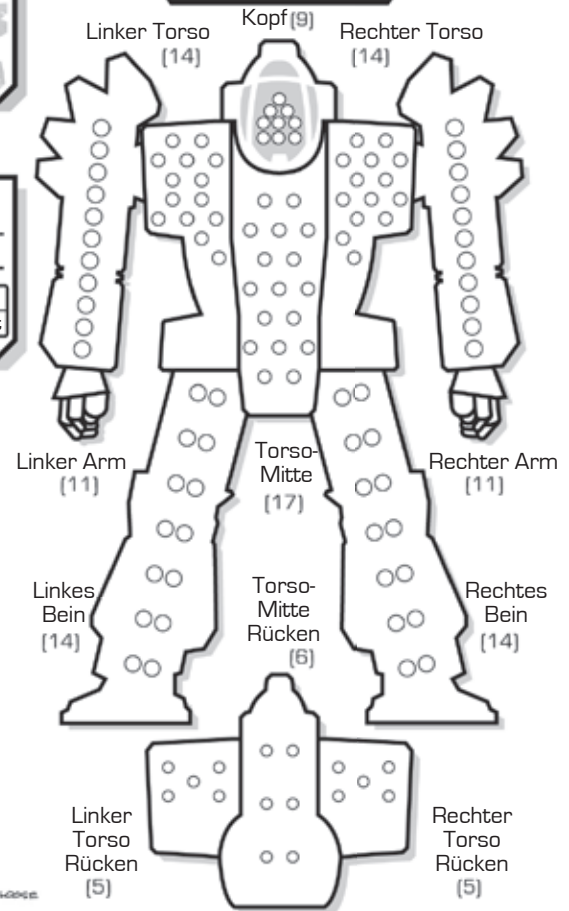
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 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

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

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

Linkes Bein

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

Kopf

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

Torso Mitte

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

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

Reaktortreffer ○○○

Gyroskoptreffer ○○

Sensorentreffer ○○

Lebenserhaltung ○



Schadenstransferdiagramm

Rechter Arm

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

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

Rechter Torso

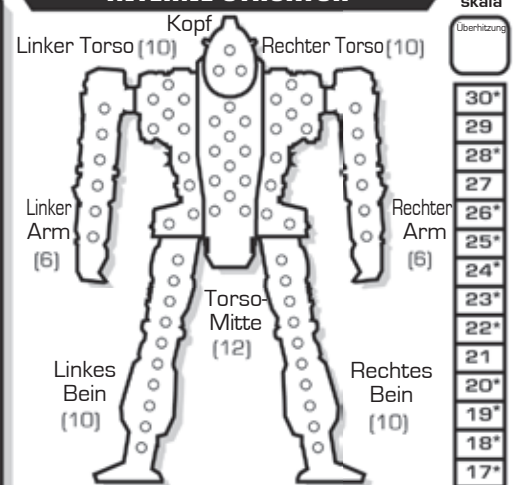
- Autokanone/5
- Autokanone/5
- Autokanone/5
- Autokanone/5
- neu würfeln
- neu würfeln

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

Rechtes Bein

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

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stillelegung	10
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	Einfach
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

MECHDATEN

WECHSELN

Typ: **WT-10**

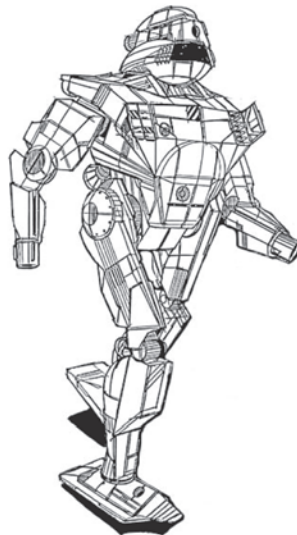
Bewegungspunkte: Tonnage: **40**
Gehen: 44 **Technologie:** Inner Sphere
Rennen: 66 **Technologie:** Innere Sphäre League
Springen: 44 **Epoche:** Sternenbund

WAFERBADEN A

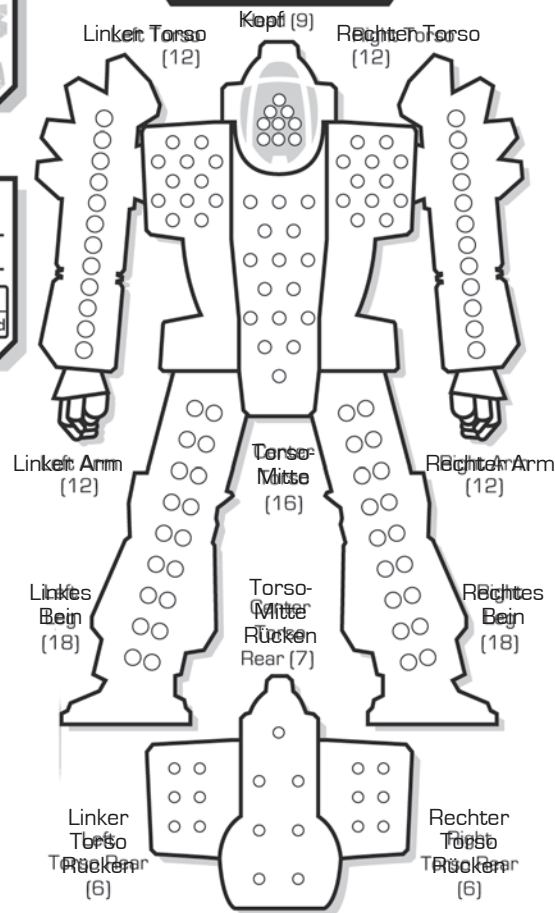
Name: _____
 Schützenfeld: _____ Pilotenfeld: _____
 Hits/Treffern: 1 2 3 4 5 6
 Schadensauswurf: 3 5 7 10 11 (Total)

Weapons & Equipment Inventory (hexes)

Anz.	Type	Zone	Wärme	Druck	Min	Sh	Med	WV
11	LSR-10	LT	44	1	6	6	7	144
1	LRM 10	RT	4	1	6	7	14	21
1	Medium Laser	RT	3	4	6	3	6	14
1	Medium Laser	RA	3	5	6	3	6	6
1	Mittelschwerer Laser	KA	3	5	6	3	6	6
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5	6	3	6	6
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5	6	3	6	9



ANZEIGUNG



CRITIKAPTEILE TABLE

Linker Arm

- Schulter
- Obere Aktivatoren
- Untere Aktivatoren
- Mittelschwerer Laser
- n.BolhAgäin
- n.BolhAgäin

- n.BolhAgäin
- n.BolhAgäin
- n.BolhAgäin
- n.BolhAgäin
- n.BolhAgäin
- n.BolhAgäin

Linker Torso

- Wärmebläucher
- Wärmebläucher
- LSRM10
- LSRM10
- Munition (LSR-10) 12
- n.BolhAgäin

- n.BolhAgäin
- n.BolhAgäin
- n.BolhAgäin
- n.BolhAgäin
- n.BolhAgäin
- n.BolhAgäin

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Obere Aktivatoren
- Untere Aktivatoren
- Fibulator
- Spungdüse
- Spungdüse

Kopf

- Lieferhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- Mittelschwerer Laser
- Sensoren
- Lieferhaltung

Torso Mitte

- Reagtor
- Reagtor
- Reagtor
- Gyroskop
- Gyroskop
- Gyroskop

- Gyroskop
- Reagtor
- Reagtor
- Reagtor
- n.BolhAgäin
- n.BolhAgäin



Rechter Arm

- Schulter
- Obere Aktivatoren
- Untere Aktivatoren
- Mittelschwerer Laser
- n.BolhAgäin
- n.BolhAgäin

- n.BolhAgäin
- n.BolhAgäin
- n.BolhAgäin
- n.BolhAgäin
- n.BolhAgäin
- n.BolhAgäin

Rechter Torso

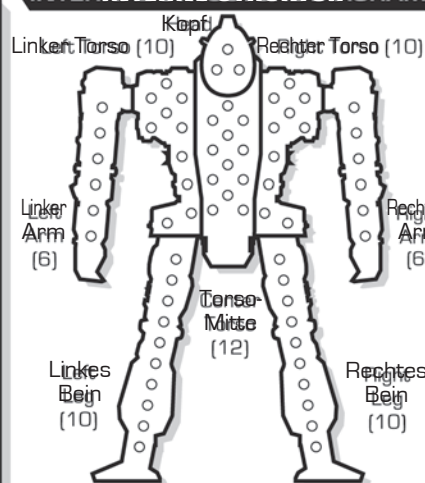
- Wärmebläucher
- Wärmebläucher
- LSRM10
- LSRM10
- Munition (LSR-10) 12
- n.BolhAgäin

- n.BolhAgäin
- n.BolhAgäin
- n.BolhAgäin
- n.BolhAgäin
- n.BolhAgäin
- n.BolhAgäin

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Obere Aktivatoren
- Untere Aktivatoren
- Fibulator
- Spungdüse
- Spungdüse

INTERNETNE STRUKTUR



Wärme-Skala
 (Grad Celsius)

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

HEIZDATEN

Hitzet Level	Auswirkung Effects	Wärme-Heizstufe
390	Stilletdown	10 Einfach
298	Multitonsxplosion/Stopzahl 8+	
296	Stilletdown/Stopzahl 10+	
295	-5 Bewegungspunkte	
294	Wärme Modifier to Fire	
293	Multitonsxplosion/Stopzahl 6+	
292	Stilletdown/Stopzahl 8+	
290	-4 Bewegungspunkte	
199	Multitonsxplosion/Stopzahl 4+	
188	Stilletdown/Stopzahl 6+	
177	Wärme Modifier to Fire	
155	-3 Bewegungspunkte	
144	Stilletdown/Stopzahl 4+	
133	Wärme Modifier to Fire	
100	-2 Bewegungspunkte	
88	Wärme Modifier to Fire	
55	-1 Bewegungspunkte	

BATTLETECH

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: VND-1R Vindicator

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

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

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

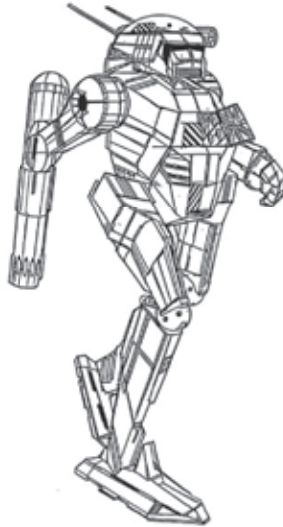
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

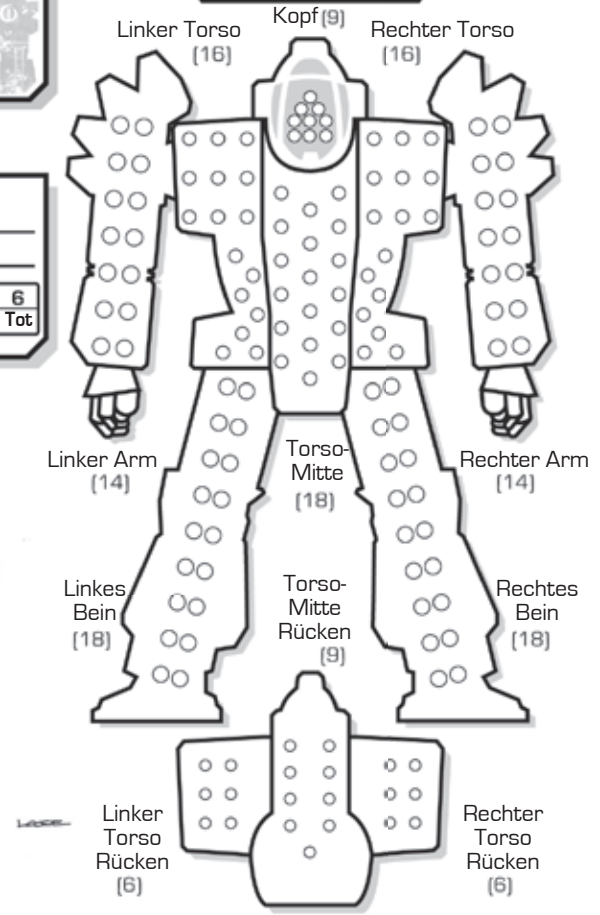
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

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



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

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

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

Linker Torso

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

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

Linkes Bein

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

Kopf

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

Torso Mitte

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

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

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



Rechter Arm

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

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

Rechter Torso

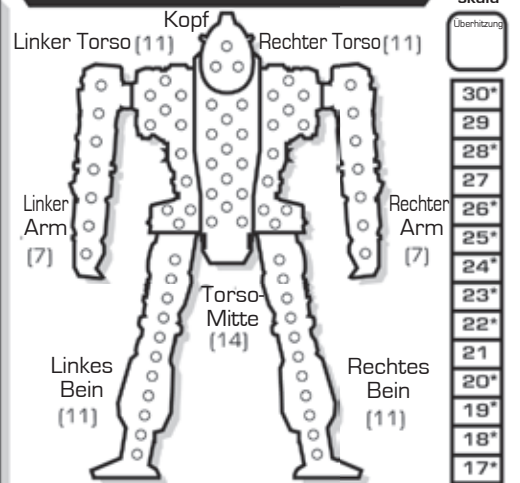
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- neu würfeln

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

Rechtes Bein

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

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stillelegung	16
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	Einfach
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

MECHDATENBLATT

MECHDATEN

Typ: **ENFACH**

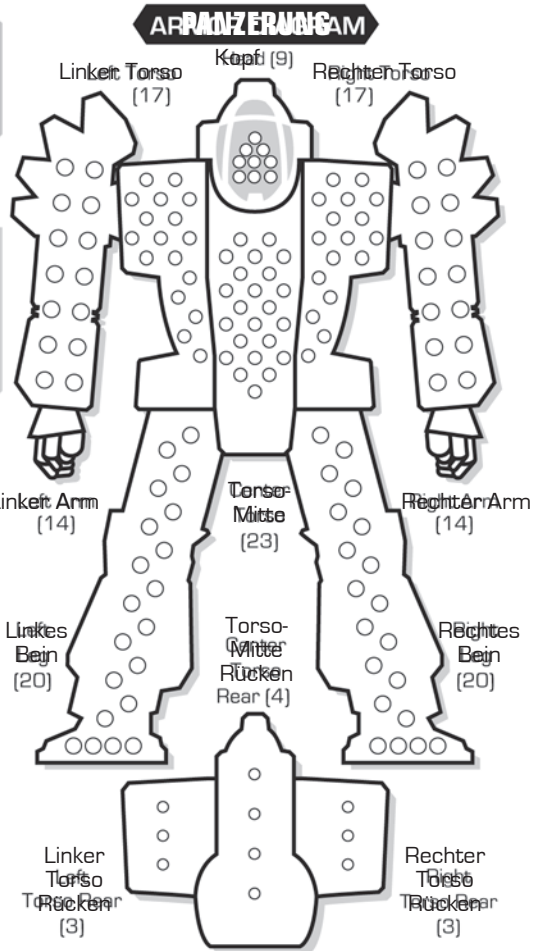
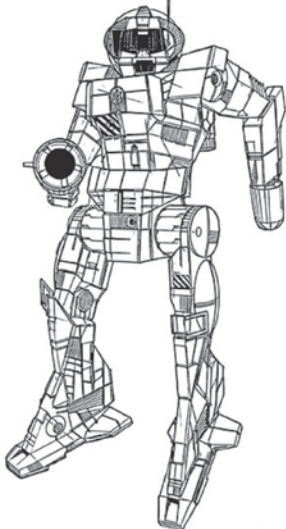
Bewegungspunkte: **50** Tonnage: **50**
 Gehnig: 44 Technologie: **Inner Sphere**
 Rennen: 66 Innere Sphäre: **Accession**
 Springen: 44 Epoche: **Nachfolgekriege**

WAFERDATEN

Name: _____
 Schützenanzahl: _____ Pilotenanzahl: _____
 Hits/Treffern: 1 2 3 4 5 6
 Schadensauswurf: 3 5 7 10 11 Tot

Weapons & Equipment Inventory (hexes)

Anz.	Type	Zone	Wärme	Druck	Sh.	Min.	Max.	WV
1	Autokanone	100	RA	33	100	—	55	100 15
1	Large Laser	LA	8	(@B,S)	—	5	10	15
1	Schwerer Laser	LA	18	8 (DE)	—	15	10	15
1	Leichter Laser	LT	1	3 (DE)	—	1	2	3



CRITBAUTEILE TABLE

Linker Arm

1-3

- Schaltler
- Obere Aktivatoren
- Untere Aktivatoren
- Schwerer Laser
- Schwerer Laser
- nBolhAgäin

4-6

- nBolhAgäin
- nBolhAgäin
- nBolhAgäin
- nBolhAgäin
- nBolhAgäin
- nBolhAgäin

Rechter Arm

1-3

- Schaltler
- Obere Aktivatoren
- Untere Aktivatoren
- Autokanone/100
- Autokanone/100
- Autokanone/100

4-6

- Autokanone/100
- Autokanone/100
- Autokanone/100
- Autokanone/100
- nBolhAgäin
- nBolhAgäin

Torso-Mitte

1-3

- Realtoe
- Realtoe
- Realtoe
- Gyroskop
- Gyroskop
- Gyroskop

4-6

- Gyroskop
- Realtoe
- Realtoe
- Realtoe
- nBolhAgäin
- nBolhAgäin

Rechter Torso

1-3

- Wärmebläucher
- Wärmebläucher
- Munition (AK/100)
- nBolhAgäin
- nBolhAgäin
- nBolhAgäin

4-6

- nBolhAgäin
- nBolhAgäin
- nBolhAgäin
- nBolhAgäin
- nBolhAgäin
- nBolhAgäin

Linkes Bein

1-3

- Wärmebläucher
- Wärmebläucher
- Leichter Laser
- nBolhAgäin
- nBolhAgäin
- nBolhAgäin

4-6

- nBolhAgäin
- nBolhAgäin
- nBolhAgäin
- nBolhAgäin
- nBolhAgäin
- nBolhAgäin

Rechtes Bein

1-3

- Wärmebläucher
- Wärmebläucher
- Munition (AK/100)
- nBolhAgäin
- nBolhAgäin
- nBolhAgäin

4-6

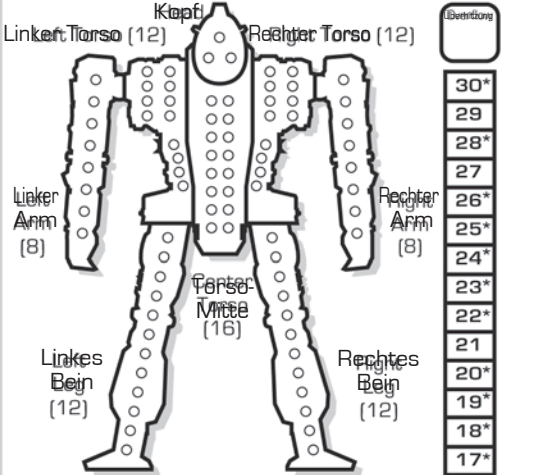
- nBolhAgäin
- nBolhAgäin
- nBolhAgäin
- nBolhAgäin
- nBolhAgäin
- nBolhAgäin

Reaktionstabelle

Gyro: 3, 2, 1, 0
 Sensor: 2, 1, 0
 Lebens: 1, 0

Schadens-Transferdiagramm

INTERNETZELSTRUKTUR



HEIZDATEN

Hitzelevel	Auswirkung/Effects	Wärme-Heutzink
300	Stille	12 Einfach
288	Multitonsexplosion/Stopzahl 8+	12
286	Stille/Stopzahl 10+	11
285	-5 Bewegungspunkte	10*
284	Wärme/Modifier to Fire	9
283	Multitonsexplosion/Stopzahl 6+	8*
282	Stille/Stopzahl 8+	7
280	-4 Bewegungspunkte	6
189	Multitonsexplosion/Stopzahl 4+	5*
188	Stille/Stopzahl 6+	4
177	Wärme/Modifier to Fire	3
165	-3 Bewegungspunkte	2
144	Stille/Stopzahl 4+	1
133	Wärme/Modifier to Fire	1
100	-2 Bewegungspunkte	1
88	Wärme/Modifier to Fire	1
55	-1 Bewegungspunkte	0

BATTLETECH

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: HBK-4G Hunchback

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

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

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

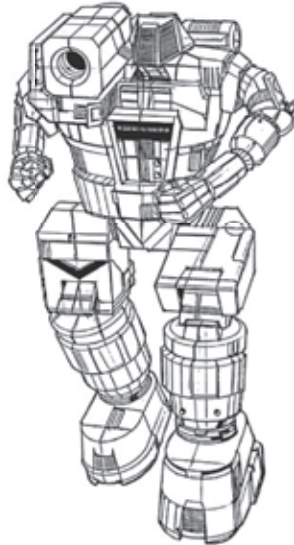
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

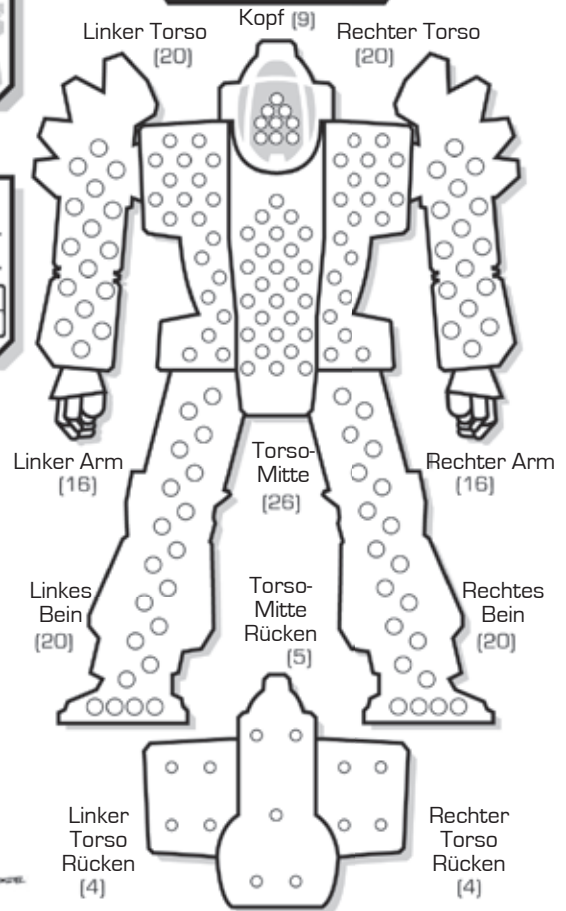
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

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



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

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

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

Linker Torso

- Munition (AK/20) 5
- Munition (AK/20) 5
- 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
- Leichter Laser
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

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

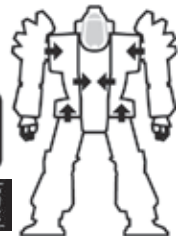
- Gyroskop
- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- Wärmetauscher
- neu würfeln

Reaktortreffer ○○○○

Gyroskoptreffer ○○

Sensorentreffer ○○

Lebenserhaltung ○



Schadenstransferdiagramm

Rechter Arm

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

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

Rechter Torso

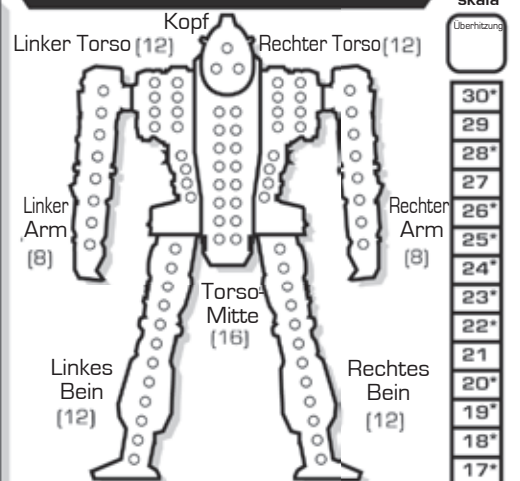
- Autokanone/20
- Autokanone/20
- Autokanone/20
- Autokanone/20
- Autokanone/20
- Autokanone/20

- Autokanone/20
- Autokanone/20
- Autokanone/20
- Autokanone/20
- neu würfeln
- neu würfeln

Rechtes Bein

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

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stillelegung	13
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	Einfach
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

MECHDATEN

MECHDATEN

Typ: **TBF50NFF** **Blüdet**

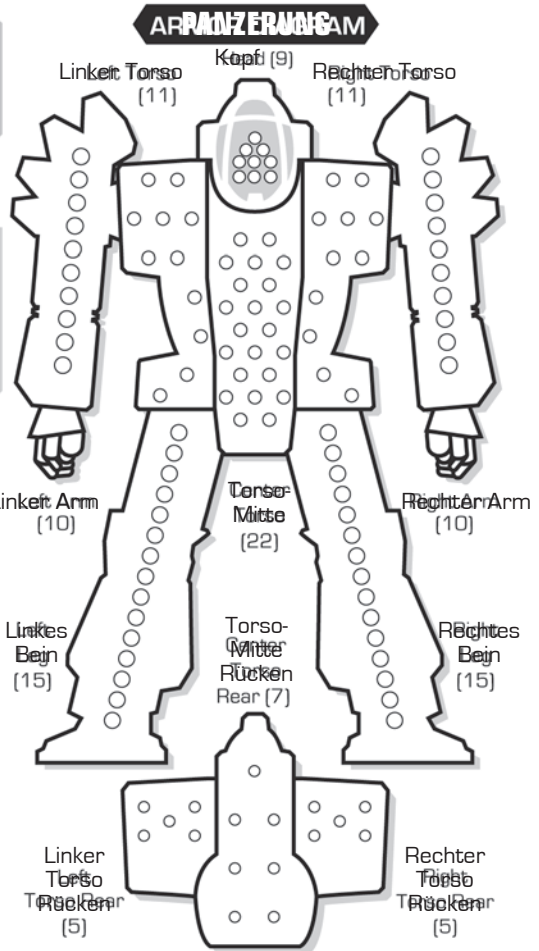
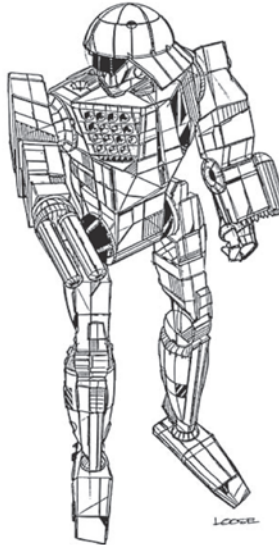
Bewegungspunkte: **Tonnage: 50**
 Gehnig: 55 **Technologie:** Inner Sphere
 Rennen: 88 **Innere Sphäre:** Precision
 Springen: 00 **Epoche:** Sternenkrieg

WAFERDATEN

Name: _____
 Schützenkammern: _____ **Pilotskategorie:** _____
 Hits/Treffer: 1 2 3 4 5 6
 Schadenswert: 3 5 7 10 11 **Deck:** _____

Weapons & Equipment Inventory (hexes)

Anz.	Type	Zone	Wärme	Druck	Sh.	Min.	Sh.	Med.	WV
1	LSR-15	LA	55	1	M	6	6	7	114
1	LRM 15	RT	5	1	M	6	7	14	21
1	Medium Laser	RA	3	5	(M,C,S)	6	3	7	14
2	Medium Laser	RA	3	5	(M,C,S)	6	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5	(DE)	-	3	6	9
2	Mittelschwerer Laser	RA	3	5	(DE)	-	3	6	9



CRITBAUTEILE TABLE

- Linker Arm**
- Schalter
 - Obere Aktivatoren
 - Untere Aktivatoren
 - Handaktivator
 - LSRM 5
 - LSRM 5
- 1-3
- LSRM 5
 - Mittelschwerer Laser
 - nBohAgäin
 - nBohAgäin
 - nBohAgäin
 - nBohAgäin
- 4-6

- Kopf**
- Liefersehaltung
 - Sensoren
 - Cockpit
 - nBohAgäin
 - Sensoren
 - Liefersehaltung
- Torso-Mitte**
- Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Gyroskop
 - Gyroskop
 - Gyroskop
- 1-3
- Gyroskop
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - nBohAgäin
 - nBohAgäin
- 4-6

- Rechter Arm**
- Schalter
 - Obere Aktivatoren
 - Untere Aktivatoren
 - Mittelschwerer Laser
 - Mittelschwerer Laser
 - nBohAgäin
- 1-3
- nBohAgäin
 - nBohAgäin
 - nBohAgäin
 - nBohAgäin
 - nBohAgäin
 - nBohAgäin
- 4-6

- Linker Torso**
- Munition (LSR-15) 8
 - nBohAgäin
 - nBohAgäin
 - nBohAgäin
 - nBohAgäin
 - nBohAgäin
- 1-3
- nBohAgäin
 - nBohAgäin
 - nBohAgäin
 - nBohAgäin
 - nBohAgäin
 - nBohAgäin
- 4-6

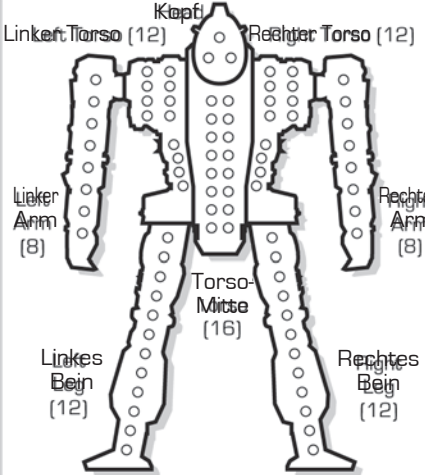
- Rechter Torso**
- LSRM 5
 - LSRM 5
 - LSRM 5
 - Munition (LSR-15) 8
 - nBohAgäin
 - nBohAgäin
- 1-3
- nBohAgäin
 - nBohAgäin
 - nBohAgäin
 - nBohAgäin
 - nBohAgäin
 - nBohAgäin
- 4-6

- Linkes Bein**
- Hüftgelenk
 - Obere Aktivatoren
 - Untere Aktivatoren
 - Füßaktivator
 - nBohAgäin
 - nBohAgäin

- Rechtes Bein**
- Hüftgelenk
 - Obere Aktivatoren
 - Untere Aktivatoren
 - Füßaktivator
 - nBohAgäin
 - nBohAgäin



INTERNETZELSTRUKTUR



Wärme-Skala
 (Übersicht)

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

HEIZDATEN

Hitet	Wärme-Heizung
level 10	10
390 Stützpunkt	Einfach
288 Multitonsexplosion/Stopzahl 8+	
286 Stützpunkt/Stopzahl 10-10+	
285 -5 Bewegungspunkte	
284 Wärmemodifier to Fire	
283 Multitonsexplosion/Stopzahl 6+	
282 Stützpunkt/Stopzahl 8+	
280 -4 Bewegungspunkte	
189 Multitonsexplosion/Stopzahl 4+	
188 Stützpunkt/Stopzahl 6+	
177 Wärmemodifier to Fire	
155 -3 Bewegungspunkte	
144 Stützpunkt/Stopzahl 4+	
133 Wärmemodifier to Fire	
100 -2 Bewegungspunkte	
88 Wärmemodifier to Fire	
55 -1 Bewegungspunkte	

BATTLETECH

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: DV-6M Dervish

Bewegungspunkte:

Gehen: 5

Rennen: 8

Springen: 5

Tonnage: 55

Technologie:

Innere Sphäre

Epochen: Sternenbund

KRIEGERDATEN

Name: _____

Schützenwert: _____

Pilotenwert: _____

Treffer:

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

Bewusstseinswurf:

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

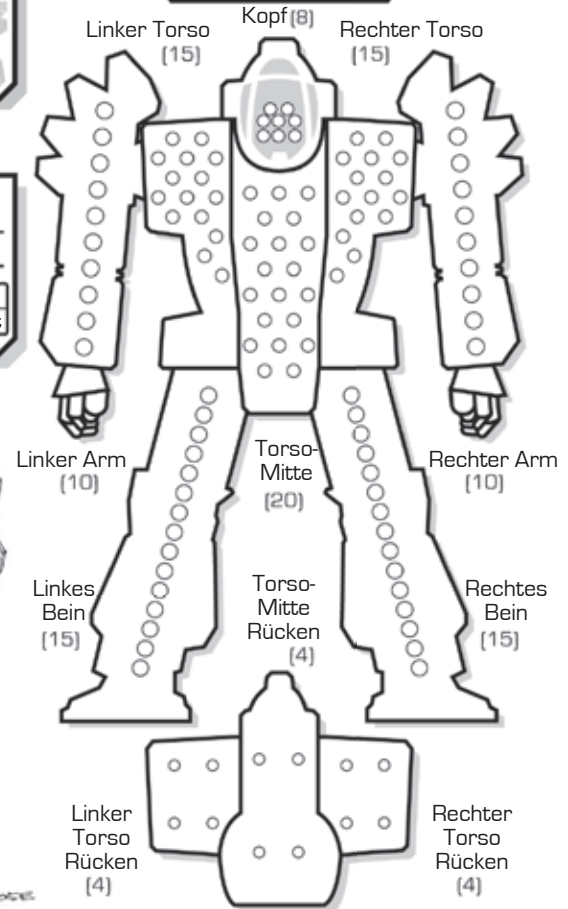
Bewaffnung & Ausrüstung

(Hexe)

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



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Mittelschwerer Laser
- KSR-2
- Munition (KSR-2) 50

1-3

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

1-3

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

4-6

Reaktortreffer ○○○

Gyroskoptreffer ○○

Sensorentreffer ○○

Lebenserhaltung ○



Schadenstransferdiagramm

Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Mittelschwerer Laser
- KSR-2
- Munition (KSR-2) 50

1-3

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

4-6

Rechter Torso

- LSR-10
- LSR-10
- Munition (LSR-10) 12
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

1-3

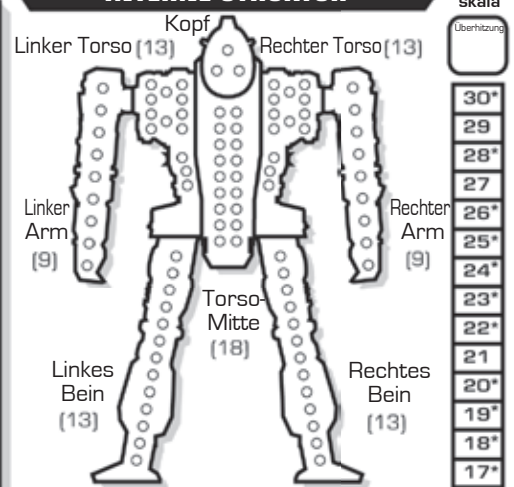
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

4-6

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Sprungdüse
- Sprungdüse

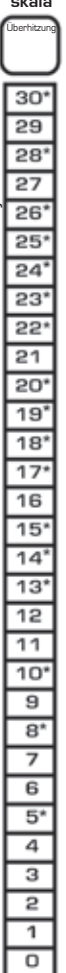
INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stillelegung	10
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	Einfach
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



BATTLETECH

MECHDATENBLATT

MECHDATENA

Type: DRG-1N DRAGON

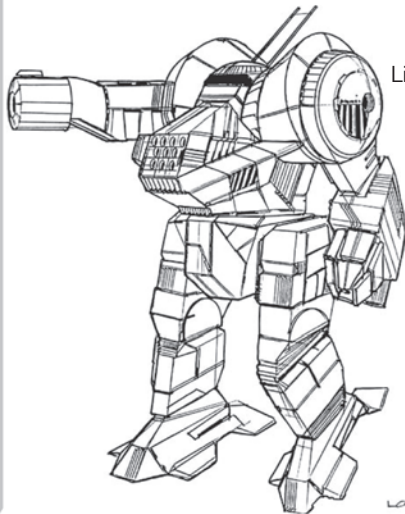
Bewegungspunkte: Tonnage: 60
Gehen: 55 **Technologie:** Inner Sphere
Laufen: 88 **Technologie:** Inner Sphere
Springen: 00 **Epoche:** Sternenbund

WIKIFERBDATEN A

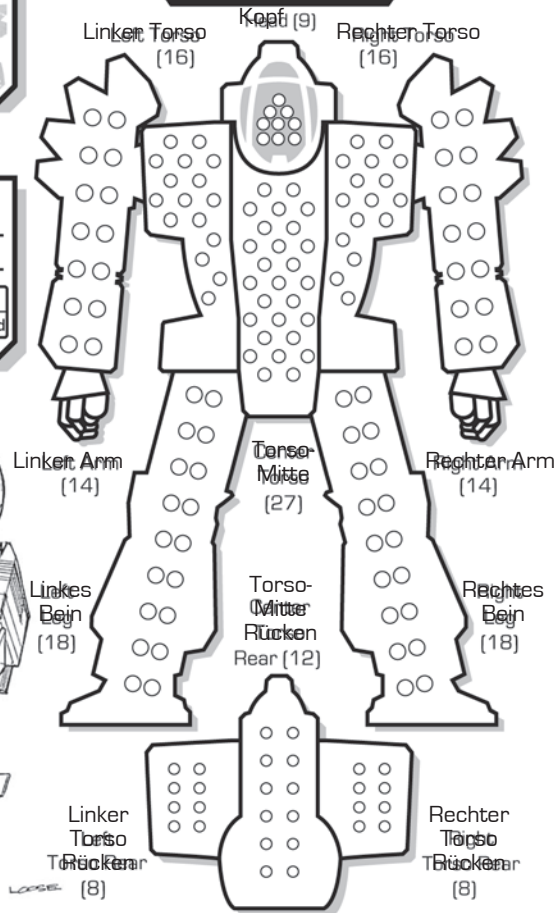
Name: _____
 Schützerwert: _____ Pilotenwert: _____
 Hits/Treffer: 1 2 3 4 5 6
 Bewusstseinswert: 3 5 7 10 11 Tot

Waffen & Equipment Inventory (hexes)

Anz.	Type	Zone	Wärme	Präz.	Min.	Max.	WV	WV2
1	LSR 10	TM	44	1	1	6	6	21
1	Autocannon 5	RA	1	(M.C.S)	3	6	12	18
1	Autocannon 5	RA	3	5	3	6	12	18
1	Medium Laser	LT (R)	3	(DB.S)	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LT (R)	3	5 (DE)	-	3	6	9



ARRADZERRISAM



CRITBAUTEIDETABELLE

Linker Arm

- Schulter
 - Oberramaktivator
 - Unterramaktivator
 - Mittelschwerer Laser
 - n.Poll/Agän
 - n.Poll/Agän
- 1-3
- n.Poll/Agän
 - n.Poll/Agän
 - n.Poll/Agän
 - n.Poll/Agän
 - n.Poll/Agän
 - n.Poll/Agän
- 4-6

Linker Torso

- Mittelschwerer Laser (R)
 - Munition (LSR 10) 12
 - Munition (LSR 10) 12
 - n.Poll/Agän
 - n.Poll/Agän
 - n.Poll/Agän
- 1-3
- n.Poll/Agän
 - n.Poll/Agän
 - n.Poll/Agän
 - n.Poll/Agän
 - n.Poll/Agän
 - n.Poll/Agän
- 4-6

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberramaktivator
- Unterramaktivator
- Fußaktivator
- n.Poll/Agän
- n.Poll/Agän

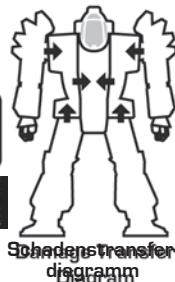
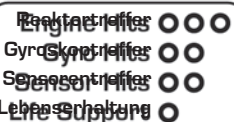
Kopf

- Lehrseppaltung
- Sensoren
- Cockpit
- n.Poll/Agän
- Sensoren
- Lehrseppaltung

Torso Mitte

- Reaktör
 - Reaktör
 - Reaktör
 - Gyrokop
 - Gyrokop
 - Gyrokop
- 1-3
- Gyrokop
 - Reaktör
 - Reaktör
 - Reaktör
 - LSR 10 0
 - LSR 10 0
- 4-6

- Gyrokop
 - Reaktör
 - Reaktör
 - Reaktör
 - LSR 10 0
 - LSR 10 0
- 4-6



Rechter Arm

- Schulter
 - Oberramaktivator
 - Unterramaktivator
 - Autocannon 5
 - Autocannon 5
 - Autocannon 5
- 1-3
- Autocannon 5
 - n.Poll/Agän
 - n.Poll/Agän
 - n.Poll/Agän
 - n.Poll/Agän
 - n.Poll/Agän
- 4-6

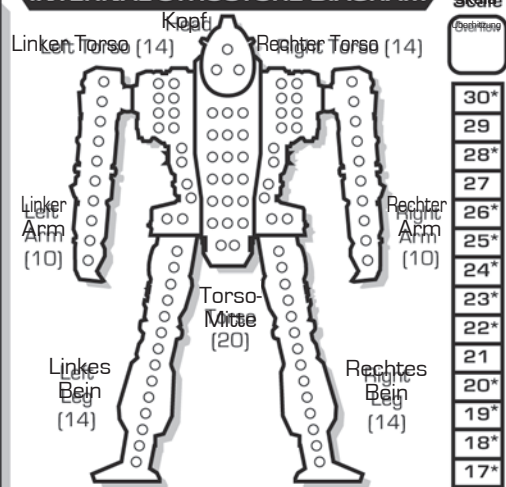
Rechter Torso

- Munition (MS) 20
 - Munition (MS) 20
 - n.Poll/Agän
 - n.Poll/Agän
 - n.Poll/Agän
 - n.Poll/Agän
- 1-3
- n.Poll/Agän
 - n.Poll/Agän
 - n.Poll/Agän
 - n.Poll/Agän
 - n.Poll/Agän
 - n.Poll/Agän
- 4-6

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberramaktivator
- Unterramaktivator
- Fußaktivator
- n.Poll/Agän
- n.Poll/Agän

INTERNIEBNE STRUKTUR



Wärme-Skala

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

HEIZDATENA

Hitzelevel	Auswirkung	Wärme-Heatsinks
300	Schließung	10 Einfach
288	Munitionsdiskussion	○
286	Schließung	○
285	-5 Bewegungspunkte	○
284	Waffenmodifier to Fire	○
283	Munitionsdiskussion	○
282	Schließung	○
280	-4 Bewegungspunkte	○
189	Munitionsdiskussion	○
188	Schließung	○
177	Waffenmodifier to Fire	○
165	-3 Bewegungspunkte	○
144	Schließung	○
133	Waffenmodifier to Fire	○
100	-2 Bewegungspunkte	○
88	Waffenmodifier to Fire	○
55	-1 Bewegungspunkte	○

BATTLETECH

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: QKD-4G Quickdrawn

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

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

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

KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

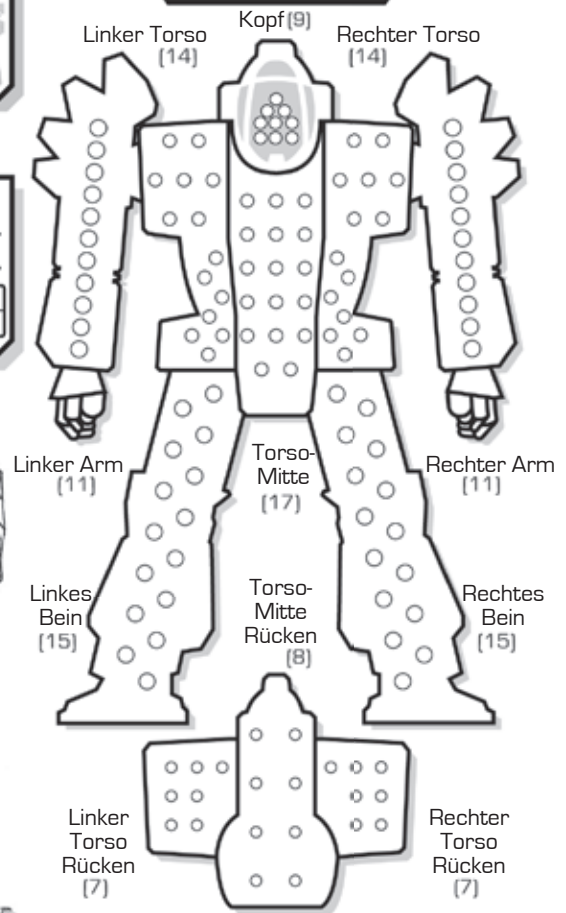
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

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



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

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

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

Linker Torso

- Sprungdüse
- Sprungdüse
- LSR-10
- LSR-10
- Munition (LSR-10) 12
- 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
- Wärmetauscher
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

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

- Gyroskop
- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- Sprungdüse
- KSR-4

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



Schadenstransferdiagramm

Rechter Arm

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

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

Rechter Torso

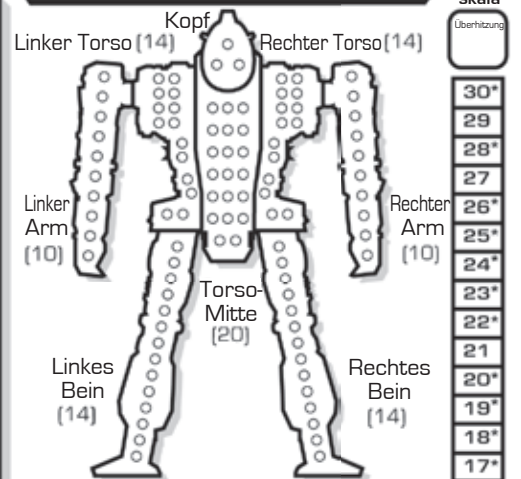
- Sprungdüse
- Sprungdüse
- Mittelschwerer Laser (R)
- Mittelschwerer Laser (R)
- Munition (KSR-4) 25
- neu würfeln

- 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	13
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	Einfach
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
5°
4
3
2
1
0

BATTLETECH

MEMORANDUM

WICHTIGE DATEN

Typ: **GRUNDKORPERPULV**

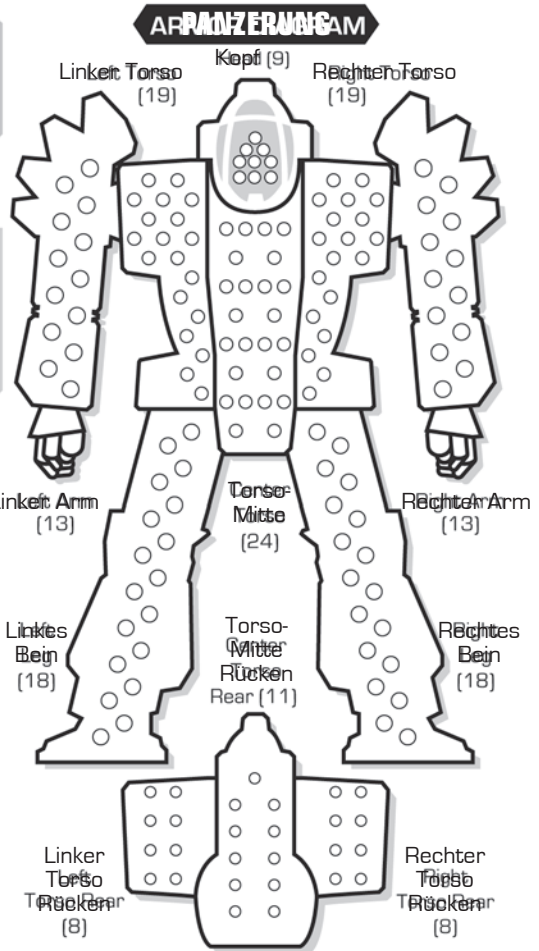
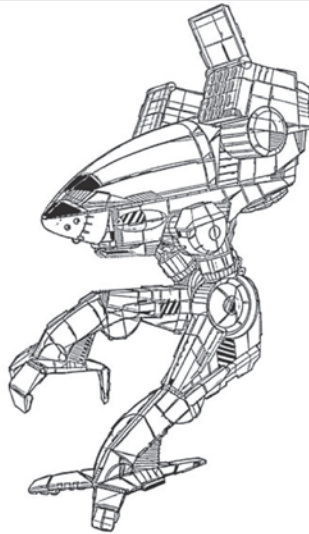
Bewegungspunkte: Tonnage: **65**
Gehen: 44 **Technologie:** Inner Sphere
Rennen: 66 **Technologie:** Innere Sphäre League
Springen: 44 **Epoche:** Sternenbund

WIKIBERBEREITUNG A

Name: _____
 Schützenfahrt: _____ Pilotenbreite: _____
 Hits/Treffern: 1 2 3 4 5 6
 Braustestscheinwert: 3 5 7 10 11 (Total)

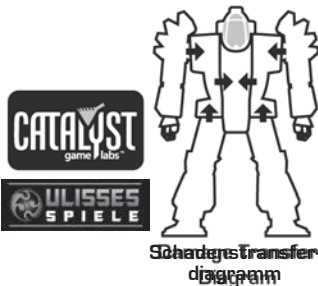
Weapons & Equipment Inventory (hexes)

Anz.	Type	Zone	Wärme	Druck	Min	Shy	Med	WV
11	LRM 115	RA	55	1	6	6	7	114
1	LRM 15	LA	5	1	6	7	14	21
2	Medium Laser	LT	3	5	6	3	7	14
1	Medium Laser	LT	3	5	6	3	7	14
2	Mittelschwerer Laser	TM	3	5	6	3	7	14
1	Mittelschwerer Laser	LT	3	5	6	3	7	14
1	Mittelschwerer Laser	RT	3	5	6	3	7	14

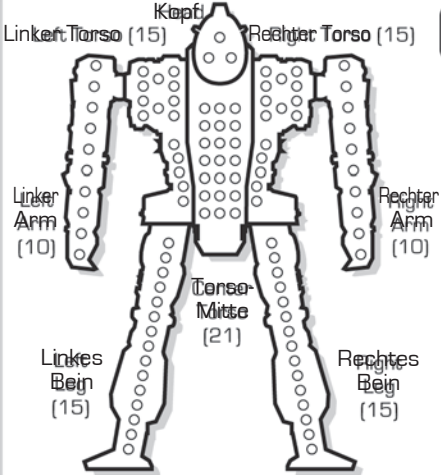


CRITBAUTEILE TABLE

- Kopf**
- Leberversorgung
 - Sensoren
 - Cockpit
 - Wärmeisoler
 - Sensoren
 - Leberversorgung
- Linke Arm**
- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - LRM 55
 - LRM 55
 - LRM 55
 - n.BolhAgäin
- Rechte Arm**
- Schulter
 - Oberarmaktivator
 - LRM 55
 - LRM 55
 - LRM 55
 - n.BolhAgäin
- Torso Mitte**
- Reagtie
 - Reagtie
 - Reagtie
 - Gyroskop
 - Gyroskop
 - Gyroskop
- Linke Torso**
- Spungdüse
 - Spungdüse
 - Mittelschwerer Laser
 - Munition (LRM 55) B
 - n.BolhAgäin
 - n.BolhAgäin
- Rechte Torso**
- Spungdüse
 - Spungdüse
 - Mittelschwerer Laser
 - Munition (LRM 55) B
 - n.BolhAgäin
 - n.BolhAgäin
- Linke Bein**
- Hüftgelenk
 - Oberschenkelaktivator
 - Unterschenkelaktivator
 - Füßaktivator
 - Wärmeisoler
 - Wärmeisoler
- Rechte Bein**
- Hüftgelenk
 - Oberschenkelaktivator
 - Unterschenkelaktivator
 - Füßaktivator
 - Wärmeisoler
 - Wärmeisoler



INTERNETZELSTRUKTUR



Wärme-Skala

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

WICHTIGE DATEN

Hitzet	Wärme-Heausätze:
level 15	15
390 StBlegetdgvn	Einfach
298 Multitonsexplosion/Stopzahl 8+	
296 StBlegetdgvn/Stopzahl 10+	
295 -5-Bewegungspunkte	
294 Wärmeverstärker to Fire	
293 Multitonsexplosion/Stopzahl 6+	
292 StBlegetdgvn/Stopzahl 8+	
290 -4-Bewegungspunkte	
199 Multitonsexplosion/Stopzahl 4+	
188 StBlegetdgvn/Stopzahl 6+	
177 Wärmeverstärker to Fire	
155 -3-Bewegungspunkte	
144 StBlegetdgvn/Stopzahl 4+	
133 Wärmeverstärker to Fire	
100 -2-Bewegungspunkte	
88 Wärmeverstärker to Fire	
55 -1-Bewegungspunkte	

BATTLETECH

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: JM6-S Jagermech

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

Bewaffnung & Ausrüstung

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

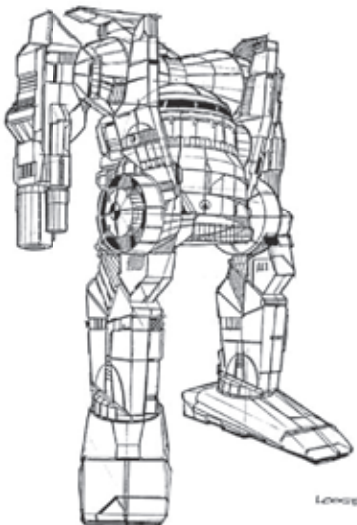
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

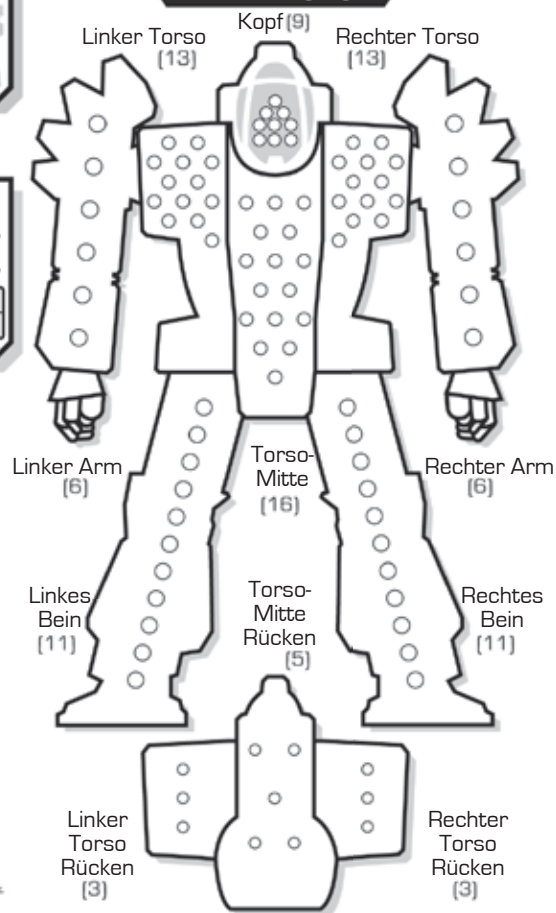
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

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



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Autokanone/5
- Autokanone/5
- Autokanone/5
- Autokanone/5

- Autokanone/2
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Linker Torso

- Mittelschwerer Laser
- Munition (AK/5) 20
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

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

Linkes Bein

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

Kopf

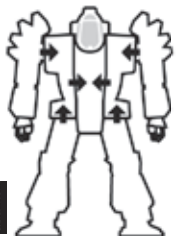
- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- neu würfeln
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

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

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

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



Schadenstransferdiagramm

Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Autokanone/5
- Autokanone/5
- Autokanone/5
- Autokanone/5

- Autokanone/2
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Rechter Torso

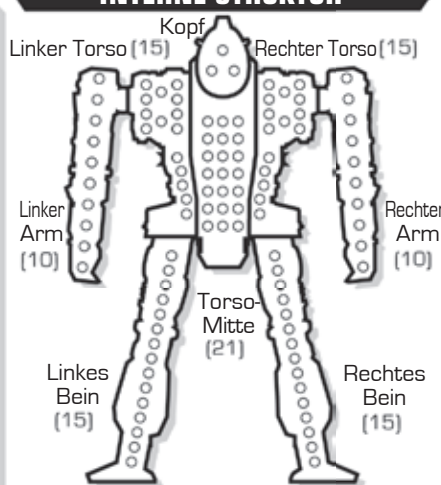
- Mittelschwerer Laser
- Munition (AK/5) 20
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

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

Wärmeskala
 Überhitzung

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

BATTLETECH

MEMORANDUM

WECHSELN

Typ: **GMF-5H Cross Dropper**

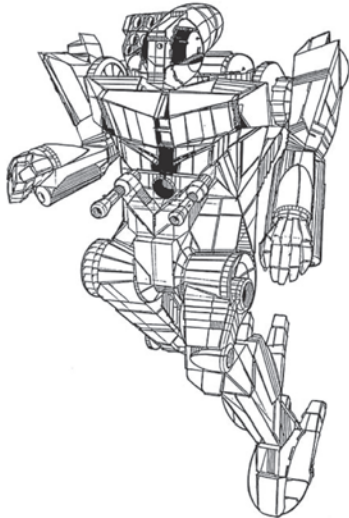
Bewegungspunkte: **Tonnage: 70**
 Gelenk: 44 **Technologie:** Inner Sphere
 Rennen: 66 **Innere Sphäre:** Succession
 Springen: 44 **Epoche:** Nachfolgekriege

WIKI-BIBLIOTHEK

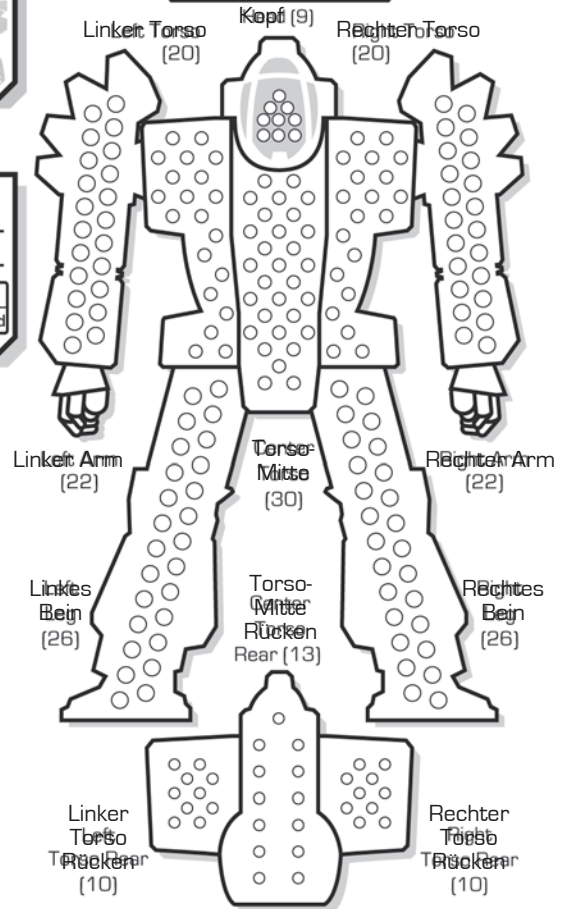
Name: _____
 Schützenfeld: _____ Pilotenbreite: _____
 Hits/Treffern: 1 2 3 4 5 6
 Brauchstimmzahl: 3 5 7 10 11 (Tot)

Weapons & Equipment Inventory (hexes)

Anz.	Type	Zone	Wärme	Sh.	Dr.	Min.	Sh.	Med.	W.
1	Schwerer Laser	TM	88	8	(DE)	-	55	10	15
1	Mittelschwerer Laser	LT	33	5	(DE)	-	33	6	9
1	Mittelschwerer Laser	RA	33	5	(DE)	-	33	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LA	33	5	(DE)	-	33	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LA	33	5	(DE)	-	33	6	9
1	Mittelschwerer Laser	RT	33	5	(DE)	-	33	6	9
1	Medium Laser	LT	32	1	Rak.	6	37	7	21
1	LSR-5	H	2	1	(M.S.)	6	7	14	21



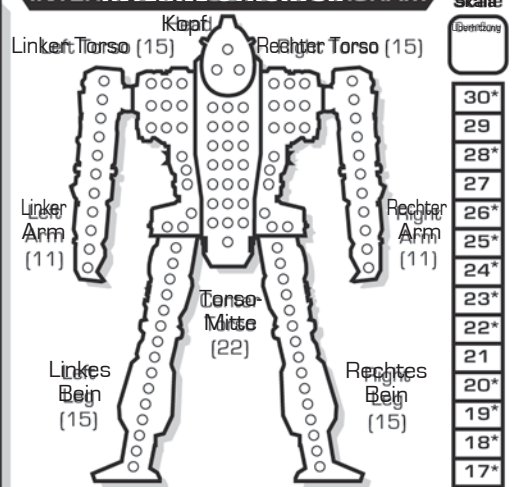
APPROXIMATIV



CRITIKAPTEILE TABLE

Part	Level	Effects		
Linker Arm	1-3	1. Schulter 2. Oberarmaktivator 3. Unterarmaktivator 4. Handaktivator 5. Wärmebläucher 6. Mittelschwerer Laser		
	4-6	1. n.Boll-Agäsin 2. n.Boll-Agäsin 3. n.Boll-Agäsin 4. n.Boll-Agäsin 5. n.Boll-Agäsin 6. n.Boll-Agäsin		
	Rechter Arm	1-3	1. Schulter 2. Oberarmaktivator 3. Unterarmaktivator 4. Handaktivator 5. Wärmebläucher 6. Mittelschwerer Laser	
		4-6	1. n.Boll-Agäsin 2. n.Boll-Agäsin 3. n.Boll-Agäsin 4. n.Boll-Agäsin 5. n.Boll-Agäsin 6. n.Boll-Agäsin	
		Torso Mitte	1-3	1. Reagtie 2. Reagtie 3. Reagtie 4. Gyroskop 5. Gyroskop 6. Gyroskop
			4-6	1. Gyroskop 2. Reagtie 3. Reagtie 4. Reagtie 5. Schwere Laser 6. Schwere Laser
Linker Torso			1-3	1. Wärmebläucher 2. Wärmebläucher 3. Wärmebläucher 4. Wärmebläucher 5. Wärmebläucher 6. Mittelschwerer Laser
			4-6	1. n.Boll-Agäsin 2. n.Boll-Agäsin 3. n.Boll-Agäsin 4. n.Boll-Agäsin 5. n.Boll-Agäsin 6. n.Boll-Agäsin
	Rechter Torso		1-3	1. Wärmebläucher 2. Wärmebläucher 3. Wärmebläucher 4. Wärmebläucher 5. Mittelschwerer Laser 6. Munition (LSR-5) 24
			4-6	1. n.Boll-Agäsin 2. n.Boll-Agäsin 3. n.Boll-Agäsin 4. n.Boll-Agäsin 5. n.Boll-Agäsin 6. n.Boll-Agäsin
		Linkes Bein	1-3	1. Hüftgelenk 2. Oberschenkelaktivator 3. Unterschenkelaktivator 4. Fußaktivator 5. Sprungdüse 6. Sprungdüse
			4-6	1. n.Boll-Agäsin 2. n.Boll-Agäsin 3. n.Boll-Agäsin 4. n.Boll-Agäsin 5. n.Boll-Agäsin 6. n.Boll-Agäsin
Rechtes Bein			1-3	1. Hüftgelenk 2. Oberschenkelaktivator 3. Unterschenkelaktivator 4. Fußaktivator 5. Sprungdüse 6. Sprungdüse
			4-6	1. n.Boll-Agäsin 2. n.Boll-Agäsin 3. n.Boll-Agäsin 4. n.Boll-Agäsin 5. n.Boll-Agäsin 6. n.Boll-Agäsin

INTERNETNE STRUKTUR



HEIZDIAGRAM

Hitet Level	Auswirkung Effects	Wärme-Heizstufe
300	Stillegtdown	22
298	Multitonssexplosion/Stopzahl 8+	14*
296	Stillegtdown/Stopzahl 10+	13*
295	-5-Bewegungspunkte	12
294	Wärmebläucher/Fire	11
293	Multitonssexplosion/Stopzahl 6+	10*
292	Stillegtdown/Stopzahl 8+	9
290	-4-Bewegungspunkte	8*
199	Multitonssexplosion/Stopzahl 4+	7
188	Stillegtdown/Stopzahl 6+	6
177	Wärmebläucher/Fire	5*
155	-3-Bewegungspunkte	4
144	Stillegtdown/Stopzahl 4+	3
133	Wärmebläucher/Fire	2
100	-2-Bewegungspunkte	1
88	Wärmebläucher/Fire	0
55	-1-Bewegungspunkte	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 (Hexe)

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

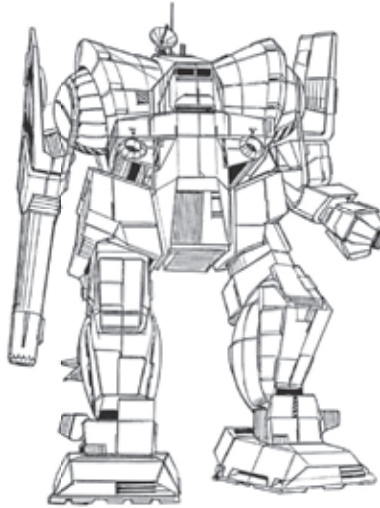
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

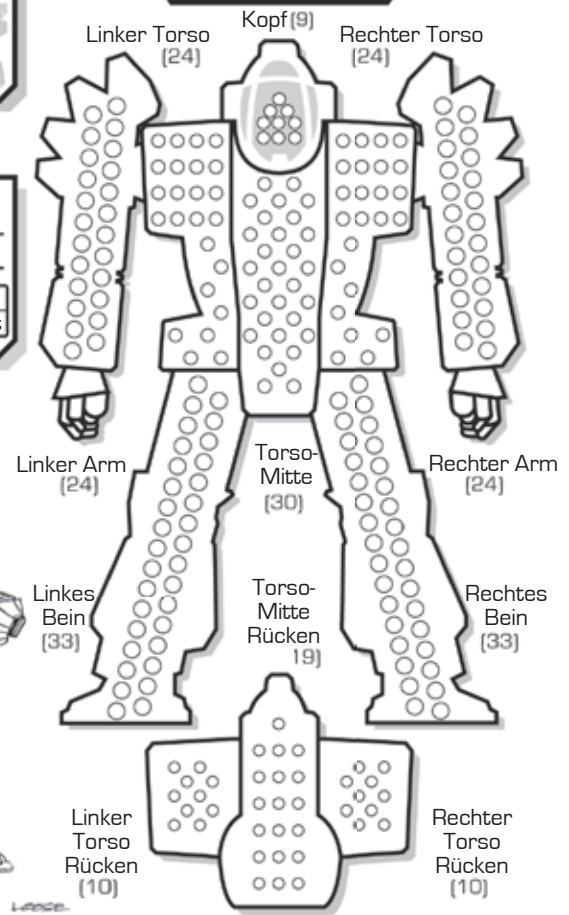
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

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



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

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

Linker Torso

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

Linkes Bein

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

Kopf

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

Torso Mitte

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

Rechter Arm

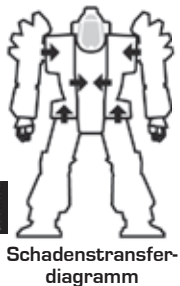
- 1-3
 1. Schulter
 2. Oberarmaktivator
 3. Unterarmaktivator
 4. Wärmetauscher
 5. Wärmetauscher
 6. Wärmetauscher
- 4-6
 1. Wärmetauscher
 2. Wärmetauscher
 3. PPK
 4. PPK
 5. PPK
 6. neu würfeln

Rechter Torso

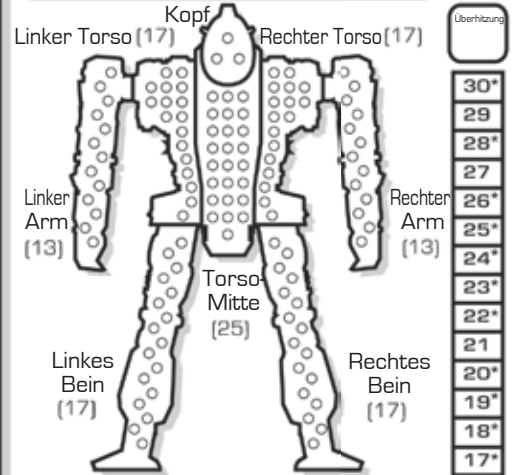
- 1-3
 1. Wärmetauscher
 2. Wärmetauscher
 3. Wärmetauscher
 4. PPK
 5. PPK
 6. PPK
- 4-6
 1. neu würfeln
 2. neu würfeln
 3. neu würfeln
 4. neu würfeln
 5. neu würfeln
 6. neu würfeln

Rechtes Bein

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



INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stillelegung	28
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	Einfach
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

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

MEMECHADRENBIBEL

WEGDATENA

Typ: **ZELBESZIEUS**

Bewegungspunkte:

Gelenk: 44

Renner: 66

Springer: 00

Tonnage: 80

Technologie: Inner Sphere

Innere Sphäre League

Epoche: Sternbund

WAFERBADEN A

Name: _____

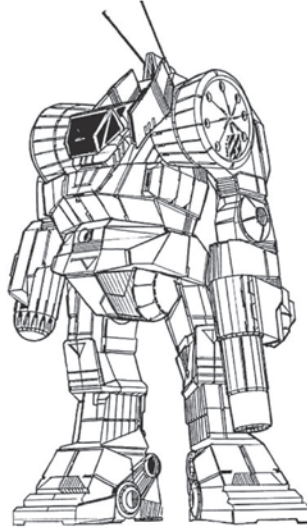
Schützenfahri: _____ Pilotenbreite: _____

HitsTreffern	1	2	3	4	5	6
Graussteinwurfs	3	5	7	10	11	Tot!

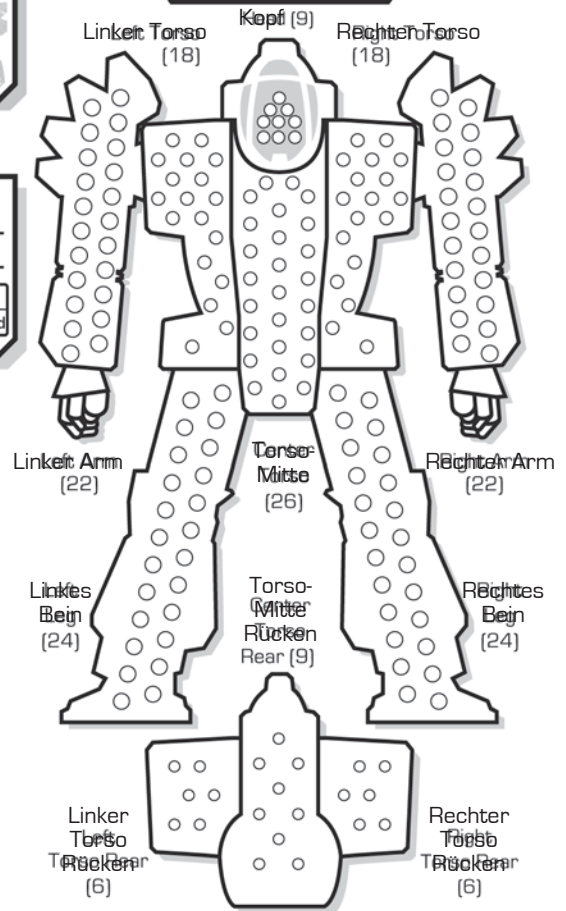
Weapons & Equipment Inventory (hexes)

Anz.	Type	Zone	Wärme	Druck	Min	Sh	Med	Max	WV
1	Schwerer Laser	LT	88	8 (DE)	-	55	100	15	
1	LSR-15	RA	55	1	1	66	77	14	21
1	Medium Laser	LT (R)	3	(M.C.S)	-	3	6	9	
1	Mittelschwerer Laser	LT (R)	3	5 (DE)	-	3	6	6	
1	Medium Laser	LT	3	5 (DE)	-	3	6	6	
1	Mittelschwerer Laser	TM	3	5 (DE)	3	3	6	6	
1	Autocannon 5	LA	1	5	3	6	12	18	
1	Autocannon 5	LA	1	5	3	6	12	18	

(DB.S)



APPROXIMATIV



CRITBAUTEILE TABLE

Linker Arm

- Schulter
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Autocannon 5
- Autocannon 5
- Autocannon 5

- Autocannon 5
- Munition (LSR-15) 20
- n.BolhAgäsin
- n.BolhAgäsin
- n.BolhAgäsin
- n.BolhAgäsin

Linker Torso

- Schwerer Laser
- Schwerer Laser
- Mittelschwerer Laser (R)
- n.BolhAgäsin
- n.BolhAgäsin
- n.BolhAgäsin

- n.BolhAgäsin
- n.BolhAgäsin
- n.BolhAgäsin
- n.BolhAgäsin
- n.BolhAgäsin
- n.BolhAgäsin

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fibreaktivator
- Wärmesäuscher
- Wärmesäuscher

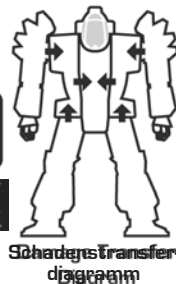
Kopf

- Leberventilation
- Säuscher
- Cockpit
- n.BolhAgäsin
- Säuscher
- Leberventilation

Torso-Mitte

- Reagtie
- Reagtie
- Reagtie
- Gyroskop
- Gyroskop
- Gyroskop

- Gyroskop
- Reagtie
- Reagtie
- Reagtie
- Wärmesäuscher
- Mittelschwerer Laser



Rechter Arm

- Schulter
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- LSR-15
- LSR-15
- LSR-15

- n.BolhAgäsin
- n.BolhAgäsin
- n.BolhAgäsin
- n.BolhAgäsin
- n.BolhAgäsin
- n.BolhAgäsin

Rechter Torso

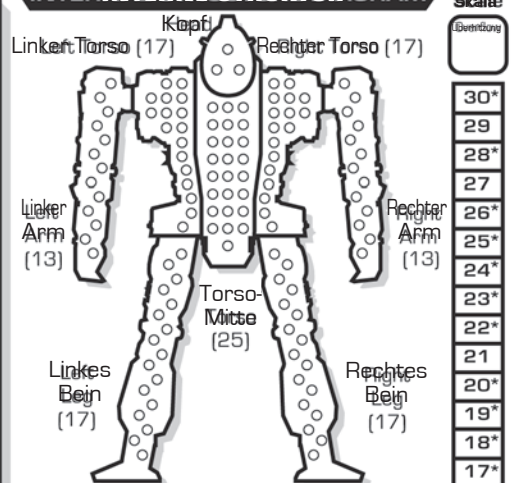
- Munition (LSR-15) 8
- n.BolhAgäsin
- n.BolhAgäsin
- n.BolhAgäsin
- n.BolhAgäsin
- n.BolhAgäsin

- n.BolhAgäsin
- n.BolhAgäsin
- n.BolhAgäsin
- n.BolhAgäsin
- n.BolhAgäsin
- n.BolhAgäsin

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fibreaktivator
- Wärmesäuscher
- Wärmesäuscher

INTERNETZELSTRUKTUR



HEIZDATENA

Hitzet	Wärme-Heausch:
level 1 Auswirkung Effects	17 Einfach
390 Stillegetdown	
298 Multitonsexplosion/Stopzahl 8+	
296 Stillegetdown/Stopzahl 10+	
295 -5 Bewegungspunkte	
294 Wärmeverstärker to Fire	○○○○
293 Multitonsexplosion/Stopzahl 6+	○○○○
292 Stillegetdown/Stopzahl 8+	○○○○
290 -4 Bewegungspunkte	○○○○
199 Multitonsexplosion/Stopzahl 4+	○○○○
188 Stillegetdown/Stopzahl 6+	○○○○
177 Wärmeverstärker to Fire	○○○○
155 -3 Bewegungspunkte	○○○○
144 Stillegetdown/Stopzahl 4+	○○○○
133 Wärmeverstärker to Fire	○○○○
100 -2 Bewegungspunkte	○○○○
88 Wärmeverstärker to Fire	○○○○
55 -1 Bewegungspunkte	○○○○

Wärme-Skala

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

BATTLETECH

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: CP-10-Z Cyclops

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

Bewaffnung & Ausrüstung

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

KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

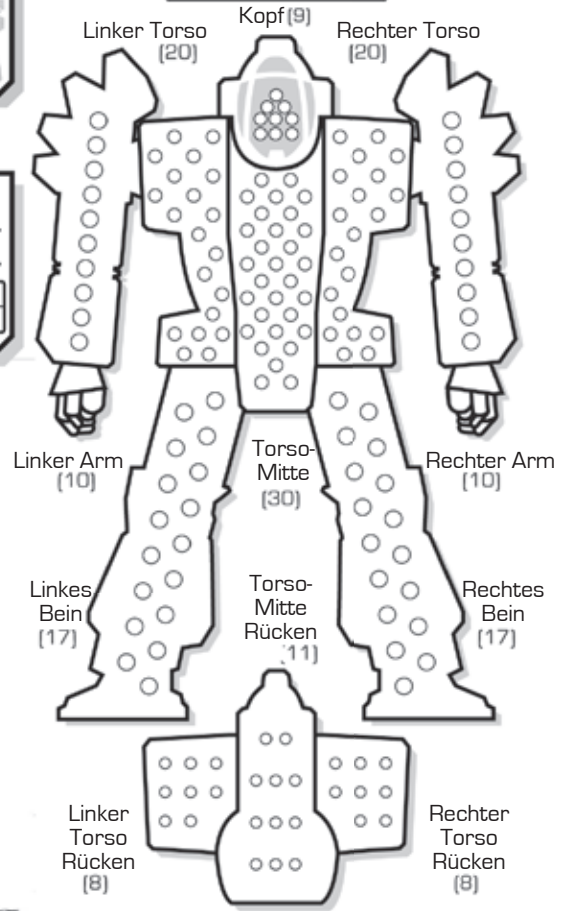
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

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



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

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

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

Linker Torso

- LSR-10
- LSR-10
- Munition (AK 20) 5
- Munition (AK 20) 5
- Munition (LSR-10) 12
- neu würfeln

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

Linkes Bein

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

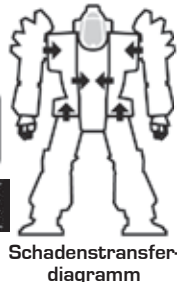
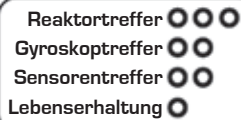
Kopf

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

Torso Mitte

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

- Gyroskop
- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- KSR-4
- Munition (KSR-4) 25



Rechter Arm

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

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

Rechter Torso

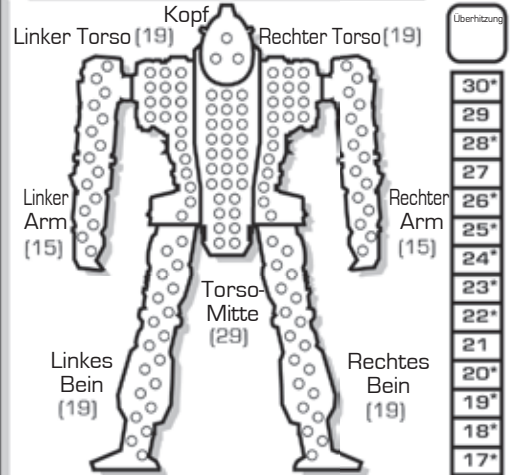
- Autokanone 20
- Autokanone 20
- Autokanone 20
- Autokanone 20
- Autokanone 20
- Autokanone 20

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

Rechtes Bein

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

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	12
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	Einfach
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○○
25	-5 Bewegungspunkte	○○○
24	Waffen +4	○○○○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○○○○○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○○○○○○
20	-4 Bewegungspunkte	○○○○○○○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○○○○○○○○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○○○○○○○○○
17	Waffen +3	○○○○○○○○○○
15	-3 Bewegungspunkte	○○○○○○○○○○○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○○○○○○○○○○○○
13	Waffen +2	○○○○○○○○○○○○○
10	-2 Bewegungspunkte	○○○○○○○○○○○○○
8	Waffen +1	○○○○○○○○○○○○○
5	-1 Bewegungspunkt	○○○○○○○○○○○○○

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

MECHDATEN

MECHDATEN

Typ: **BNC-SB-Bistree**

Bewegungspunkte: **Tonnage: 95**
 Gehnig: 44 **Technologie:** Inner Sphere
 Rennen: 66 **Technologie:** Innere Sphäre League
 Springen: 00 **Epoche:** Sternbund

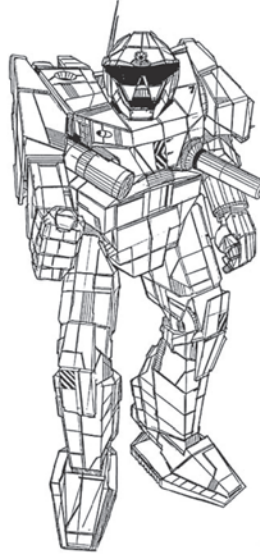
Weapons & Equipment Inventory		(hexes)					
Anz.	Type	Zone	Wärme	Druck	Min	Max	WV
11	IPPK	RIT	100	110	DE	3	66 112 18
1	Autokanone	LT	11	5	5	3	66 112 18
1	Small Laser	H	1	(B,S)	1	2	3
1	Leichter Laser	K	1	3	(DE)	1	2 3

WKFEBBIBADEN A

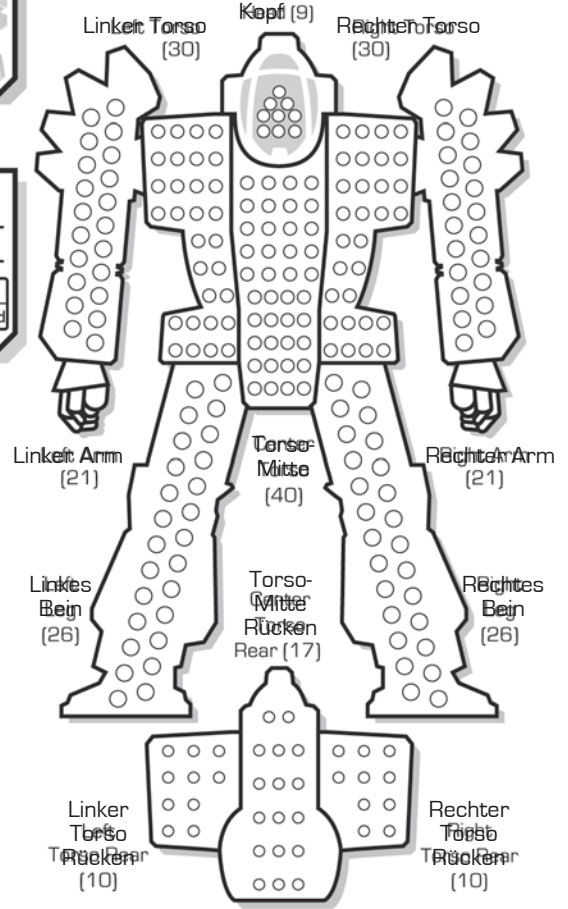
Name: _____

Schützenschicht: _____ P-Ritoren: _____

Hits/Treffern	1	2	3	4	5	6
Grausstimmigkeit	3	5	7	10	11	(Tot)



ARMZERLEGUNG



CRITBAUTEILE TABLE

Linker Arm

- 1-3
- Schulter
 - Oberschenkelaktivator
 - Unterschenkelaktivator
 - Handaktivator
 - n.BolhAgäin
 - n.BolhAgäin

- 4-6
- n.BolhAgäin
 - n.BolhAgäin
 - n.BolhAgäin
 - n.BolhAgäin
 - n.BolhAgäin
 - n.BolhAgäin

Linker Torso

- 1-3
- Autokanone/5
 - Autokanone/5
 - Autokanone/5
 - Autokanone/5
 - Munition (AG/3) 20
 - n.BolhAgäin

- 4-6
- n.BolhAgäin
 - n.BolhAgäin
 - n.BolhAgäin
 - n.BolhAgäin
 - n.BolhAgäin
 - n.BolhAgäin

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- n.BolhAgäin
- n.BolhAgäin

Kopf

- Lebensehaltung
- Sensoren
- Coilchip
- Leichter Laser
- Sensoren
- Lebensehaltung

Torso-Mitte

- 1-3
- Reagtie
 - Reagtie
 - Reagtie
 - Gyroskop
 - Gyroskop
 - Gyroskop

- 4-6
- Gyroskop
 - Reagtie
 - Reagtie
 - Reagtie
 - n.BolhAgäin
 - n.BolhAgäin

Rechter Arm

- 1-3
- Schulter
 - Oberschenkelaktivator
 - Unterschenkelaktivator
 - Handaktivator
 - n.BolhAgäin
 - n.BolhAgäin

- 4-6
- n.BolhAgäin
 - n.BolhAgäin
 - n.BolhAgäin
 - n.BolhAgäin
 - n.BolhAgäin
 - n.BolhAgäin

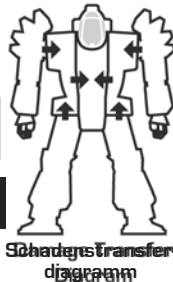
Rechter Torso

- 1-3
- PPRC
 - PPRC
 - PPRC
 - n.BolhAgäin
 - n.BolhAgäin
 - n.BolhAgäin

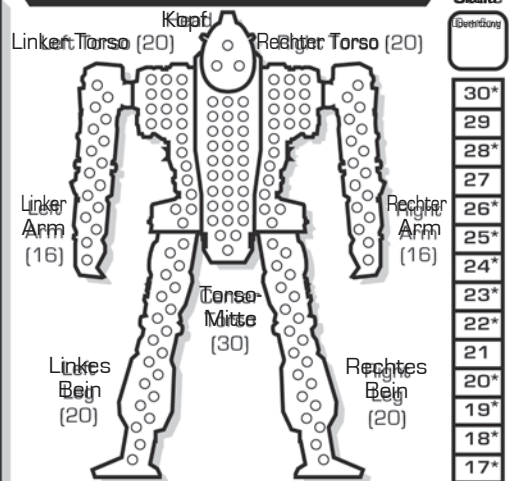
- 4-6
- n.BolhAgäin
 - n.BolhAgäin
 - n.BolhAgäin
 - n.BolhAgäin
 - n.BolhAgäin
 - n.BolhAgäin

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- n.BolhAgäin
- n.BolhAgäin



INTERNETZELSTRUKTUR



HEIZDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen/Effects	Wärme-Heu-Sink: 16
300	Stille	Einmalig
298	Multitimese Explosions/Stopzahl 8+	
296	Stille/Stopzahl 10+	
295	-5-Bewegungspunkte	
294	Wärme-Multiplier to Fire	
293	Multitimese Explosions/Stopzahl 6+	
292	Stille/Stopzahl 8+	
290	-4-Bewegungspunkte	
199	Multitimese Explosions/Stopzahl 4+	
188	Stille/Stopzahl 6+	
177	Wärme-Multiplier to Fire	
155	-3-Bewegungspunkte	
144	Stille/Stopzahl 4+	
133	Wärme-Multiplier to Fire	
100	-2-Bewegungspunkte	
88	Wärme-Multiplier to Fire	
55	-1-Bewegungspunkte	

Wärme-Skala
 (Grün)

30*
29
28*
27
26*
25*
24*
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

KRIEGERDATEN

Name: _____

Schützenwert: _____

Pilotenwert: _____

Treffer:

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

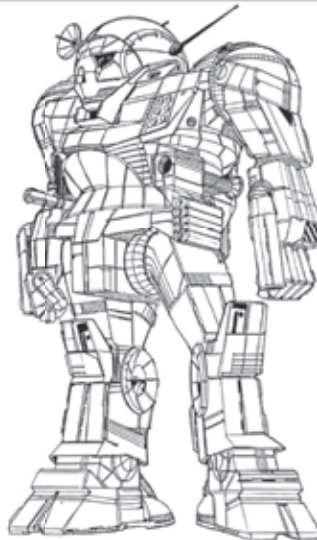
Bewusstseinswurf:

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

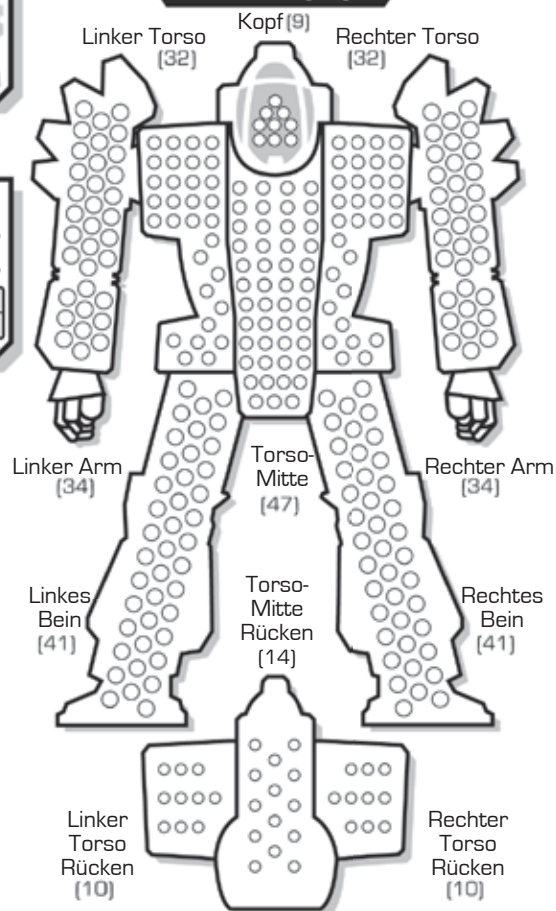
Bewaffnung & Ausrüstung

(Hexe)

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



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

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

1-3

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

Torso Mitte

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

1-3

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

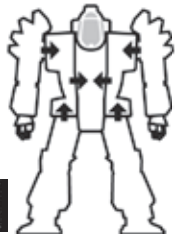
4-6

Reaktortreffer ○○○

Gyroskoptreffer ○○

Sensorentreffer ○○

Lebenserhaltung ○



Schadenstransferdiagramm

Rechter Arm

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

1-3

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

4-6

Rechter Torso

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

1-3

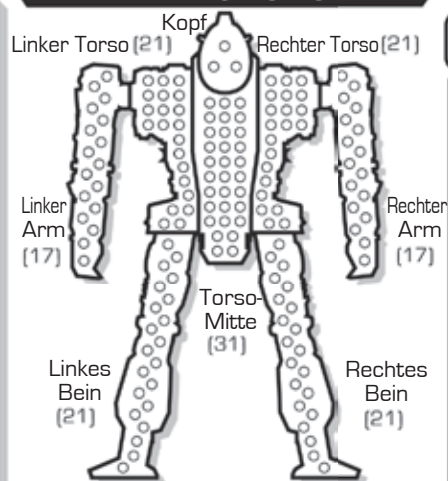
- Autokanone/20
- Autokanone/20
- Autokanone/20
- Autokanone/20
- Munition (AK/20) 5
- Munition (AK/20) 5

4-6

Rechtes Bein

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

BATTLETECH

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

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

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

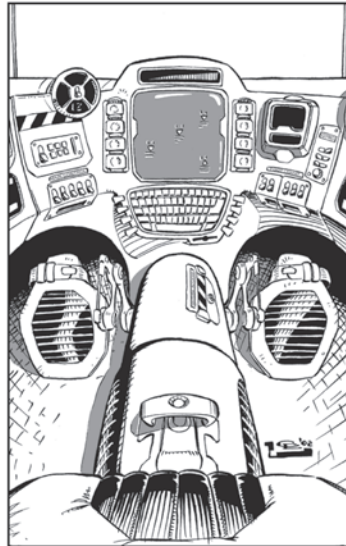
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

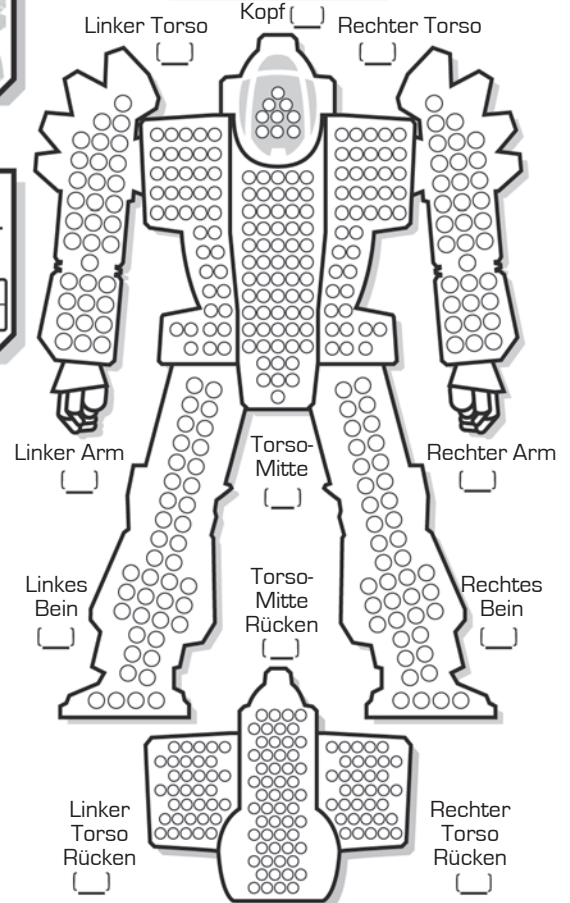
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

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



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

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

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- _____
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Rechter Arm

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

Torso Mitte

- Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Gyroskop
 - Gyroskop
 - Gyroskop
- 1-3 _____
 5. _____
 6. _____

Linker Torso

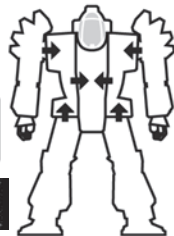
- _____
 - _____
 - _____
 - _____
 - _____
 - _____
- 1-3 _____
 5. _____
 6. _____
1. _____
 2. _____
 3. _____
 4. _____
 5. _____
 6. _____

- Gyroskop
 - Reaktor
 - Reaktor
 - Reaktor
 - _____
 - _____
- 4-6 _____
 5. _____
 6. _____

Rechter Torso

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

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



Schadenstransferdiagramm

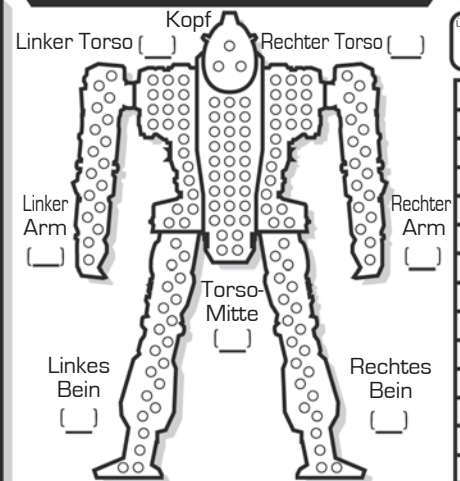
Linkes Bein

- Hüftgelenk
 - Oberschenkelaktivator
 - Unterschenkelaktivator
 - Fußaktivator
- 1-3 _____
 5. _____
 6. _____

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
 - Oberschenkelaktivator
 - Unterschenkelaktivator
 - Fußaktivator
- 1-3 _____
 5. _____
 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	
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	

DIE ZUKUNFT DEINER GEFECHTE!

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

Gaussgeschütz

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

LB-X-Autokanonen

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

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

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

Blitz KSR

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

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

Ultra-Autokanonen

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

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

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

Feuerleitcomputer

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

Raketenabwehrsystem

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

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

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

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

Baugruppen

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

Andere Waffensysteme und Ausrüstungen

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

BATTLETECH

MECHDATENBEREICH

MECHDATEN

Typ: **LOKI PRIME**

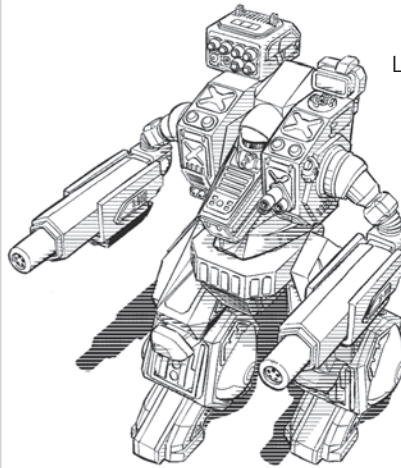
Bewegungspunkte: **Tonnage:** 6565
Gehung: 55 **Technologie:**
Renning: 88 Clan: Succession
Springen: 00 Epoche: Clans Invasion

Weapons & Equipment Inventory (hexes)

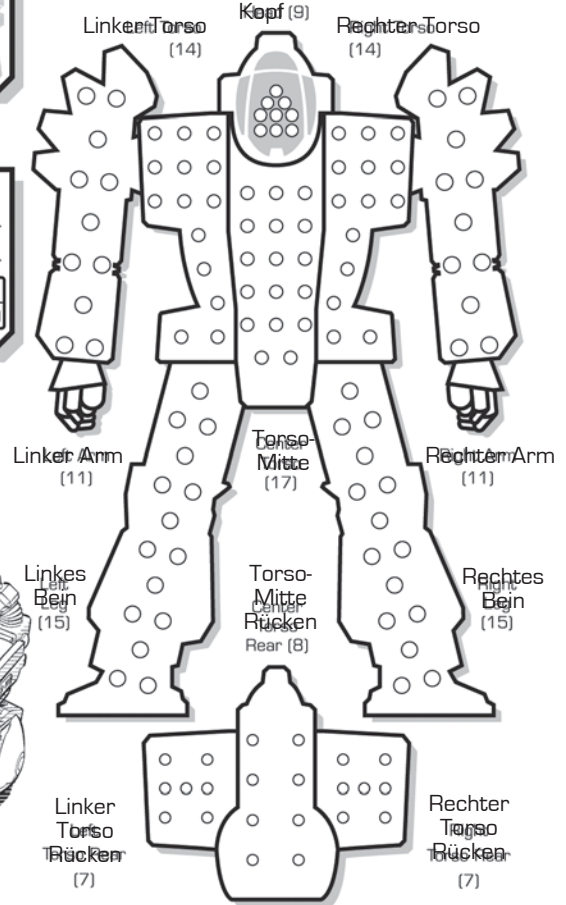
Anz.	Type	Zone	Wärme	Sch.	Min.	Sh.	Mv.	Wp.
1	ER-PPK	RA	15	15 (DE)	7	14	23	33
1	ER-PPK	LA	15	15 (DE)	7	14	23	33
1	Blitz-KSR-6	RT	4	2 (M)	4	8	12	12
2	Maschinengewehr	RT	0	2 (DB, AI)	1	2	3	3
1	ECM Suite	LT	0	(E)	—	—	—	—
1	Active Probe	LT	0	(E)	—	—	—	—
3	Beagle-Sonde	LT	5	7 (DE)	5	10	15	15
1	Anti-Missile System	HD	1	1 (PD)	—	—	—	—
2	Splitterkapsel	RL	0	(PD, WE, AT)	—	—	—	—
2	Splitterkapsel	LL	0	(PD, WE, AT)	—	—	—	—
1	Feind-Ident-Computer	LT	0	(E)	—	—	—	—

WAFERBADEKATA

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Hits Treffen: 1 2 3 4 5 6
 CBewusstseinswurf: 3 5 7 10 11 (End)



ARMPANZERUNG



CRITIKAUFGABE TABLE

Linker Arm

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

Kopf

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

Rechter Arm

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

Torso Mitte

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

Rechter Torso

1. XL-Reaktor-Engine
2. XL-Reaktor-Engine
3. Blitz-KSR-6
4. Blitz-KSR-6
5. Maschinengewehr
6. Maschinengewehr

Linker Torso

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

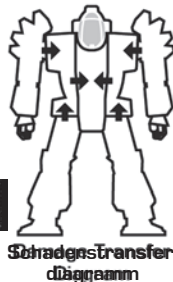
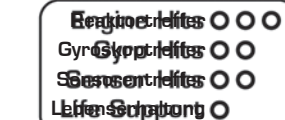
1. Gyroskop
2. XL-Reaktor-Engine
3. XL-Reaktor-Engine
4. XL-Reaktor-Engine
5. Munition (RAS) 24
6. nBall-Agäirin

Rechter Bein

1. XL-Reaktor-Engine
2. XL-Reaktor-Engine
3. Blitz-KSR-6
4. Blitz-KSR-6
5. Maschinengewehr
6. Maschinengewehr

Linkes Bein

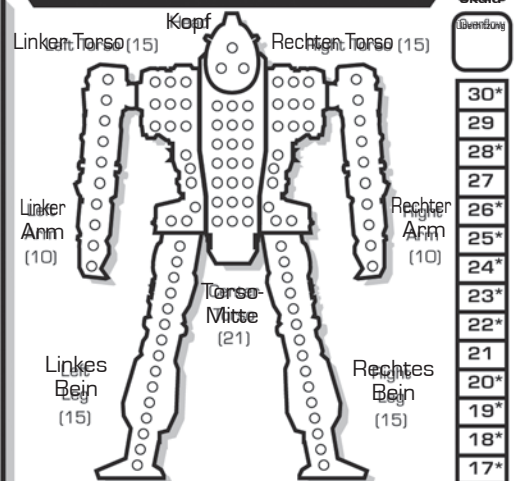
1. Hüftgelenk
2. Oberschenkel-Aktuator
3. Unterschenkel-Aktuator
4. Fuß-Aktuator
5. Splitterkapsel Pod
6. Splitterkapsel Pod



Rechtes Bein

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

INTERNE STRUKTUR



HEIZDATEN

Hitzelevel	Auswirkungseffekte	Wärme-Hausheitz:	Doppelpod
300	Schlagun	13 (26)	14*
288	Munitionsexplosion/Stoppen 8+		13*
285	Schlagun/Stoppen 10-10+		12
255	-5-Bewegungspunkte		11
244	Wärmemodifier to Fire		10*
233	Munitionsexplosion/Stoppen 6+		9
222	Schlagun/Stoppen 8+		8*
210	-4-Bewegungspunkte		7
199	Munitionsexplosion/Stoppen 4+		6
188	Schlagun/Stoppen 6+		5*
177	Wärmemodifier to Fire		4
165	-3-Bewegungspunkte		3
144	Schlagun/Stoppen 4+		2
133	Wärmemodifier to Fire		1
110	-2-Bewegungspunkte		0
88	Wärmemodifier to Fire		
55	-1-Bewegungspunkte		

BATTLETECH

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: **Loki A**

Bewegungspunkte:

Gehen: 5

Rennen: 8

Springen: 0

Tonnage: 65

Technologie:

Clan

Epoche: Clan-Invasion

KRIEGERDATEN

Name: _____

Schützenwert: _____

Pilotenwert: _____

Treffer:

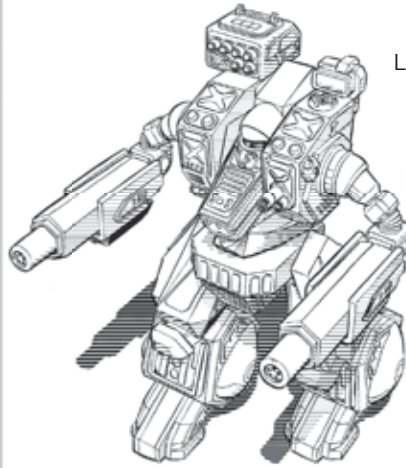
1	2	3	4	5	6
3	5	7	10	11	Tot

Bewusstseinswurf:

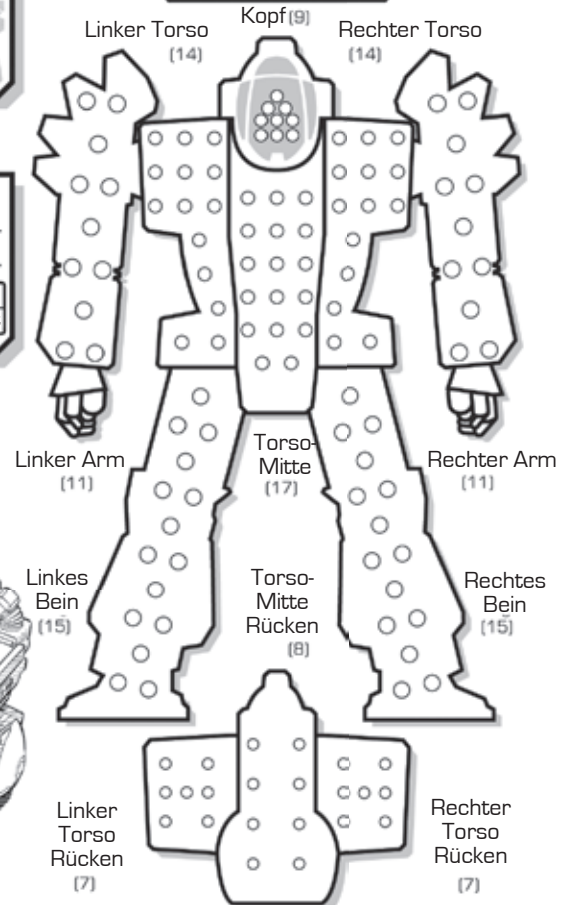
Bewaffnung & Ausrüstung

(Hexe)

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



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- ER-S-Laser
- ER-S-Laser
- neu würfeln

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

Linker Torso

- XL-Reaktor
- XL-Reaktor
- NARC-Boje
- Beagle-Sonde
- Munition (NARC) 6
- 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
- ER-M-Laser
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- XL-Reaktor
- XL-Reaktor
- XL-Reaktor
- Gyroskop
- Gyroskop
- Gyroskop

- Gyroskop
- XL-Reaktor
- XL-Reaktor
- XL-Reaktor
- Munition (MG) 200
- neu würfeln

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



Schadenstransferdiagramm

Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Ultra-AK/5
- Ultra-AK/5
- Ultra-AK/5
- Munition (Ultra-AK/5) 20

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

Rechter Torso

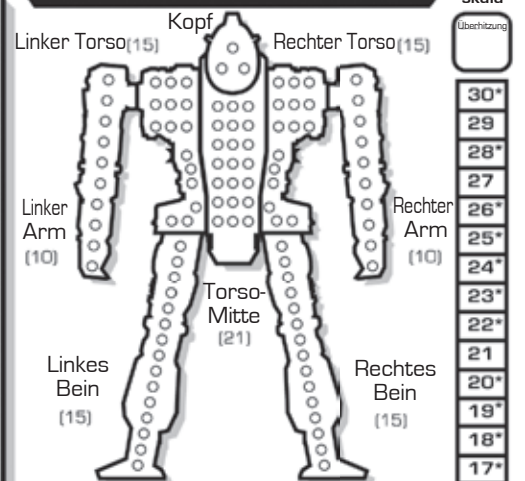
- XL-Reaktor
- XL-Reaktor
- LSR-20
- LSR-20
- LSR-20
- LSR-20

- Maschinengewehr
- Maschinengewehr
- Munition (LSR-20) 6
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Rechtes Bein

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

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stillelegung	13 (26)
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	Doppelt
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

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

MECHDATENBEREICH

MECHDATEN

Typ: **THOR PRIME**

Bewegungspunkte: **70** Tonnage: **7070**

Gehalt: **55** Technologie:

Renieg: **88** Clan: **Succession**

Springen: **55** Epoche: **Clan Invasion**

Weapons & Equipment Inventory (hexes)

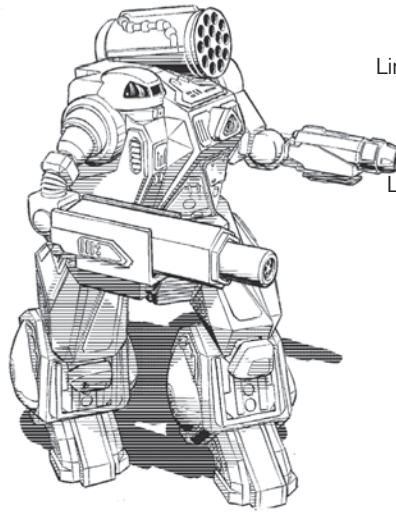
Arz. Typ	Loz. Zone	Hr. Wärm. Sch. Mi. Min. Sh. M. Wp
1 ER PPK	RA 15	15 (DE) 7 14 23
1 LB XAK 10	LA 2	2 10 6 12 18
1 LPM 15	LT 5	5 15 7 14 21

WIRKBEREICH

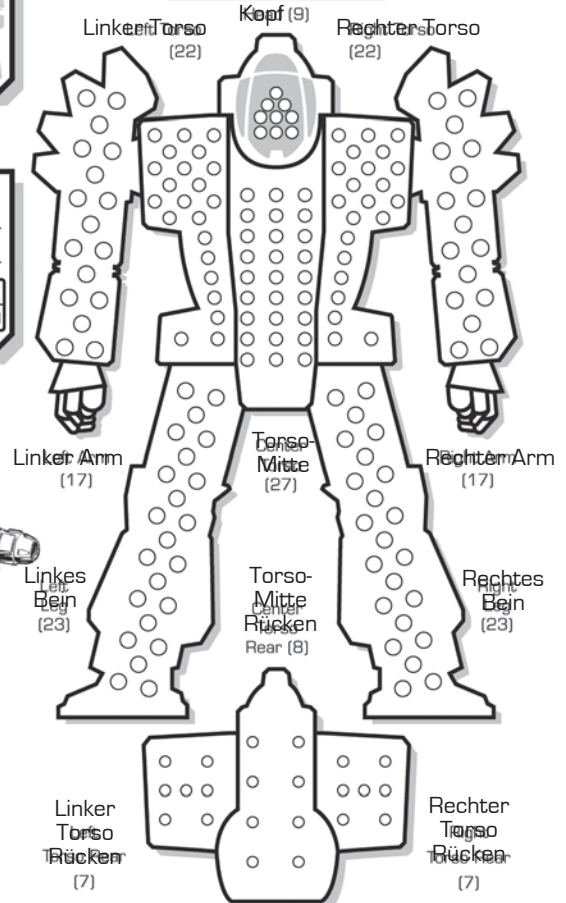
Name: _____

Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____

Hits Treffen	1	2	3	4	5	6
CBewertungswert	3	5	7	10	11	12



ARMPANZERUNG



CRITIKAUFGABE

Linker Arm

1. Schulter
2. Oberarmaktivator
3. LB XAK 10
4. LB XAK 10
5. LB XAK 10
6. LB XAK 10

Linker Torso

1. LB XAK 10
2. Munition (BSA-B5) 10
3. Feendibitous
4. nBall/Agairin
5. nBall/Agairin
6. nBall/Agairin

Linker Bein

1. XLReaktorEngine
2. XLReaktorEngine
3. LPM 15
4. LPM 15
5. Munition (BSA-B5) 8
6. Munition (BSA-B5) 8

Rechter Arm

Rechter Arm

1. Schulter
2. Oberarmaktivator
3. ER PPK
4. ER PPK
5. Feendibitous
6. nBall/Agairin

Rechter Torso

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

Rechter Bein

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

Kopf

1. Lebenshaltung
2. Sensoren
3. Cockpit
4. Feendibitous
5. Sensoren
6. Lebenshaltung

Torso-Mitte

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

Rechter Torso

1. Gyroskop
2. XLReaktorEngine
3. XLReaktorEngine
4. XLReaktorEngine
5. Sprungdüse
6. nBall/Agairin

Engine-Relais

Gyro-Relais ○○○○

Sensoren-Relais ○○

Lebenshaltung ○

Lebenshaltung ○

Lebenshaltung ○

Lebenshaltung ○

Lebenshaltung ○

Lebenshaltung ○

Lebenshaltung ○

Lebenshaltung ○

Lebenshaltung ○

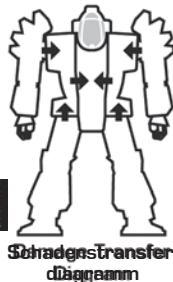
Lebenshaltung ○

Lebenshaltung ○

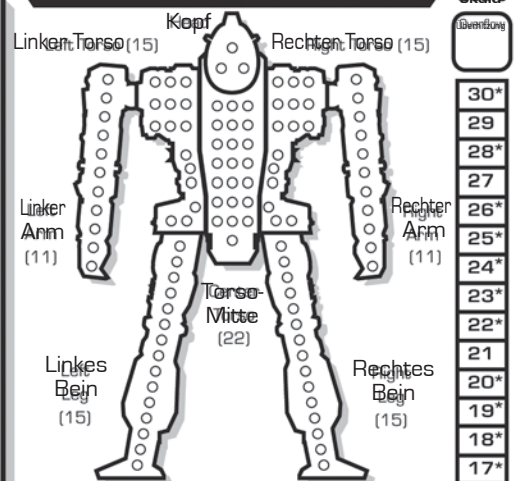
Lebenshaltung ○

Lebenshaltung ○

Lebenshaltung ○



INTERNE STRUKTUR



HEIZDATEN

Hitzelevel	Auswirkungseffekte	Wärme-Hauszahl	Wärme-Hauszahl (28)	Doppel
30	Schlagwunden	14	28	13
28	Munitionsexplosion/Stoppschritt +	14	28	12
26	Schlagwunden/Stoppschritt + 10	14	28	11
25	-5-Bewegungspunkte	14	28	10
24	Wärmemodifier to Fire	14	28	9
23	Munitionsexplosion/Stoppschritt +	14	28	8
22	Schlagwunden/Stoppschritt + 8	14	28	7
20	-4-Bewegungspunkte	14	28	6
19	Munitionsexplosion/Stoppschritt +	14	28	5
18	Schlagwunden/Stoppschritt + 6	14	28	4
17	Wärmemodifier to Fire	14	28	3
15	-3-Bewegungspunkte	14	28	2
14	Schlagwunden/Stoppschritt + 4	14	28	1
13	Wärmemodifier to Fire	14	28	0
10	-2-Bewegungspunkte	14	28	0
8	Wärmemodifier to Fire	14	28	0
5	-1-Bewegungspunkte	14	28	0

BATTLETECH

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: Thor A

Bewegungspunkte:

Gehen: 5

Rennen: 8

Springen: 5

Tonnage: 70

Technologie:

Clan

Epoche: Clan-Invasion

Bewaffnung & Ausrüstung

(Hexe)

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

KRIEGERDATEN

Name: _____

Schützenwert: _____

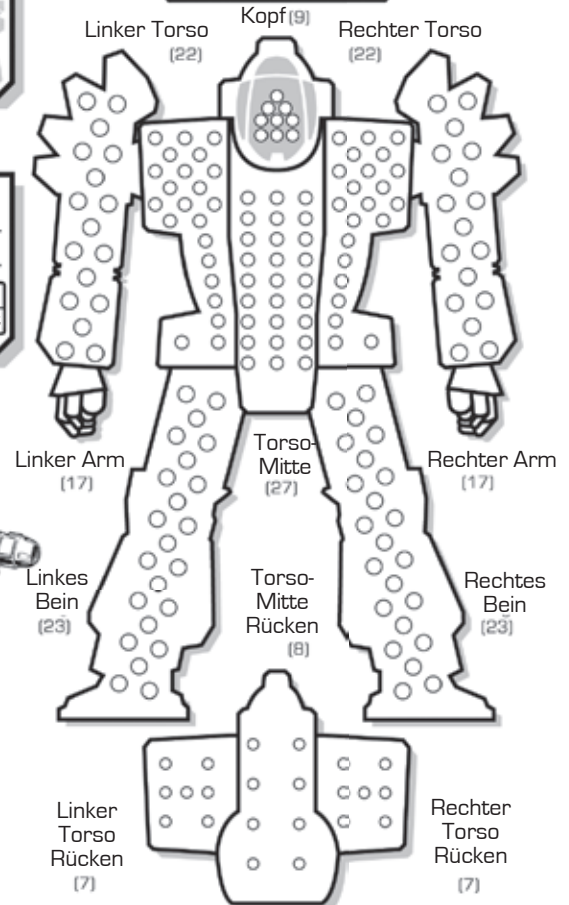
Pilotenwert: _____

Treffer:

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



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

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

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

Linker Torso

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

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

Linkes Bein

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

Kopf

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

Torso Mitte

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

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

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



Schadenstransferdiagramm

Rechter Arm

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

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

Rechter Torso

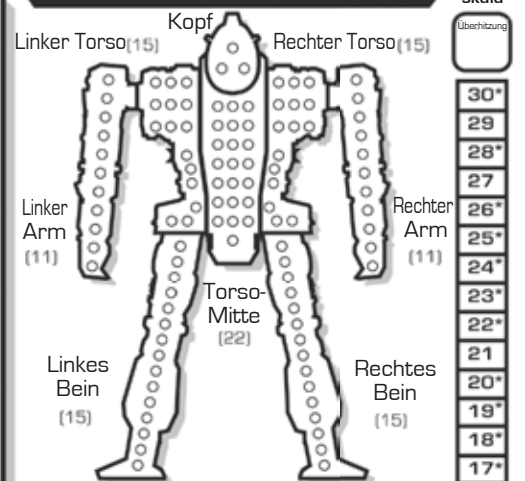
1. XL-Reaktor
2. XL-Reaktor
3. Ferrofibril
4. Ferrofibril
5. neu würfeln
6. neu würfeln

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

Rechtes Bein

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

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stillelegung	14 (28)
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	Doppelt
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

Übernitzung

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

