BATTLETECH

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: _____

Bewegungspunkte: Tonnage: _____

Gehen: ____

Rennen: ____

Springen: ____

Bewaffnung & Ausrüstung

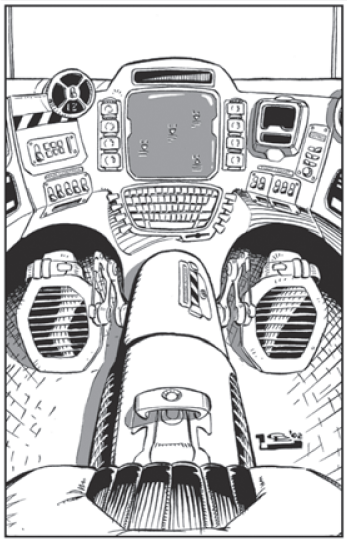
Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.

KRIEGERDATEN

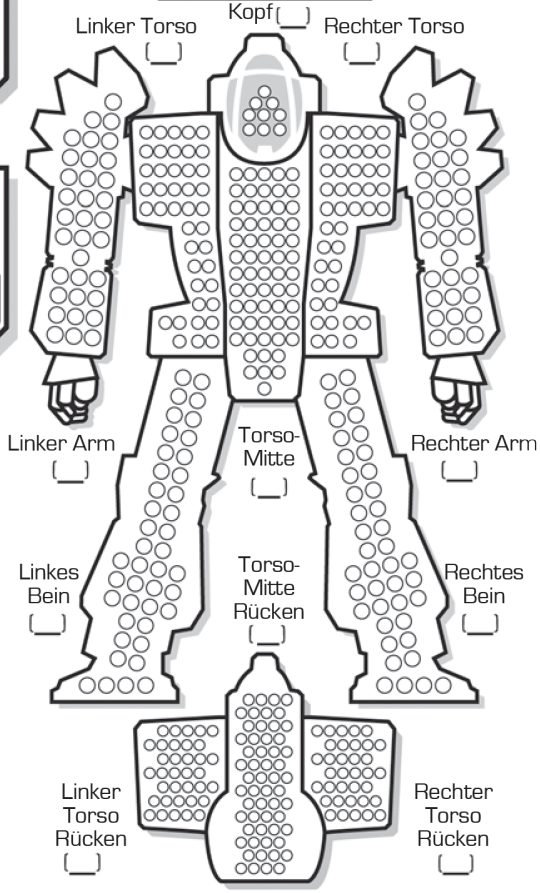
Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

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



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

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

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

Kopf

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

Rechter Arm

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

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

Torso Mitte

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

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

Linker Torso

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

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

Rechter Torso

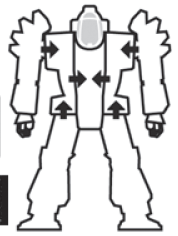
1-3
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____

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

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

Linkes Bein

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

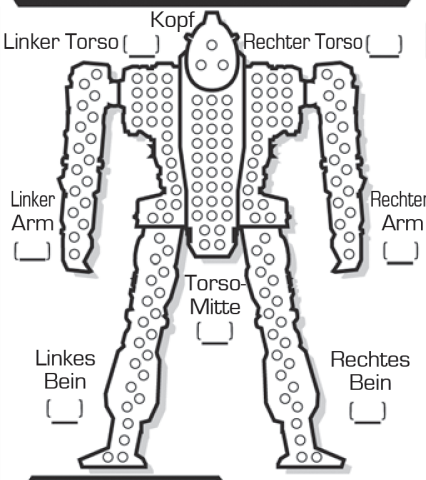


Schadenstransfer-diagramm

Rechtes Bein

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

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

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

HITZEDATEN

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

© 2013 The Topps Company, Inc. BattleTech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2013 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

DATENBOGEN FÜR VIERBEINIGE MECHS

MECHDATEN

Typ: _____

Bewegungspunkte:

Gehen: _____

Rennen: _____

Springen: _____

Tonnage: _____

Technologie:

Clan ☐

Innere Sphäre ☐

Bewaffnung & Ausrüstung

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

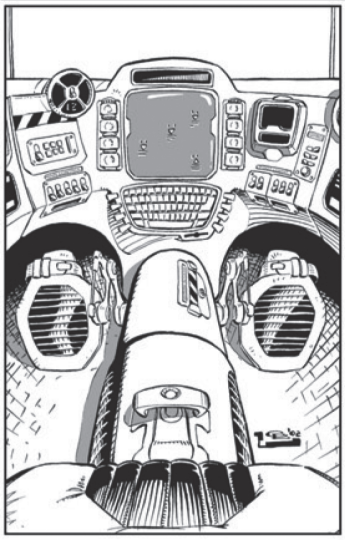
Kosten: _____ KW: _____

KRIEGERDATEN

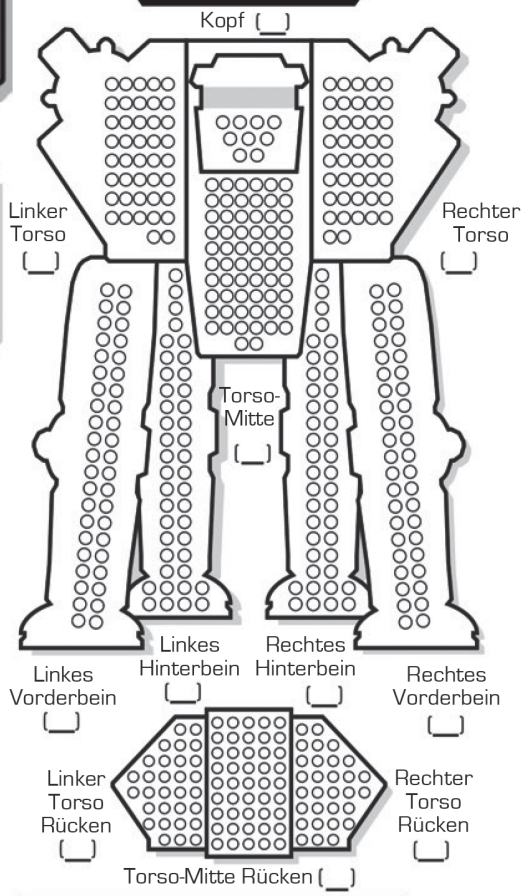
Name: _____

Schützenwert: ____ Pilotenwert: ____

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



PANZERUNG



BAUTEILE

Kopf

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

Linkes Vorderbein

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

Rechtes Vorderbein

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

Torso Mitte

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

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

Linker Torso

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

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

Rechter Torso

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

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

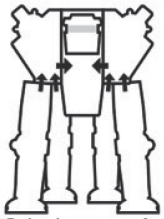
Reaktortreffer	○○○
Gyroskoptreffer	○○
Sensorentreffer	○○
Lebenserhaltung	○

Linkes Hinterbein

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

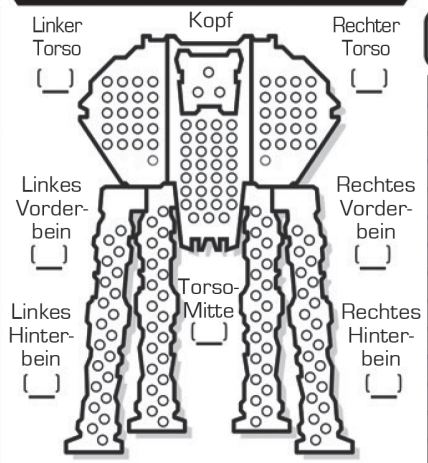
Rechtes Hinterbein

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



Schadenstransfer-diagramm

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

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

HITZEDATEN

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

Wärmetauscher

____ (____)

○○○
○○○
○○○
○○○
○○○
○○○
○○○
○○○
○○○
○○○

Einfach ☐

Doppelt ☐

© 2013 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2013 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

PROTOMECH DATENBOGEN

PROTOMECH 1

Typ: _____
Tonnen: ____
Bewegungspunkte:
Gehen/Rennen/Springen
___/___/___

BEWAFFNUNG

Zone	Typ	Sch	Min	N.	M.	W.
Hauptwaffe:						
Rechter Arm:						
Linker Arm:						
Torso A:						
Torso B:						
Munition:						

KRIEGERDATEN

Name: _____
Schützenwert: ____

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

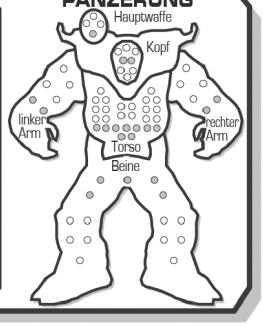
Kosten: _____ C-Noten KW:____

TREFFERZONEN UND KRITISCHE TREFFER

2W6	Zone	1. Treffer	2. Treffer	3. Treffer
2	Hauptwaffe	☐ Hauptwaffe zerstört		
4	Rechter Arm	☐ Angriffe +1	■ Rechter Arm zerstört	
5, 9	Beine	☐ -1 BP Gehen	☐ ½ BP Gehen	■ Keine BP
6, 7, 8	Torso	■ -1 BP Springen*	■ ½ BP Springen	■ ProtoMech zerstört
10	Linker Arm	☐ Angriffe +1	■ Linker Arm zerstört	
12	Kopf	☐ Angriffe +1	■ Angriffe +2 keine Schüsse auf Weit	
3, 11	knapp vorbei			

* Wirf 1W6: 1-2, Torsowaffe A zerstört; 3-4 Torsowaffe B zerstört; 5-6 keine Auswirkung

PANZERUNG



PROTOMECH 2

Typ: _____
Tonnen: ____
Bewegungspunkte:
Gehen/Rennen/Springen
___/___/___

BEWAFFNUNG

Zone	Typ	Sch	Min	N.	M.	W.
Hauptwaffe:						
Rechter Arm:						
Linker Arm:						
Torso A:						
Torso B:						
Munition:						

KRIEGERDATEN

Name: _____
Schützenwert: ____

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

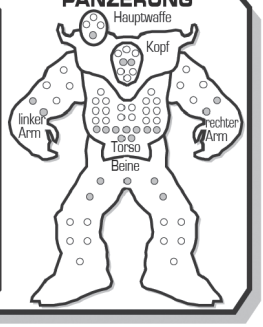
Kosten: _____ C-Noten KW:____

TREFFERZONEN UND KRITISCHE TREFFER

2W6	Zone	1. Treffer	2. Treffer	3. Treffer
2	Hauptwaffe	☐ Hauptwaffe zerstört		
4	Rechter Arm	☐ Angriffe +1	■ Rechter Arm zerstört	
5, 9	Beine	☐ -1 BP Gehen	☐ ½ BP Gehen	■ Keine BP
6, 7, 8	Torso	■ -1 BP Springen*	■ ½ BP Springen	■ ProtoMech zerstört
10	Linker Arm	☐ Angriffe +1	■ Linker Arm zerstört	
12	Kopf	☐ Angriffe +1	■ Angriffe +2 keine Schüsse auf Weit	
3, 11	knapp vorbei			

* Wirf 1W6: 1-2, Torsowaffe A zerstört; 3-4 Torsowaffe B zerstört; 5-6 keine Auswirkung

PANZERUNG



PROTOMECH 3

Typ: _____
Tonnen: ____
Bewegungspunkte:
Gehen/Rennen/Springen
___/___/___

BEWAFFNUNG

Zone	Typ	Sch	Min	N.	M.	W.
Hauptwaffe:						
Rechter Arm:						
Linker Arm:						
Torso A:						
Torso B:						
Munition:						

KRIEGERDATEN

Name: _____
Schützenwert: ____

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

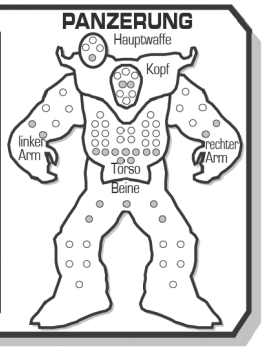
Kosten: _____ C-Noten KW:____

TREFFERZONEN UND KRITISCHE TREFFER

2W6	Zone	1. Treffer	2. Treffer	3. Treffer
2	Hauptwaffe	☐ Hauptwaffe zerstört		
4	Rechter Arm	☐ Angriffe +1	■ Rechter Arm zerstört	
5, 9	Beine	☐ -1 BP Gehen	☐ ½ BP Gehen	■ Keine BP
6, 7, 8	Torso	■ -1 BP Springen*	■ ½ BP Springen	■ ProtoMech zerstört
10	Linker Arm	☐ Angriffe +1	■ Linker Arm zerstört	
12	Kopf	☐ Angriffe +1	■ Angriffe +2 keine Schüsse auf Weit	
3, 11	knapp vorbei			

* Wirf 1W6: 1-2, Torsowaffe A zerstört; 3-4 Torsowaffe B zerstört; 5-6 keine Auswirkung

PANZERUNG



PROTOMECH 4

Typ: _____
Tonnen: ____
Bewegungspunkte:
Gehen/Rennen/Springen
___/___/___

BEWAFFNUNG

Zone	Typ	Sch	Min	N.	M.	W.
Hauptwaffe:						
Rechter Arm:						
Linker Arm:						
Torso A:						
Torso B:						
Munition:						

KRIEGERDATEN

Name: _____
Schützenwert: ____

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

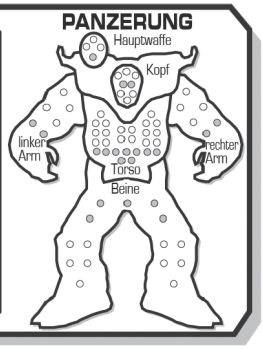
Kosten: _____ C-Noten KW:____

TREFFERZONEN UND KRITISCHE TREFFER

2W6	Zone	1. Treffer	2. Treffer	3. Treffer
2	Hauptwaffe	☐ Hauptwaffe zerstört		
4	Rechter Arm	☐ Angriffe +1	■ Rechter Arm zerstört	
5, 9	Beine	☐ -1 BP Gehen	☐ ½ BP Gehen	■ Keine BP
6, 7, 8	Torso	■ -1 BP Springen*	■ ½ BP Springen	■ ProtoMech zerstört
10	Linker Arm	☐ Angriffe +1	■ Linker Arm zerstört	
12	Kopf	☐ Angriffe +1	■ Angriffe +2 keine Schüsse auf Weit	
3, 11	knapp vorbei			

* Wirf 1W6: 1-2, Torsowaffe A zerstört; 3-4 Torsowaffe B zerstört; 5-6 keine Auswirkung

PANZERUNG



PROTOMECH 5

Typ: _____
Tonnen: ____
Bewegungspunkte:
Gehen/Rennen/Springen
___/___/___

BEWAFFNUNG

Zone	Typ	Sch	Min	N.	M.	W.
Hauptwaffe:						
Rechter Arm:						
Linker Arm:						
Torso A:						
Torso B:						
Munition:						

KRIEGERDATEN

Name: _____
Schützenwert: ____

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

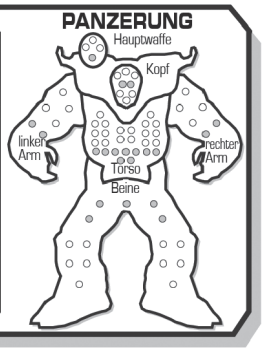
Kosten: _____ C-Noten KW:____

TREFFERZONEN UND KRITISCHE TREFFER

2W6	Zone	1. Treffer	2. Treffer	3. Treffer
2	Hauptwaffe	☐ Hauptwaffe zerstört		
4	Rechter Arm	☐ Angriffe +1	■ Rechter Arm zerstört	
5, 9	Beine	☐ -1 BP Gehen	☐ ½ BP Gehen	■ Keine BP
6, 7, 8	Torso	■ -1 BP Springen*	■ ½ BP Springen	■ ProtoMech zerstört
10	Linker Arm	☐ Angriffe +1	■ Linker Arm zerstört	
12	Kopf	☐ Angriffe +1	■ Angriffe +2 keine Schüsse auf Weit	
3, 11	knapp vorbei			

* Wirf 1W6: 1-2, Torsowaffe A zerstört; 3-4 Torsowaffe B zerstört; 5-6 keine Auswirkung

PANZERUNG



ULISSES SPIELE
© 2013 The Topps Company, Inc. BattleTech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2013 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.
CATALYST game labs

BATTLETECH™

BODENFAHRZEUG DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: _____

Bewegungspunkte: Tonnen: _____

Einsatz-BP: _____ Technologie

Höchst-BP: _____ Clan ☐

Bewegungsart: _____ Innere Sphäre ☐

Maschinentyp: _____

Bewaffnung & Ausrüstung

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

Kosten: _____ C-Noten KW: _____

MANNSCHAFT

Anzahl: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Kommandant getroffen [+1] — Modifikator auf alle Fertigkeitswürfe

Fahrer getroffen [+2] — Modifikator auf alle Fahren-Würfe

KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Maschinentreffer ☐

Sensorentreffer [+1] [+2] [+3] [Z]

Antriebssystemtreffer [+1] [+2] [+3]

Stabilisatoren

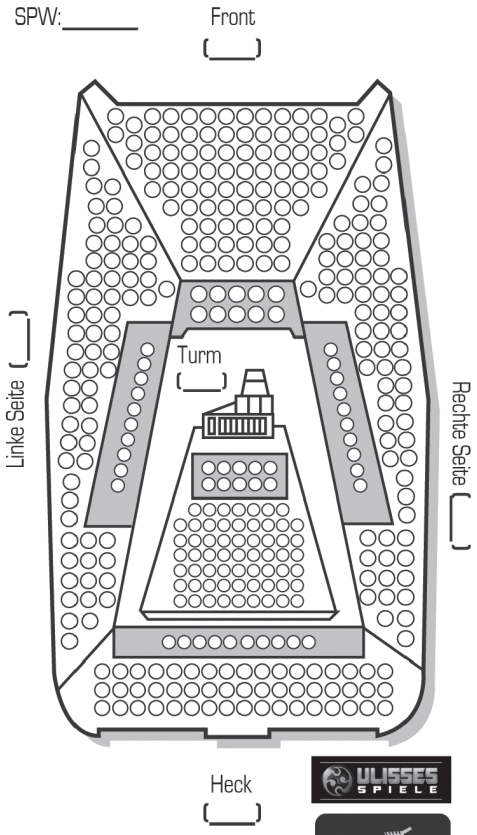
Front ☐ Links ☐ Rechts ☐

Heck ☐ Turm ☐

NOTIZEN

PANZERUNG

SPW: _____



TREFFERZONEN VON BODENFAHRZEUGEN

ANGRIFFSRICHTUNG

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

* Ein Ergebnis von 2 oder 12 (oder 8, wenn der Angriff von der Seite kommt) kann einen kritischen Treffer am Fahrzeug verursachen. Bei diesen Ergebnissen wird der Schaden normal gegen die Panzerung der Trefferzone angerechnet. Danach würfelt der Angreifer, auf die Tabelle *Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge* unten (s. Kampf, *Total Warfare* für mehr Informationen). Ein Ergebnis von 12 auf der Tabelle *Trefferzonen von Bodenfahrzeugen* kann einen kritischen Treffer am Geschützturm verursachen. Hat das getroffene Fahrzeug keinen Turm, bedeutet der kritische Treffer gegen den Geschützturm stattdessen einen kritischen Treffer gegen die Seite von aus der angegriffen wurde.

† Das Fahrzeug kann einen Antriebsschaden erleiden, auch wenn die Panzerung intakt ist. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung angerechnet. Danach würfelt der Spieler auf die Tabelle *Antriebsschäden* rechts (s. Kampf, *Total Warfare* für mehr Informationen). Der Schaden tritt am Ende der Phase ein, in der er verursacht wurde.

§ Seitentreffer treffen die Seite, von der aus angegriffen wurde. Beispielsweise gilt bei einem Treffer von der rechten Seite ein Würfelergebnis Seite immer gegen die rechte Seite. Hat das Fahrzeug keinen Turm, gilt ein Turmtreffer als Treffer gegen die Seite, von der aus angegriffen wurde.

ANTRIEBSSCHÄDEN

2W6	Auswirkungen*
2–5	keine Auswirkungen
6–7	leichter Schaden; Modifikator von +1 auf alle Fahrerwürfe
8–9	mittelschwerer Schaden; Reisegeschwindigkeit -1, Modifikator von +2 auf alle Fahrerwürfe
10–11	schwerer Schaden; Reisegeschwindigkeit wird halbiert (aufrunden), Modifikator von +3 auf alle Fahrerwürfe
12+	Totalschaden; keine Bewegung bis Spielende, Fahrzeug immobilisiert

Modifikator für Angriffsrichtung:
Treffer am Heck +1
Treffer an den Seiten +2

Modifikator für Fahrzeugart:
Kettenfahrzeug, Marineeinheit +0
Radfahrzeug +2
Luftkissenfahrzeug, Tragflügelboot +3
Bodeneffektfahrzeug +4

* Alle Abzüge für Bewegung und Fahrerwürfe werden aufaddiert. Bei Fahrerwürfen wird jedes Einzelergebnis jedoch nur einmalig angerechnet. Beispiel: Ein Ergebnis von 6-7 bedeutet eine Modifikator von +1. Dieser Modifikator zählt nur einmalig zum Gesamtabzug, ein weiteres Ergebnis von 6-7 hat keine weiteren Auswirkungen mehr. Der maximale Modifikator für Fahrerwürfe liegt daher bei +6. Wird die Reisegeschwindigkeit einer Einheit auf 0 herabgesetzt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen, wird aber nicht als unbewegliches Ziel angesehen. Jeder Antriebsschaden tritt am Ende der Phase in Kraft, in der er verursacht wurde. Beispiel: zwei Einheiten greifen dasselbe Gefechtsfahrzeug während der Waffenangriffsphase an. Die erste Einheit verursacht einen Antriebsschaden und würfelt eine 12. Der Modifikator von -4 für unbewegliche Ziele gilt nicht für den Angriff der zweiten Einheit. Der Modifikator gilt allerdings ab der physischen Angriffsphase. Wird ein Luftkissenfahrzeug immobilisiert und befindet es sich auf einem Wasserfeld der Tiefe 1 oder tiefer, so sinkt es und ist zerstört.

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

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

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

© 2013 The Topps Company, Inc. BattleTech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2013 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

SENKRECHTSTARTER-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: _____

Bewegungspunkte:
Einsatz-BP: _____
Höchst-BP: _____
Antrieb: _____

Tonnage: _____
Technologie:
Clan ☐
Innere Sphäre ☐

Bewaffnung & Ausrüstung

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

Kosten: _____ KW: _____

MANNSCHAFT

Anzahl: _____

Schützenwert: ____ Pilotenwert: ____

Kopilot getroffen: +1
Modifikator für alle Trefferwürfe

Pilot getroffen: +2
Modifikator für alle Fahrerwürfe

KRITISCHER SCHADEN

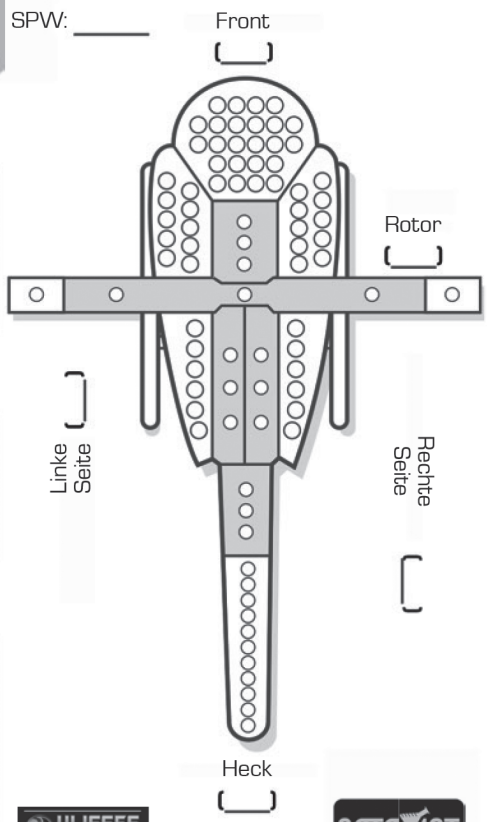
Flugstabilisator* +3 Reaktor/Motor ☐
Sensorentreffer +1 +2 +3 D
Stabilisatoren
Front ☐ Links ☐ Rechts ☐ Heck ☐

*Nur Einsatz-BP möglich

NOTIZEN

PANZERUNG

SPW: _____



SENKRECHTSTARTER-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

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

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

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

SENKRECHTSTARTER-BEWEGUNGSHÖHE

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

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

NAHKAMPFATTACKEN GEGEN SENKRECHTSTARTER

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

KRITISCHE TREFFER GEGEN SENKRECHTSTARTER

ANGRIFFSRICHTUNG

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

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

© 2013 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2013 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

SCHIFF-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: _____

Bewegungspunkte: Tonnage: _____

Einsatz-BP: _____ Technologie:

Höchst-BP: _____ Clan ☐

Bewegungsart: _____ Innere Sphäre ☐

Antrieb: _____

Bewaffnung & Ausrüstung

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

Kosten: _____ KW: _____

MANNSCHAFT

Anzahl: _____

Schützenwert: ____ Pilotenwert: ____

Kopilot getroffen: +1 Modifikator für alle Trefferwürfe

Pilot getroffen: +2 Modifikator für alle Fahrerwürfe

KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐

Sensorentreffer +1 +2 +3 Z

Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Stabilisatoren

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐

Heck ☐ Turm ☐

NOTIZEN

SCHIFFS-TREFFERZONENTABELLE

ANGRIFFSRICHTUNG

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

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

† Das Fahrzeug kann einen Antriebssystemschaden erleiden, auch wenn noch Panzerung verbleibt. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam, aber der Angreifer würfelt zudem auf der Tabelle für kritische Antriebsschäden rechts.

§ Sollte das Fahrzeug nicht über einen Turm verfügen, trifft der Treffer stattdessen an der Seite, die angegriffen wurde.

ANTRIEBSSYSTEMSCHÄDEN

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

Modifikator für Angriffsrichtung

Treffer am Heck	+1
Treffer an den Seiten	+2

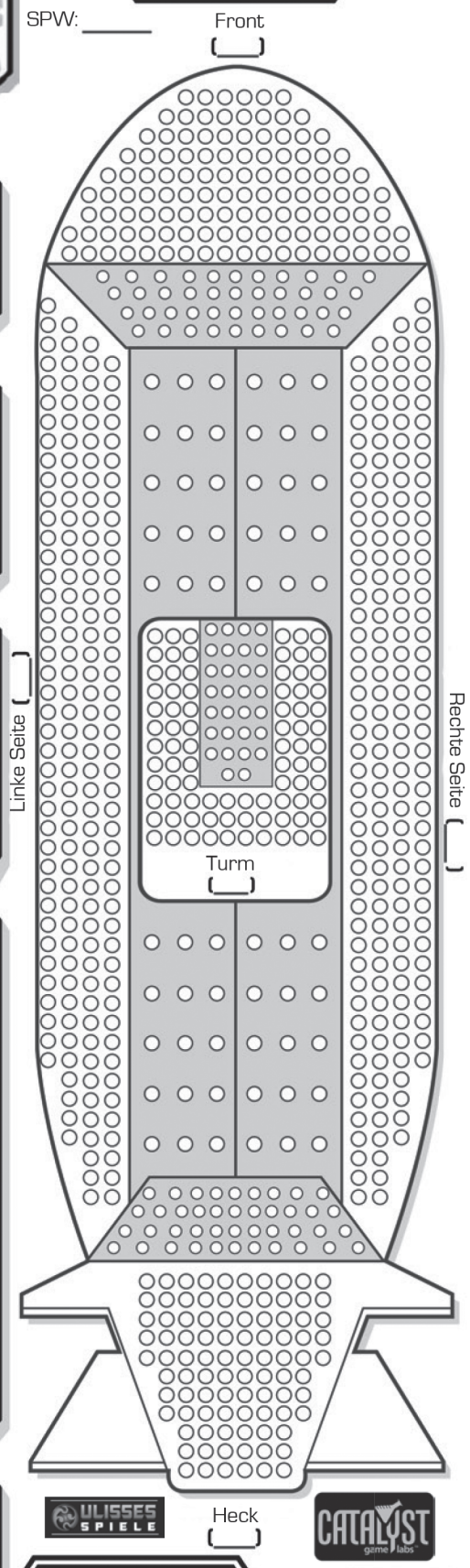
Fahrzeugtypmodifikatoren

Schiff	+0
Tragflügelboot	+3

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

PANZERUNG

SPW: _____



NAHKAMPFATTACKEN GEGEN SENKRECHTSTARTER

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

TIEFE

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Tiefe										
Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Tiefe										

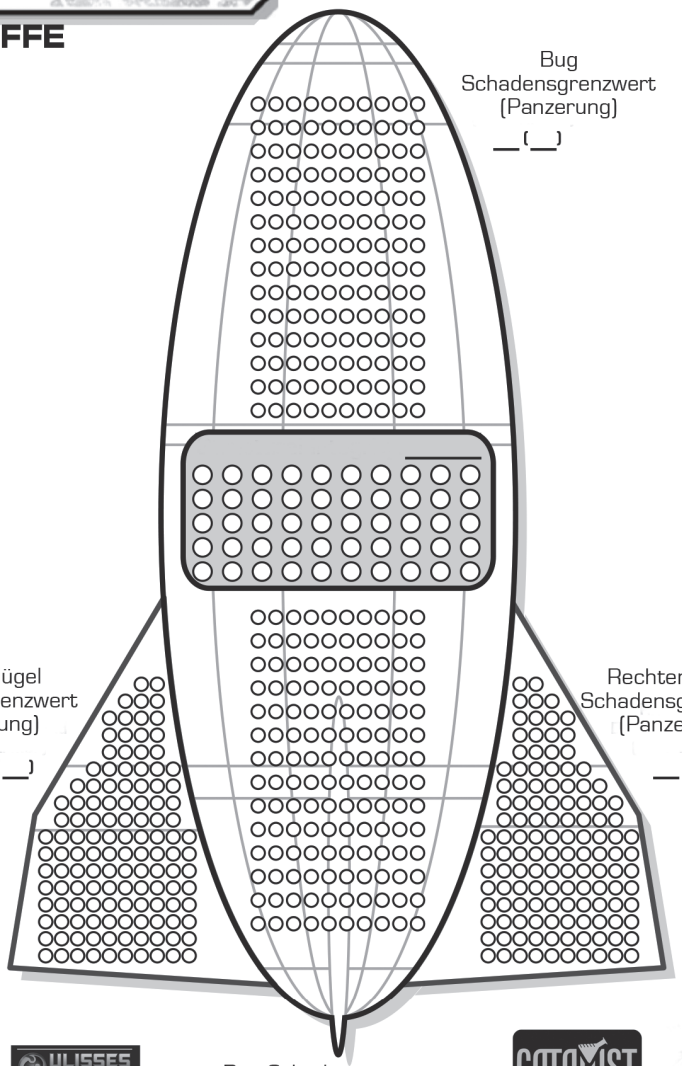
© 2013 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2013 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

DATENBOGEN FÜR LUFTSCHIFFE

PANZERUNG

SPW: _____



FAHRZEUGDATEN

Typ: _____

Name: _____ Tonnage: _____

Schub:

Sicherer Schub: _____

Maximaler Schub: _____

Technologie:

Clan ☐

Innere Sphäre ☐

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Min	N	M	W
						(Hexe)	
__	_____	__	__	__	__	__	__
__	_____	__	__	__	__	__	__
__	_____	__	__	__	__	__	__
__	_____	__	__	__	__	__	__
__	_____	__	__	__	__	__	__
__	_____	__	__	__	__	__	__
__	_____	__	__	__	__	__	__
__	_____	__	__	__	__	__	__
__	_____	__	__	__	__	__	__
__	_____	__	__	__	__	__	__
__	_____	__	__	__	__	__	__
__	_____	__	__	__	__	__	__
__	_____	__	__	__	__	__	__
__	_____	__	__	__	__	__	__
__	_____	__	__	__	__	__	__
__	_____	__	__	__	__	__	__
__	_____	__	__	__	__	__	__
__	_____	__	__	__	__	__	__
__	_____	__	__	__	__	__	__
__	_____	__	__	__	__	__	__

Kosten: _____ KW: _____

NOTIZEN

MANNSCHAFT

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Treffer erhalten:	1	2	3	4	5	6
Modifikator:	+1	+2	+3	+4	+5	Z

Anzahl: ___ Marines: ___

Passagiere: ___ Elementare: ___

Andere: ___ Gefechtsrüstungen: ___

Rettungsbote/-kapseln: ___/___

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Fahrwerk	+5
FLS	+2	+4	Z	Lebens-erhaltung	+2
Sensoren	+1	+2	+5		
Schubdüsen Links	+1	+2	+3	Z	
Rechts	+1	+2	+3	Z	
Antrieb	−1	−2	−3	−4	−5	Z

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

LUFTSCHIFFGESCHWINDIGKEIT

Aktuelle Geschwindigkeit	Schubpunkte pro Runde des Zyklus			
	1	2	3	4
0.25	1	—	—	—
0.5	1	—	1	—
0.75	1	—	1	1
1	1	1	1	1
1.25	2	1	1	1
1.5	2	1	2	1
1.75	2	1	2	2
2	2	2	2	2
2.25	3	2	2	2
2.5	3	2	3	2
2.75	3	2	3	3
3	3	3	3	3

© 2013 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2013 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

DATENBOGEN FÜR GROSSE HILFSFAHRZEUGE

FAHRZEUGDATEN

Typ: _____

Bewegungspunkte: _____ Tonnage: _____

Einsatz-BP: _____ Technologie:

Höchst-BP: _____ Clan ☐

Bewegungsart: _____ Innere Sphäre ☐

Antrieb: _____

Bewaffnung & Ausrüstung

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

Kosten: _____ KW: _____

MANNSCHAFT

Anzahl: _____

Schützenwert: ___ Fahrerwert: ___

Kommandant getroffen: +1 Modifikator für alle Trefferwürfe

Fahrer getroffen: +2 Modifikator für alle Fahrerwürfe

KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Reaktor/Motor ☐

Sensorentreffer +1 +2 +3 Z

Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

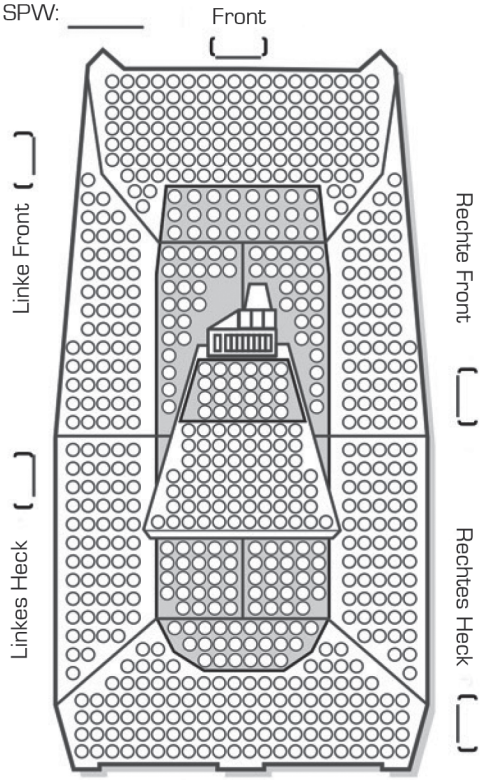
Front ☐ Links ☐ Rechts ☐

Heck ☐ Turm ☐

NOTIZEN

PANZERUNG

SPW: _____



ULISSES SPIELE

CATALYST game labs

TREFFERZONENTABELLE FÜR GROSSE HILFSFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

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

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

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

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

ANTRIEBSSCHÄDEN

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

Modifikator für Angriffsrichtung	
Treffer am Heck	+1
Treffer an den Seiten	+2

Modifikator für Fahrzeug	
Kettenfahrzeug, Marineeinheit	+1
Radfahrzeug	+2
Luftkissenfahrzeug	+3
Bodeneffektfahrzeug	+4

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

KRITISCHE TREFFER GEGEN GROSSE HILFSFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

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

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

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

© 2013 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2013 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

GENERISCHER INFANTERIE-DATENBOGEN

KONVENTIONELLE INFANTERIE: ZUG 1

Schützenwert: ____
Mechabwehrwert: ____

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

Bewegungspunkte: ____ Typ: _____

KONVENTIONELLE INFANTERIE: ZUG 2

Schützenwert: ____
Mechabwehrwert: ____

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

Bewegungspunkte: ____ Typ: _____

KONVENTIONELLE INFANTERIE: ZUG 3

Schützenwert: ____
Mechabwehrwert: ____

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

Bewegungspunkte: ____ Typ: _____

KONVENTIONELLE INFANTERIE: ZUG 4

Schützenwert: ____
Mechabwehrwert: ____

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

Bewegungspunkte: ____ Typ: _____

KONVENTIONELLE INFANTERIE: ZUG 5

Schützenwert: ____
Mechabwehrwert: ____

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

Bewegungspunkte: ____ Typ: _____

SCHADENSTABELLE KONVENTIONELLE INFANTERIE

MAXIMALSCHADEN PRO WAFFENART*	SOLDATEN 30	29	28	27	26	25	24	23	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
Gewehr (B)	16	15	15	14	14	13	12	12	11	11	10	10	9	9	8	8	7	7	6	6	5	5	4	4	3	3	2	2	1	1
Gewehr (E)	8	8	8	8	7	7	7	6	6	6	6	5	5	5	4	4	4	4	3	3	3	3	2	2	2	1	1	1	1	0
Maschinengewehr	17	16	16	15	15	14	13	13	12	12	11	11	10	10	9	8	8	7	7	6	6	5	4	4	3	3	2	2	1	1
KSR	15	14	14	13	13	12	12	11	11	10	10	9	9	8	8	7	7	6	6	5	5	4	4	3	3	2	2	1	1	0
LSR	13	12	12	11	11	11	10	10	9	9	9	8	8	7	7	6	6	6	5	5	4	4	3	3	3	2	2	1	1	0
Flammer	14	14	14	13	12	12	12	11	11	10	10	9	9	8	8	7	7	6	6	5	5	4	4	3	3	2	2	1	1	0

* Schaden wird in 2er-Gruppen separat zugeteilt

ENTFERNUNGSMODIFIKATOREN FÜR KONVENTIONELLE INFANTERIE

WAFFENART	ENTFERNUNG IN FELDERN 0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Gewehr (B)	–2	0	+2	+4	—	—	—	—	—	—
Gewehr (E)	–2	0	0	+2	+2	+4	+4	—	—	—
Maschinengewehr	–2	0	+2	+4	—	—	—	—	—	—
KSR	–1	0	0	+2	+2	+4	+4	—	—	—
LSR	–1	0	0	0	+2	+2	+2	+4	+4	+4
Flammer	–1	0	+2	+4	—	—	—	—	—	—

INFANTERIESCHADEN DURCH NICHT-INFANTERIEWAFFEN

Waffenart*	Anzahl getroffener Infanteristen†
Direktfeuer (Ballistisch oder Energie)	Schadenswert/10
Streu (Ballistisch)	Schadenswert/10+1
Impuls**	Schadenswert/10+2
Streu (Raketen)	Schadenswert/5
Flächeneffekt (AE)	Schadenswert/0,5
Feuerstoß	Siehe Feuerstoßwaffen
Hitzewaffen	Siehe Hitzewaffen‡

* Falls eine Waffe unter mehrere Arten fällt, gilt die Art mit dem höchsten Schaden. Eine Multi-AK/5 beispielsweise ist definiert als Direktfeuer (Ballistisch) und Streu (Ballistisch). Eine ballistische Streuwaffe richtet mehr Schaden an als eine ballistische Direktfeuerwaffe, also sollte der Spieler bei der Feststellung des Schadens bei konventioneller Infanterie die Werte für ballistische Streuwaffen benutzen.
** Mit Ausnahme leichter und Mikro-Impulslaser, die als Feuerstoßwaffen behandelt werden.
† Die Anzahl getroffener und eliminierter konventionelle Infanteristen ungeachtet der Schutzpanzerung. Angriffe durch Nicht-Infanteriewaffen gegen Panzergrenadiere eliminieren die doppelte Anzahl Soldaten. Alle Brüche werden aufgerundet.
‡ Jede Hitzewaffe hat einen festen Schadenswert gegen konventionelle Infanterie, angegeben auf der entsprechenden Waffen-und-Ausrüstungstabelle oder unter Sonstige Waffen und Ausrüstung.

INFANTERIESCHADEN DURCH FEUERSTOSSWAFFEN

BattleMechs, ProtoMechs und Fahrzeuge

WAFFE	SCHADEN GEGEN KONVENTIONELLE INFANTERIE
IA-Gaussgeschütz	2W6
Leichtes Maschinengewehr (L-MG)	1W6
Maschinengewehr (MG)	2W6
Schweres Maschinengewehr (S-MG)	3W6
Leichter/Mikro-Impulslaser (L-/Mi-Laser)	2W6
Flammer	4W6

Gefechtsrüstungen

WAFFE	SCHADEN GEGEN KONVENTIONELLE INFANTERIE
Leichtes Maschinengewehr (L-MG)	1W6/2 (aufrunden)
Maschinengewehr (MG)	1W6
Schweres Maschinengewehr (S-MG)	2W6
Flammer	3W6
Leichtes rückstoßfreies Gewehr (L-RG)	1W6
Mittelschweres rückstoßfreies Gewehr (M-RG)	2W6
Schweres rückstoßfreies Gewehr (S-RG)	2W6
Leichter Mörser	1W6
Schwerer Mörser	1W6
Auto-Granatwerfer	1W6/2 (aufrunden)

ULISSES SPIELE

CATALYST game labs™

© 2013 The Topps Company, Inc. BattleTech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2013 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

DATENBOGEN FÜR KONVENTIONELLE INFANTERIE

KONVENTIONELLE INFANTERIE: ZUG 1

Schützenwert: ____
Mechabwehrwert: ____

Maximaler Waffenschaden*:

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

Reichweite in Feldern

Reichweite	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
Reichweitenmodifikator																						

*Schaden wird immer in 2er-Gruppen angewendet.

Bewegungspunkte: ____ Typ: _____

KONVENTIONELLE INFANTERIE: ZUG 2

Schützenwert: ____
Mechabwehrwert: ____

Maximaler Waffenschaden*:

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

Reichweite in Feldern

Reichweite	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
Reichweitenmodifikator																						

*Schaden wird immer in 2er-Gruppen angewendet.

Bewegungspunkte: ____ Typ: _____

KONVENTIONELLE INFANTERIE: ZUG 3

Schützenwert: ____
Mechabwehrwert: ____

Maximaler Waffenschaden*:

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

Reichweite in Feldern

Reichweite	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
Reichweitenmodifikator																						

*Schaden wird immer in 2er-Gruppen angewendet.

Bewegungspunkte: ____ Typ: _____

KONVENTIONELLE INFANTERIE: ZUG 4

Schützenwert: ____
Mechabwehrwert: ____

Maximaler Waffenschaden*:

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

Reichweite in Feldern

Reichweite	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
Reichweitenmodifikator																						

*Schaden wird immer in 2er-Gruppen angewendet.

Bewegungspunkte: ____ Typ: _____

INFANTERIESCHADEN DURCH FEUERSTOSSWAFFEN

BattleMechs, ProtoMechs und Fahrzeuge

WAFFE	SCHADEN GEGEN KONVENTIONELLE INFANTERIE
IA-Gaussgeschütz	2W6
Leichtes Maschinengewehr (L-MG)	1W6
Maschinengewehr (MG)	2W6
Schweres Maschinengewehr (S-MG)	3W6
Leichter/Mikro-Impulslaser (L-/M-Impulslaser)	2W6
Flammer	4W6

Gefechtsrüstungen

WAFFE	SCHADEN GEGEN KONVENTIONELLE INFANTERIE
Leichtes Maschinengewehr (L-MG)	1W6/2 (aufrunden)
Maschinengewehr (MG)	1W6
Schweres Maschinengewehr (S-MG)	2W6
Flammer	3W6
Leichtes rückstoßfreies Gewehr (L-RG)	1W6
Mittelschweres rückstoßfreies Gewehr (M-RG)	2W6
Schweres rückstoßfreies Gewehr (S-RG)	2W6
Leichter Mörser	1W6
Schwerer Mörser	1W6
Auto-Granatwerfer	1W6/2 (aufrunden)

INFANTERIESCHADEN DURCH NICHT-INFANTERIEWAFFEN

Waffenart*	Anzahl getroffener Infanteristen†
Direktfeuer (Ballistisch oder Energie)	Schadenswert/10
Streu (Ballistisch)	Schadenswert/10+1
Impuls**	Schadenswert/10+2
Streu (Raketen)	Schadenswert/5
Flächeneffekt (AE)	Schadenswert/0,5
Feuerstoß	Siehe Feuerstoßwaffen
Hitzewaffen	Siehe Hitzewaffen++

*Siehe *Total Warfare*, S. 113 für die Kategorien der Waffen.
** Außer Leichten und Mikro-Impulslasern, die als Feuerstoßwaffen zählen.
†Das entspricht den konventionellen Infanteristen, die getroffen und ausgeschaltet werden. Angriffe durch Nicht-Infanteriewaffen gegen Panzergrenadiere verdoppeln die Zahl der ausgeschalteten Infanteristen. Alle Ergebnisse werden aufgerundet.
++ Jede Hitzewaffe hat einen speziellen Schaden gegen Konventionelle Infanterie, wie unter *Sonstige Waffen und Ausrüstung* ab S. 129 in *Total Warfare* beschrieben.

© 2013 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2013 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

GEFECHS-RÜSTUNGS-DATENBOGEN

GEFECHTSRÜSTUNGSTRUPP 1

Typ: _____

Schützenwert: ____ Mechabwehr: ____

Boden-BP: ____ Andere BP: (_____): ____

Bewaffnung & Ausrüstung	Sch	Min.	N.	M.	W.

Panzergrenadier: ☐ Schwarm: ☐ Bündel: ☐ IA: ☐

1 ○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○
2 ○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○
3 ○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○
4 ○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○
5 ○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○
6 ○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○

Pnz: _____ (___/___/___)

GEFECHTSRÜSTUNGSTRUPP 2

Typ: _____

Schützenwert: ____ Mechabwehr: ____

Boden-BP: ____ Andere BP: (_____): ____

Bewaffnung & Ausrüstung	Sch	Min.	N.	M.	W.

Panzergrenadier: ☐ Schwarm: ☐ Bündel: ☐ IA: ☐

1 ○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○
2 ○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○
3 ○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○
4 ○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○
5 ○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○
6 ○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○

Pnz: _____ (___/___/___)

GEFECHTSRÜSTUNGSTRUPP 3

Typ: _____

Schützenwert: ____ Mechabwehr: ____

Boden-BP: ____ Andere BP: (_____): ____

Bewaffnung & Ausrüstung	Sch	Min.	N.	M.	W.

Panzergrenadier: ☐ Schwarm: ☐ Bündel: ☐ IA: ☐

1 ○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○
2 ○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○
3 ○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○
4 ○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○
5 ○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○
6 ○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○

Pnz: _____ (___/___/___)

GEFECHTSRÜSTUNGSTRUPP 4

Typ: _____

Schützenwert: ____ Mechabwehr: ____

Boden-BP: ____ Andere BP: (_____): ____

Bewaffnung & Ausrüstung	Sch	Min.	N.	M.	W.

Panzergrenadier: ☐ Schwarm: ☐ Bündel: ☐ IA: ☐

1 ○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○
2 ○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○
3 ○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○
4 ○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○
5 ○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○
6 ○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○

Pnz: _____ (___/___/___)

GEFECHTSRÜSTUNGSTRUPP 5

Typ: _____

Schützenwert: ____ Mechabwehr: ____

Boden-BP: ____ Andere BP: (_____): ____

Bewaffnung & Ausrüstung	Sch	Min.	N.	M.	W.

Panzergrenadier: ☐ Schwarm: ☐ Bündel: ☐ IA: ☐

1 ○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○
2 ○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○
3 ○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○
4 ○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○
5 ○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○
6 ○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○

Pnz: _____ (___/___/___)

BEINANGRIFFSTABELLE

Aktive Soldaten Gefechtsrüstungen	Modifikator
4–6	0
3	+2
2	+5
1	+7

SCHWARMANGRIFFSTABELLE

Aktive Soldaten Gefechtsrüstungen	Modifikator
4–6	+2
1–3	+5

SCHWARMANGRIFFSTABELLE

Angreifende Gegner Aktive Soldaten Gefechtsrüstungen	Eigene aktive transportierte Gefechtsrüstungen 1	2	3	4	5	6
6	+0	+0	+0	+0	+1	+2
5	+0	+0	+0	+1	+2	+3
4	+0	+0	+1	+2	+3	+4
3	+0	+1	+2	+3	+4	+5
2	+1	+2	+3	+4	+5	+6
1	+2	+3	+4	+5	+6	+7

Gefechtsrüstungsausrüstung

Magnetgreifklauen	-1

Situation*

Liegender Mech	–2
Mech/Fahrzeug bewegungsunfähig	–4
Fahrzeug	–2

* Modifikatoren werden addiert.

SCHWARMANGRIFF-TREFFERZONENTABELLE

2W6	Zweibeiniger Mech	Vierbeiniger Mech
2	Kopf	Kopf
3	Torso Mitte (R)	Rechter Torso
4	Rechter Torso (R)	Torso Mitte (R)
5	Rechter Torso	Rechter Torso (R)
6	Rechter Arm	Rechter Torso
7	Torso Mitte	Torso Mitte
8	Linker Arm	Linker Torso
9	Linker Torso	Linker Torso (R)
10	Linker Torso (R)	Torso Mitte (R)
11	Torso Mitte (R)	Linker Torso
12	Kopf	Kopf

GEFECHTSRÜSTUNGS-TRANSPORTTABELLE

Kennziffer	Mech	Fahrzeug
1	Rechter Torso	Rechte Seite
2	Linker Torso	Rechte Seite
3	Rechter Torso (R)	Linke Seite
4	Linker Torso (R)	Linke Seite
5	Torsomitte (R)	Heck
6	Torsomitte	Heck

Kennziffer Großes Hilfsfahrzeug*

1	Rechte Seite (1/2)
2	Rechte Seite (1/2)
3	Linke Seite (1/2)
4	Linke Seite (1/2)
5	Heck (1/2)
6	Heck (1/2)

* (1/2) steht für zwei Gefechtsrüstungseinheiten.

© 2013 The Topps Company, Inc. BattleTech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2013 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

DATENBOGEN FÜR KONVENTIONELLE FLUGZEUGE

JÄGERDATEN

Typ: _____

Schub: Tonnage: _____

Sicherer Schub: _____ Technologie:

Maximaler Schub: _____ Clan ☐

Senkrechtstarter ☐ Kurzstarter ☐ Innere Sphäre ☐

Bewaffnung & Ausrüstung

Standard-Maßstab

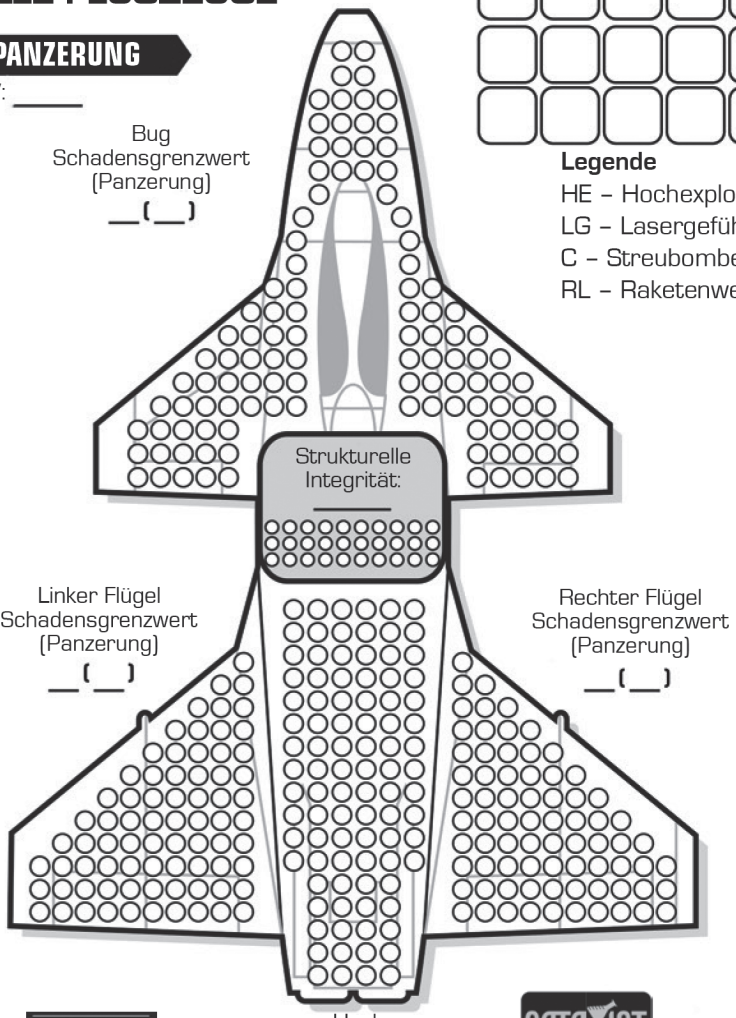
Anz.	Typ	Zone	Wärme	(0-6) K	(7-12) M	(13-20) W	(21-25) E

Kosten: _____ KW: _____

NOTIZEN

PANZERUNG

SPW: _____



AUSSENLASTEN / BOMBEN

Legende

HE – Hochexplosiv
LG – Lasergeführt
C – Streubombe
RL – Raketenwerfer

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens-erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Treffer	1	2	3	4	5	6
Bewusst-seinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

GERADEAUSFLUG AUF GELÄNDEKARTEN

Mindeststrecke im Geradeausflug (in Hexfeldern)

Fluggeschwindigkeit	Jäger	Raumboote und Starrflügelhilfsflugzeuge
1	8	8
2	12	14
3	16	20
4	20	26
5	24	32
6	28	38
7	32	44
8	36	50
9	40	56
10	44	62
11	48	68
12	52	74

Auf Geländekarten steigt die Flugggeschwindikgeit nicht über 12.

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

JÄGER-RÜCKKEHR

Sicherer Schub	Runden bis zur Rückkehr
1-4	3
5-8	2
9-12	1
13+	0

© 2013 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2013 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

LUFT-/RAUMJÄGER DATENBOGEN

JÄGERDATEN

Typ: _____

Schub: Tonnen: _____

Sicherer Schub: ____ **Technologie:**

Maximalschub: ____ Clan ☐

Innere Sphäre ☐

Bewaffnung & Ausrüstung

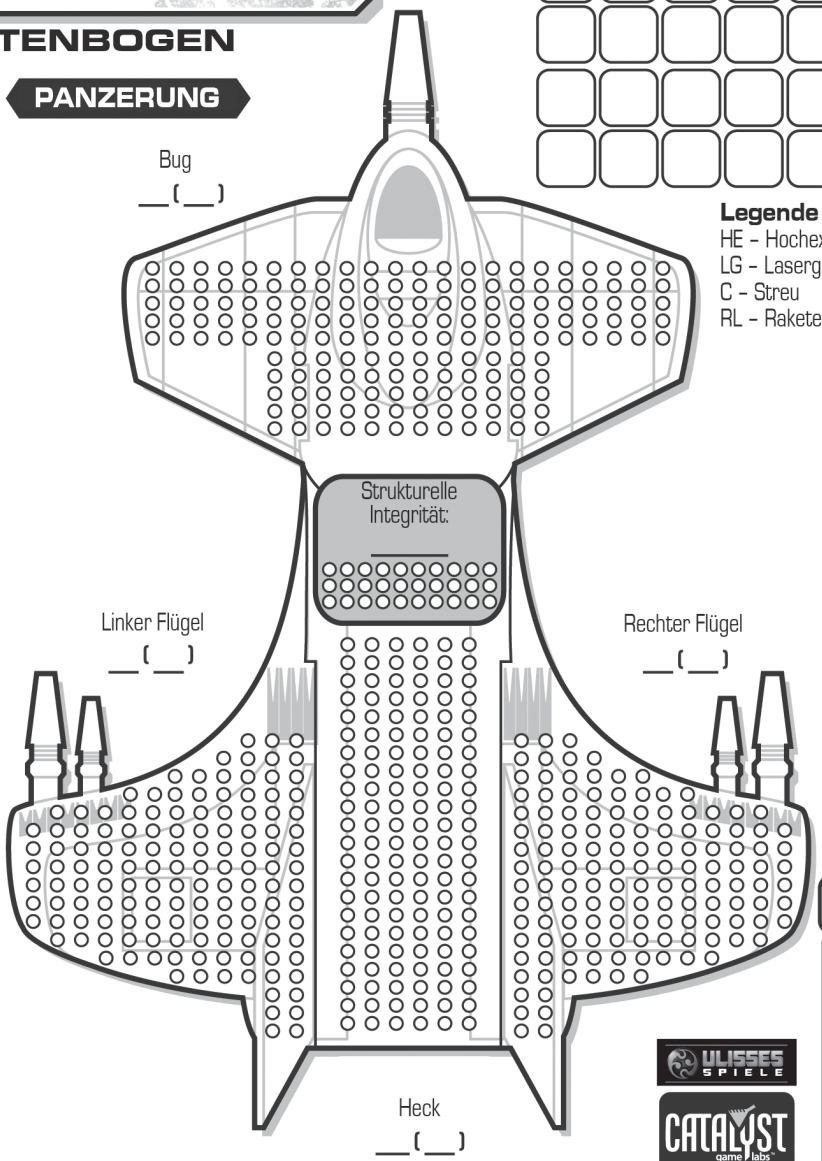
Standardmaßstab

Anz.	Typ	Zone	Wärme	K (0-5)	M (6-12)	W (13-20)	E (21-25)

Kosten: _____ KW: _____

NOTIZEN

PANZERUNG



AUSSENLAGER / BOMBEN

Legende
HE – Hochexplosiv
LG – Lasergeführt
C – Streu
RL – Raketenwerfer

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	D
FLS	+2	+4	D	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens-erhaltung	+2		

PILOTENDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

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

HITZEDATEN

Hitze-level	Auswirkungen
30	Stilllegung
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+
24	Waffen +4
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+
17	Waffen +3
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+
13	Waffen +2
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+
8	Waffen +1
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+

Wärme-tauscher ____ (___)

Standard ☐

Doppel ☐

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

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

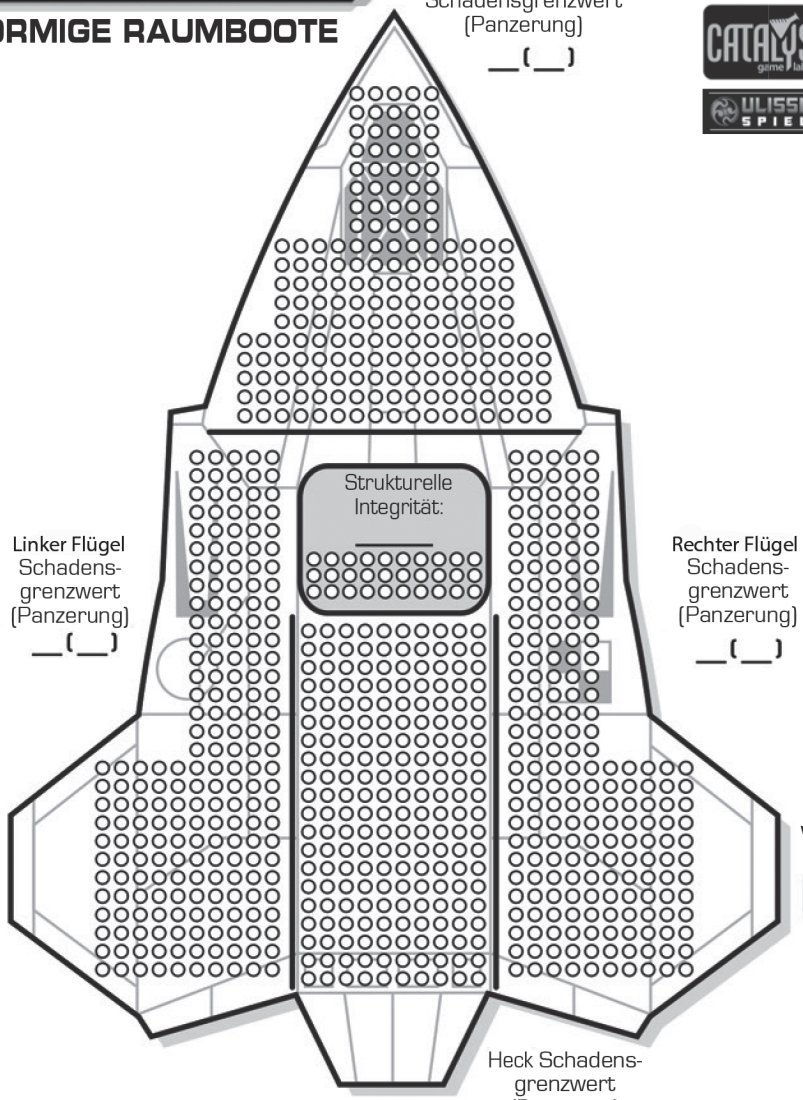
Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

© 2013 The Topps Company, Inc. BattleTech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2013 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

DATENBOGEN FÜR STROMLINIENFÖRMIGE RAUMBOOTE

PANZERUNG
Standard-Maßstab



RAUMBOOTDATEN

Typ: _____

Schub: _____ Tonnage: _____

Sicherer Schub: _____

Maximaler Schub: _____

Technologie:
- Clan ☐
- Innere Sphäre ☐

Bewaffnung & Ausrüstung
Standard-Maßstab

Anz.	Typ	Zone	Wärme	K (0-6)	M (7-12)	W (13-20)	E (21-25)

Kosten: _____ KW: _____

NOTIZEN

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	Z	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebens-erhaltung	+2		

MANNSCHAFT

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Treffer erhalten	1	2	3	4	5	6
Bewusst-seinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitze-level	Auswirkungen	Wärme-tauscher
30	Stilllegung	___ (___)
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	○○○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○○○
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	○○○
24	Waffen +4	○○○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○○○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○○○
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	○○○
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	○○○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○○○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	Einfach ☐
17	Waffen +3	Doppelt ☐
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	
8	Waffen +1	
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	

Wärme-skala

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

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

© 2013 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2013 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

DATENBOGEN FÜR KUGELFÖRMIGE RAUMBOOTE

PANZERUNG
Standard-Maßstab

CATALYST game labs
ULISSES SPIELE

RAUMBOOTDATEN

Typ: _____

Schub: _____ Tonnage: _____

Sicherer Schub: ____ Technologie:

Maximaler Schub: ____ Clan ☐

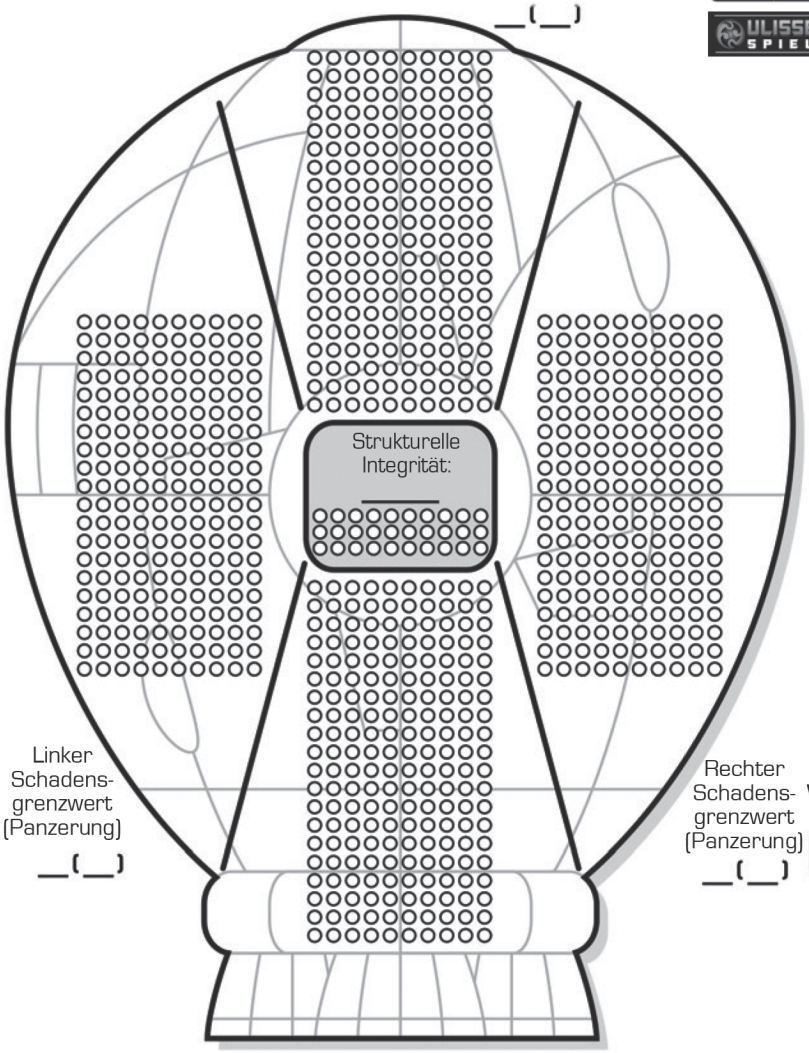
Innere Sphäre ☐

Bewaffnung & Ausrüstung

Standard-Maßstab

Anz.	Typ	Zone	Wärme	K (0-6)	M (7-12)	W (13-20)	E (21-25)

Kosten: _____ KW: _____



Wärmeskala

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

NOTIZEN

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Antrieb	2	4	Z
FLS	+2	+4	Z	Fahrwerk	+5		
Sensoren	+1	+2	+5	Lebenserhaltung	+2		

MANNSCHAFT

Name: _____

Schützenwert: ____ Pilotenwert: ____

Treffer erhalten	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf	3	5	7	10	11	Tot
Modifikator	+1	+2	+3	+4	+5	

HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	____ (___)
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	
27	Pilotenverletzung, Vermeidung 9+	○○○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○○○
25	Zufallsbewegung, Stoppzahl 10+	○○○
24	Waffen +4	○○○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○○○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○○○
21	Pilotenverletzung, Vermeidung 6+	○○○
20	Zufallsbewegung, Stoppzahl 8+	○○○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○○○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	Einfach ☐
17	Waffen +3	Doppelt ☐
15	Zufallsbewegung, Stoppzahl 7+	
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	Zufallsbewegung, Stoppzahl 6+	
8	Waffen +1	
5	Zufallsbewegung, Stoppzahl 5+	

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

© 2013 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2013 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

DATENBOGEN FÜR STROMLINIENFÖRMIGE LANDUNGSSCHIFFE

Bug
Schadensgrenzwert
(Panzerung)
__(__)

PANZERUNG
Standard-Maßstab

LANDUNGSSCHIFFDATEN

Typ: _____

Name: _____ Tonnage: _____

Schub:
Sicherer Schub: _____
Maximaler Schub: _____
Jäger/Raumboote ___/___

Technologie:
Clan ☐
Innere Sphäre ☐

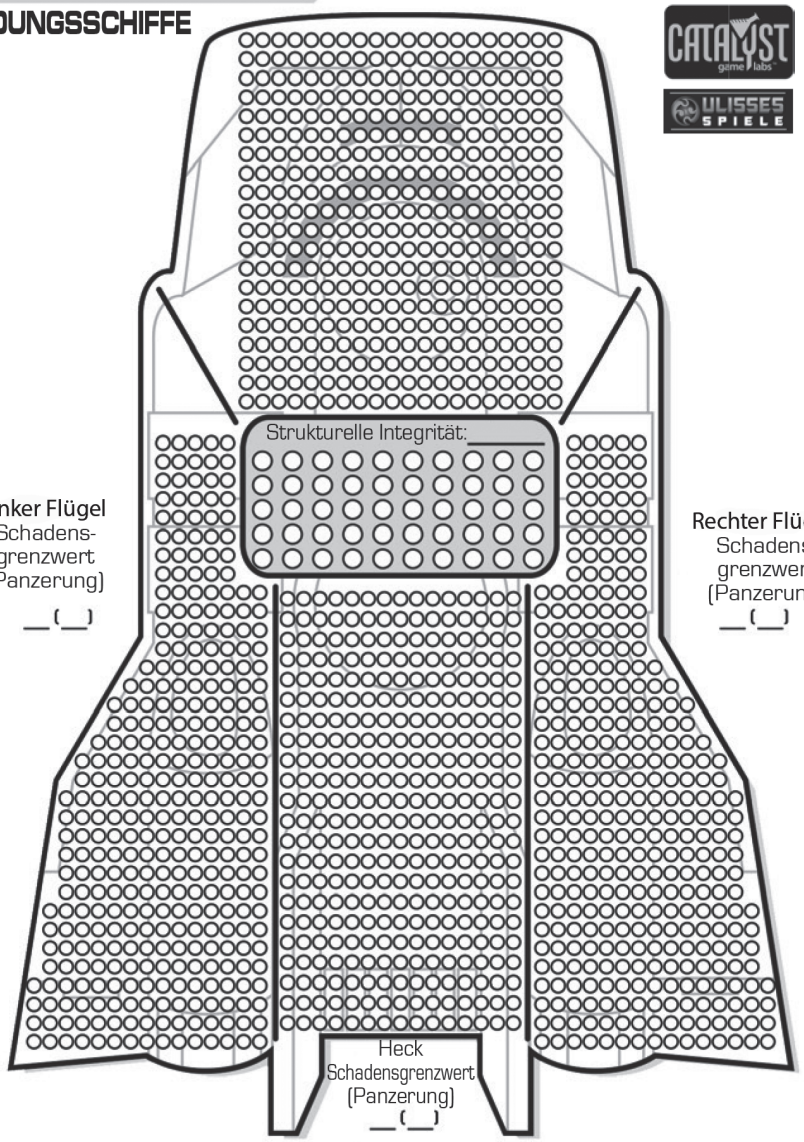
Startrate: _____

Bewaffnung & Ausrüstung

Schiffskampf-Maßstab		(0-12)	(13-24)	(25-40)	(41-50)
Standard-Maßstab		(0-6)	(7-12)	(13-20)	(21-25)
Bucht	Zone	K	M	W	E

Munition: _____

Kosten: _____ KW: _____



NOTIZEN

MANNSCHAFT

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Treffer erhalten:	1	2	3	4	5	6
Modifikator:	+1	+2	+3	+4	+5	A

Anzahl: ___ Marines: ___
Passagiere: ___ Elementare: ___
Andere: ___ Gefechtsrüstungen: ___
Rettungsbote/-kapseln: ___/___

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Fahrwerk	+5
FLS	+2	+4	Z	Lebens-erhaltung	+2
Sensoren	+1	+2	+5	K-F-Verstärker	Z
Schubdüsen				Andockkranz	Z
Links	+1	+2	+3	Z	
Rechts	+1	+2	+3	Z	
Antrieb	–1	–2	–3	–4	–5	Z

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

HITZEDATEN

Wärmetauscher: Gesamthitze nach Bereich

___(___) Bug ___ Heck ___

Einzel ☐ Vorne links ___ Hinten links ___
Doppel ☐ Vorne rechts ___ Hinten rechts ___

© 2013 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2013 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

DATENBOGEN FÜR KUGELFÖRMIGE LANDUNGSSCHIFFE

LANDUNGSSCHIFFDATEN

Typ: _____

Name: _____ Tonnage: _____

Schub:
Sicherer Schub: ____
Maximaler Schub: ____

Technologie:
Clan ☐
Innere Sphäre ☐

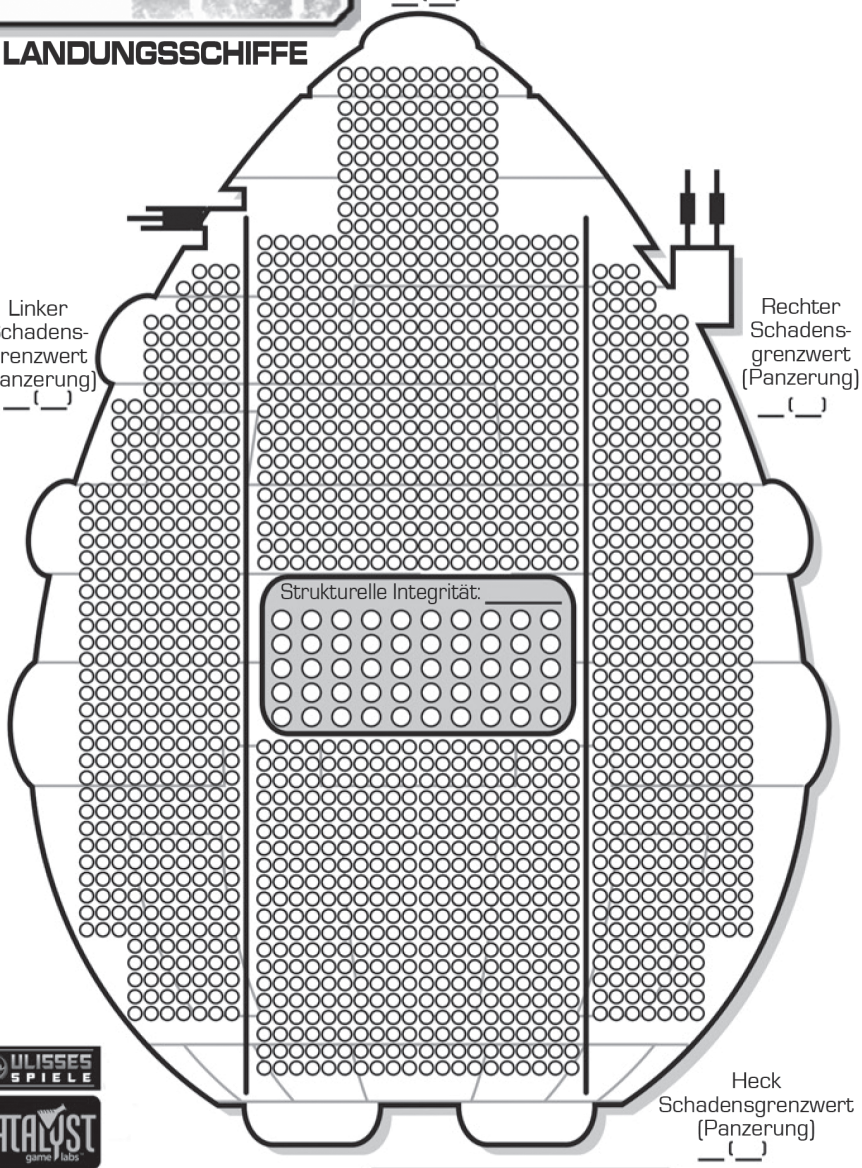
Jäger/Raumboote ___/___ Startrate: ____

Bewaffnung & Ausrüstung

Schiffskampf-Maßstab		(1-12)	(13-24)	(25-40)	(41-50)
Standard-Maßstab		(0-6)	(7-12)	(13-20)	(21-25)
Bucht	**Zone**	**K**	**M**	**W**	**E**

Munition: _____

Kosten: _____ KW: _____



PANZERUNG
Standard-Maßstab

NOTIZEN

MANNSCHAFT

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Treffer erhalten:	1	2	3	4	5	6
Modifikator:	+1	+2	+3	+4	+5	A

Anzahl: ____ Marines: ____
Passagiere: ____ Elementare: ____
Andere: ____ Gefechtsrüstungen: ____
Rettungsbote/-kapseln: ___/___

KRITISCHER SCHADEN

Computer	+1	+2	+5	Fahrwerk	+5
FLS	+2	+4	Z	Lebens-erhaltung	+2
Sensoren	+1	+2	+5	K-F-Verstärker	Z
				Andockkranz	Z

Schubdüsen

Links	+1	+2	+3	Z		
Rechts	+1	+2	+3	Z		
Antrieb	–1	–2	–3	–4	–5	Z

SCHUBDATEN

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

Runde	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schub										
Geschwindigkeit										
Derzeitige Geschwindigkeit										
Flughöhe										

HITZEDATEN

Wärmetauscher: ____(____)
Einzel ☐
Doppel ☐

Gesamthitze nach Bereich
Bug ____ Heck ____
Vorne links ____ Hinten links ____
Vorne rechts ____ Hinten rechts ____

© 2013 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2013 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.