

# BATTLETECH™

## DATENBÖGEN 3050™

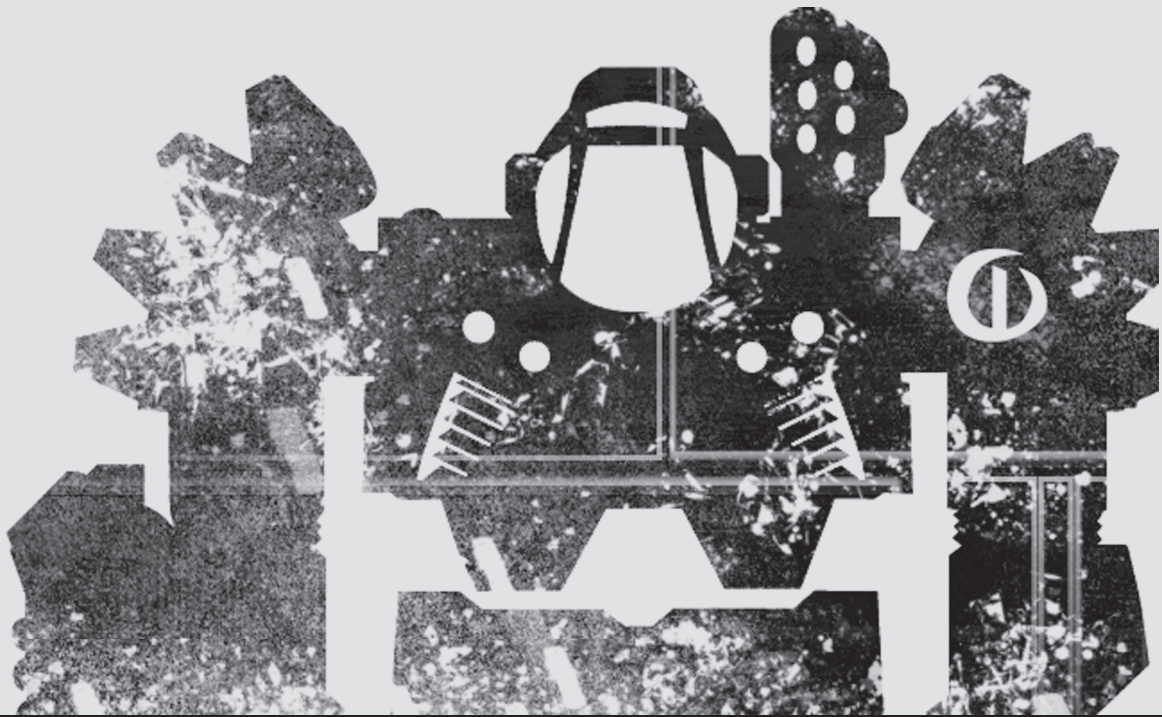


CATALYST  
game labs

CHAFFEE

EIN ERGÄNZUNGSBAND ZUM BATTLETECH-GRUNDREGELWERK





# **BATTLETECH™**

## **DATENBÖGEN: 3050**

• **ULISSES SPIELE** •



# IMPRESSUM

## Projektentwicklung

Randall N. Bills

## Autoren

Randall N. Bills

Joel Steverson

## Produktredaktion

Diane Piron-Gelman

## BattleTech-Entwickler

Herbert A. Beas II

## Produktionsteam

*Künstlerische Leitung*

Brent Evans

*Coverkünstler*

Doug Chaffee

*Coverdesign*

Ray Arrastia

*„Classic BattleTech“-Logodesign*

Shane Hartley, Steve Walker and Matt Heerd

*Layout*

Ray Arrastia

*Illustrationen*

Jared Blando

Brent Evans

Chris Lewis

*Miniaturbemalung und -fotografie*

Ray "Adrian Gideon" Arrastia

Frederic "Foxbat" Lagoanere

Mark "Hyena" Maestas

*Datenbögen*

David L. McCulloch

## Faktenprüfer/Korrekturleser

Rich Cencarik, Joshua Franklin, Glenn Hopkins, Ken' Horner, Darrell Myers, Craig Reed, Jason Robinette, Eric "Mendruco" Salzman, Christopher K. Searls, Chris Smith, Peter Smith, Sam Snell, Chris Wheeler.

## Deutsche Ausgabe

*Redaktion*

Michael Mingers

*Übersetzung*

Benjamin Fox

*Produktion*

Mario Truant

©2013 The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. BattleTech, Total Warfare, TechManual, Tactical Operations, Strategic Operations Interstellar Operations, A Time of War: The Battle-Tech RPG, MechWarrior, Mech, BattleMech, BattleForce und Record Sheets: 3050 Upgrade sind eingetragene Warenzeichen bzw. Warenzeichen der Topps Company, Inc. in den United States und/oder anderen Ländern. Kein Teil dieser Arbeit darf repliziert, in einem Informationssystem gespeichert oder in jeglicher Form übertragen werden oder in einer anderen Form als in der hier publizierten weitergegeben werden ohne die ausdrückliche schriftliche Genehmigung des Copyright-Eigentümers.

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

©2013 Deutsche Ausgabe Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten.

## EINLEITUNG

Herzlich willkommen zu den *Datenbögen 3050*! Spieler, die dieses Buch – einen Ergänzungsband zu *Total Warfare* – gekauft haben, blicken bereits über den Tellerrand der **BattleTech**-Einstiegerprodukte hinaus. Nichtsdestotrotz ist auch dieses Produkt für eine schnelle und einfache Handhabung gestaltet, damit die Würfel alsbald rollen können. Spieler sollten bereits über *Total Warfare* verfügen, um dieses Buch nutzen zu können.

### WIE MAN DIESES BUCH BENUTZT

Wer die ersten Erfahrungen mit der *Einstiegerbox* gemacht und sich möglicherweise bereits das *Hardware-Handbuch 3050* zugelegt hat, wird sich fragen, wofür man dieses Buch braucht. Während sich in der *Einstiegerbox* leere Mechbögen für Spieler befinden, die gerne ihre eigenen Mechs konstruieren, ist die Serie der Hardware-Handbücher und Datenbögen ein Tor zu neuen, interessanten Konstruktionen, die zusätzliche Taktiken und Freude an den Spieltisch bringen.

*Datenbögen 3050* erweitert die für die Spieler zur Verfügung stehenden Möglichkeiten, ohne dabei die einfache Handhabung aus den Augen zu verlieren, die ein Aushängeschild für die **BattleTech**-Produkte ist. Spieler müssen lediglich die Datenbögen der Konstruktionen kopieren, die sie spielen wollen, und können gleich über das Schlachtfeld stapfen.

### Regelergänzungen und Szenarios

Die vollständigen *Regelergänzungen* finden sich nach dieser Einleitung und vor Beginn der Datenbögen. Sie enthalten spielfertige Szenarios sowie Schnellstartregel für die Artillerie.

### Wo sind die anderen Varianten aus dem Hardware-Handbuch 3050?

Spieler, die vorgefertigte Datenbögen aller Varianten haben wollen, die im Hardware-Handbuch auftauchen, können die *Datenbögen 3050 Komplett: Clan & Sternenbund* und *Datenbögen 3050 Komplett: Innere Sphäre* – wie auch viele andere **BattleTech**-Produkte – als PDF unter <http://www.ulisses-ebooks.de> erwerben.



## REGELERGÄNZUNGEN

Die folgenden fortgeschrittenen Regeln führen die beiden wohl verheerendsten Nebenwirkungen eines Konflikts ein, die bereits viele Schlachten für jene Befehlshaber entschieden haben, die in der Lage waren, sie zu ihrem Vorteil zu nutzen: Feuer und Rauch. Diese ergänzenden Regeln sind ein Vorgeschmack auf das, was der Abschnitt Fortgeschrittene planetare Eroberungsregeln aus dem Buch *Tactical Operations* zu bieten hat und wurden auf das Bedürfnis der Spielbarkeit mit den Regeln und Szenarios in diesem Buch hin angepasst.



### FEUER

Spieler können die folgenden Regeln benutzen, um die Auswirkungen von Feuer zu simulieren. Lege einen Feuer-Marker (einen vorgefertigten Counter, eine Münze oder eine sonstige Kennzeichnung) auf eine Wabe, die während des Spiels in Brand gesetzt wurde. Einmal entfacht brennt ein Feuer für den Rest des Spiels (siehe *Feuer löschen*, S. 5).

**Gebäude:** Für jeden Zug, in dem sich ein Gebäude in Brand befindet, sinkt sein KF um 2 Punkte (ungeachtet Größe und Art des Gebäudes). Wenn ein Mech sich durch ein brennendes Gebäude bewegt, erleidet er die normale Wärmeentwicklung durch Feuer sowie alle anderen normalen Schäden.

- **Unabsichtliches Feuer:** Waffen, die stark genug sind, einen Mech mit einem Treffer zu zerstören, können beträchtliche Kollateralschäden hervorrufen, von denen der verheerendste das Feuer ist. Spieler können die folgenden Regeln benutzen, um ein unabsichtliches Feuer zu simulieren. Eine Einheit, die versucht eine Wald- oder Dschungelwabe zu roden (siehe *Wälder roden*, S. 112, *Total Warfare*) läuft Gefahr, den Wald unabsichtlich in Brand zu setzen. Um diese Gefahr darzustellen, würfelt der Spieler vor jedem Rodungsversuch mit 2W6. Bei einem Ergebnis von 5 oder weniger hat der Wald neben dem normalen Schaden auch Feuer gefangen.

Falls ein Angriff gegen eine Einheit in einer bewaldeten Wabe misslingt und die Waffe grundsätzlich geeignet ist, ein Feuer zu entfachen (siehe *Absichtliches Feuer*, unten), würfelt der angreifende Spieler mit 2W6, um zu bestimmen, ob sein Angriff unabsichtlich ein Feuer entzündet. Bei einem Ergebnis von 2 oder 3 würfelt der Spieler erneut, so als hätte er das Feuer absichtlich entfacht. Hierbei ist neben den zutreffenden Modifikatoren ein zusätzlicher Modifikator von +2 anzuwenden. Falls der Wurf erfolgreich ist, wurde die Wabe in Brand gesetzt. Ein Gebäude kann jedoch nicht unabsichtlich in Brand geraten.

- **Absichtliches Feuer:** Spieler, die ein Feuer entfachen wollen, müssen erklären, dass eine Einheit ihre Waffen auf eine Wald- oder Gebäudewabe abfeuern wird. Der Basistrefferwurf erhält einen Modifikator von -4 für den Angriff auf ein unbewegliches Ziel, die gewöhnlichen Modifikatoren für die Bewegung des Angreifers und die sonstigen zutreffenden Modifikatoren. Bei einem erfolgreichen Angriff würfelt der Spieler mit 2W6 und schaut in der Tabelle *Feuer* nach, ob sein Angriff ein Feuer

entzündet hat, wobei er die entsprechenden Modifikatoren durch die verwendete Waffe und ggf. besondere planetare Bedingungen sowie die Gebäudeart berücksichtigen muss. Falls der Angriff ein Feuer entfacht, wird ein Feuer-Marker auf die Zielwabe gelegt. Weitere erfolgreiche Versuche ein Feuer zu entzünden, machen das Feuer jedoch nicht größer.

**Infanterie:** Mit Ausnahme von Flammern und anderen Waffen mit feuerbasierten Sondereigenschaften (siehe *TechManual*, S. 148-149) können keine Standard-Infanteriewaffen dazu verwendet werden, ein Feuer zu entfachen.

**Auswirkungen von Feuer:** Während der Wärmephase erhält jeder Mech (oder jede andere Einheit, die Wärme protokollieren muss), der in einer brennenden Wabe steht, 5 zusätzliche Wärmepunkte. Darüber hinaus erhalten diese Einheiten 2 zusätzliche Wärmepunkte für jede brennende Wabe, die sie während ihrer Bewegungsphase am Boden passieren. Eine Einheit, die sich in einer Wabe befindet, die in der Waffenphase eines Zuges in Brand gesetzt wird, ist bis zur Wärmephase des folgenden Zuges nicht von den Auswirkungen des Feuers betroffen.

Der kontrollierende Spieler muss jedes Mal einen Wurf ablegen, sobald eine der folgenden Bedingungen eintritt.

**ProtoMechs:** Jedes Mal, wenn ein ProtoMech seine Bewegungsphase am Boden in einer brennenden Wabe beendet oder sich am Boden in eine brennende Wabe bewegt, muss der kontrollierende Spieler mit 2W6 ein Ergebnis von 8 oder mehr erzielen. Misslingt der Wurf, so muss er auf die Trefferzontabelle für Protomechs würfeln. Es ist zu beachten, dass ein Ergebnis von "Knapp Verfehlt" trotzdem ein Erfolg bleibt und das Feuer keine Auswirkungen hat. Die ermittelte Zone wird zerstört. Der schraffierte Kasten wird im Abschnitt Trefferzonen und Kritische Treffer des Datenbogens für diese Zone vollständig abgestrichen.



Dieser MechKrieger zündet ein Wäldchen an, um dezgra Gefechtsrüstungen herauszutreiben.



## FEUER

### FEUER ENTFACHEN

Waffentyp	Erfolg*
Flammer	4+
Direktfeuer-, Energie- oder Puls-waffe†	7+
Raketen- oder Direktfeuer-Ballistikwaffe‡	9+
Plasma- oder Infernowaffe	Automatisch

Gelände	Modifikator*
Wald	+0
Gebäude	
Standard	
Leicht	+0
Mittelstark	+1
Hart	+2
Hochdicht	+3
Wetter††	
Leichter bis mittlerer Regen	+1
Schwerer Regen und Platzregen	+2
Leichter bis mittlerer Schneefall	+2
Schwerer Schneefall und Leichter/Schwerer Hagel	+3
Leichte bis mittlere Brise	+2
Steife Brise, Sturm und Eissturm	+4
Extreme Temperaturen	**
Anderes Gelände	
Feuer kann sich nicht entzünden oder ausbreiten	

### AUSBREITUNG VON FEUER

Situation	Erfolg*
Feuer muss nicht brennende Wabe passieren	+3
Kein Wind‡‡	
Wabe in Windrichtung	9+
Wabe 60° in Windrichtung	11+
Leichte bis mittlere Brise	
Wabe in Windrichtung	7+
Wabe 60° in Windrichtung	10+
Steife Brise und Sturm	
Wabe in Windrichtung	6+
Wabe 60° in Windrichtung	9+

\* Alle Modifikatoren sind kumulativ.

\*\* Für jeweils 10 °C über 30 °C ist ein Modifikator von +1 anzuwenden, für jeweils 10 °C unter -30 °C ist ein Modifikator von +1 anzuwenden. † gilt nicht für leichte Laser, leichte ER-Laser oder irgendeine Art von Mikrolaser.

†† Regeln für manche dieser Wetterbedingungen finden sich in anderen Datenbögenbüchern und HexPacks.

‡ Gilt nicht für Gaussgeschütze, KSR-2 oder konventionelle KSR-Infanterie.

‡‡ Die Windrichtung ist jedes Mal mit 1W6 zufällig zu bestimmen.

• **Fahrzeuge:** Jedes Mal, wenn ein Fahrzeug seine Bewegungsphase am Boden in einer brennenden Wabe beendet oder sich am Boden in eine brennende Wabe bewegt (gilt auch für Luftkissen- nicht aber für Bodeneffektfahrzeuge; Senkrechtstarter und Bodeneffektfahrzeuge müssen in der Wabe landen, damit diese Regeln zum Tragen kommen), muss der kontrollierende Spieler mit 2W6 ein Ergebnis von 8 oder mehr erzielen. Misslingt der Wurf, so muss der kontrollierende Spieler auf die Spalte Front/Heck der entsprechenden Tabelle der Einheit für kritische Treffer (siehe *Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge*, S. 194, *Total Warfare*) würfeln. Es gelten die folgenden Modifikatoren: -2 für Kampffahrzeuge, keinen Modifikator für Unterstützungsfahrzeuge (es sei denn, das Unterstützungsfahrzeug hat ein Panzerchassis, eine Steuerungsanpassung und eine Barrierestufe von 10, denn in diesem Fall wird es als Gefechtsfahrzeug behandelt).

• **Landungsschiffe:** Feuer hat keine Auswirkungen auf Landungsschiffe.

• **Alle anderen Einheiten:** Sofern der kontrollierende Spieler bei einem Wurf mit 2W6 nicht mindestens ein Ergebnis von 8 oder mehr erzielen kann, so wird jede Einheit, die ihre Bewegungsphase am Boden in einer brennenden Wabe beendet oder sich am Boden in eine brennende Wabe bewegt,

zerstört. Falls die Einheit eine feuerfeste Rüstung trägt, hat das Feuer keine Auswirkungen auf diese Einheit (siehe *Feuerfeste Rüstung*, S. 229, *Total Warfare*).

**Ausbreitung von Feuer:** Feuer kann sich auf dem Schlachtfeld von Wabe zu Wabe in Windrichtung über Wald- und Gebäudewaben, nicht jedoch über andere Waben, ausbreiten.

• **Ausbreitung bestimmen:** Wenn ein Feuer entfacht wird, müssen die Spieler in der Schlussphase des darauf folgenden Zuges zum ersten Mal die Ausbreitung des Feuers überprüfen. Während der Schlussphase jedes Zuges müssen die Spieler ermitteln, ob sich eines der augenblicklich auf der Karte brennenden Feuer auf weitere Waben ausbreitet (für die Anwendung dieser Regel muss die Windrichtung bestimmt werden, siehe *Wind*, S. 8). Für die angrenzende Wabe, die sich unmittelbar in Windrichtung befindet, wird mit 2W6 gewürfelt. Bei einem Ergebnis von 9 oder mehr und einer brennbaren Wabe (siehe Tabelle *Feuer*, oben), die sich innerhalb von 4 Höhenlevel zum brennenden Material der ursprünglich brennenden Wabe befindet (die Höhenlevel brennender Wälder und Gebäude finden Berücksichtigung bei der Bestimmung, ob das Höhenlevel der angrenzenden Wabe nahe genug ist, um Feuer zu fangen), breitet sich das Feuer in diese Wabe aus. Ebenso wird für jede der zwei jeweils in 60° Entfernung



zur Windrichtung liegenden Waben (die verbleibenden zwei Waben im „Frontalfeld“ des Feuers) mit 2W6 gewürfelt. Falls das Ergebnis größer oder gleich 11 ist und die Wabe brennen kann, wird es sich auch in diese Wabe ausbreiten. Eine entflammbare Wabe unmittelbar in Windrichtung eines Feuers, die durch eine nicht brennende Wabe getrennt ist, kann ebenfalls Feuer fangen, sofern sich in keiner der Waben ein Gelände befindet, das höher liegt als das Gelände in der brennenden Wabe (in diesem Fall ist die Möglichkeit, die brennbare Wabe zu entzünden, blockiert). Hierbei gilt ein zusätzlicher Modifikator von +3 zum Zielwert von 9 für eine unmittelbar in Windrichtung angrenzende Wabe. Bei einem Ergebnis von 12 (9 + 3) breitet sich das Feuer auf die unmittelbar in Windrichtung gelegene Wabe aus. Falls eine Wabe durch verschiedene Waben in Brand geraten kann, muss für jede dieser Möglichkeiten einzeln gewürfelt werden. Es ist zu beachten, dass sich die zuvor genannten Zielwerte abhängig von den Windbedingungen verändern können (siehe Tabelle *Feuer*, S. 4).

**Feuer löschen:** Ein Feuer brennt bis zum Ende des Spiels, es sei denn, es wird gelöscht. Die folgenden Regeln decken die Möglichkeiten zum Löschen eines Feuers ab. Alle Modifikatoren sind kumulativ.

• **Gelände-/Konstruktionsfaktor:** Falls der Gelände- oder Konstruktionsfaktor eines Waldes oder Gebäudes auf 0 sinkt (durch die Zerstörung des Gebäudes oder die Rodung eines Waldes), bleibt nichts Brennbares in dieser Wabe mehr übrig und das Feuer erstickt in der Schlussphase dieses Zuges.

• **Flächenwaffen:** Werden in einer Phase 40 oder mehr Punkte Schaden von Flächenwaffen an einer brennenden Wabe angerichtet, wird das Feuer dadurch gelöscht.

• **Wasserwerfer:** Falls eine Einheit einen Wasserwerfer trägt (siehe *TechManual*), unmittelbar auf eine brennende Wabe feuert und trifft, muss der kontrollierende Spieler mit 2W6 würfeln. Bei einem Ergebnis von 8 oder mehr wird das Feuer gelöscht. Für jeden Wasserwerfer, der das Ziel in derselben Waffeneinsatzphase trifft, kann der kontrollierende Spieler für jeden erfolgreichen Angriff einen eigenen Wurf ablegen oder einen Modifikator von jeweils -1 für jeden zusätzlichen Wasserwerfer in einem einzigen Wurf anrechnen.

• **Infanterie:** Der kontrollierende Spieler kann einen Infanterietrupp (oder Gefechtsrüstungstrupp) benennen, um ein Feuer zu bekämpfen. Die Infanterie muss sich in einer angrenzenden Wabe befinden und darf in diesem Zug keine anderen Handlungen (Bewegung oder Angriff) vorgenommen haben. Während der Schlussphase des Zuges, würfelt der kontrollierende Spieler mit 2W6. Bei einem Ergebnis von 10 oder mehr wird das Feuer gelöscht. Für jeden zusätzlichen aktiven Trupp, der das Feuer bekämpft, darf der kontrollierende Spieler einen Modifikator von jeweils -1 anrechnen.

• **Wetter:** Manche Spieler haben möglicherweise Zugriff auf weitere Bücher und die darin zu findenden Regeln für planetare Bedingungen. Abhängig von den Bedingungen, die Anwendung finden, kann auch das Wetter ein Feuer löschen. Während der Schlussphase jedes Zuges (nach Bestimmung der Ausbreitung von Feuer) wird für jede Wabe mit 2W6 gewürfelt. Wenn eine der folgenden Wetterregeln in Kraft ist, wird für leichten Hagel, leichten Schneefall und leichten Regen ein Modifikator von +1 angewendet. Bei mittlerem Schneefall, mittlerem Regen und schwerem Hagel beträgt der Modifikator +2. Bei schwerem Regen, schwerem Schneefall beträgt der Modifikator +3, bei Platzregen sogar +4. Falls der Modifikator insgesamt +11 oder mehr beträgt, ist das Feuer gelöscht.

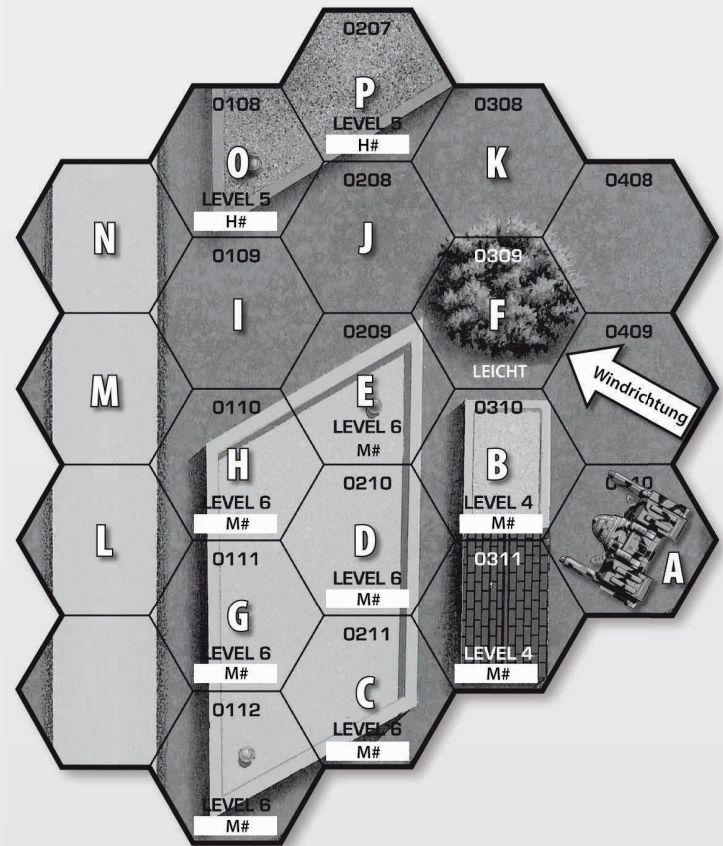
• **Rauch:** Während der Schlussphase (einschließlich der Schlussphase, in der das Feuer entfacht wird) und solange das Feuer brennt, breitet sich Rauch (siehe *Rauch*, S. 7) zum unmittelbar in Windrichtung und den zwei jeweils in 60° Entfernung zur Windrichtung liegenden Waben (den drei angrenzenden Waben im „Frontalfeld“ des Feuers) aus. Für die Anwendung dieser Regel muss die Windrichtung (siehe *Wind*, S. 8) bestimmt werden. Die Ausbreitung von Rauch wird nach dessen Verwehung und Auflösung sowie nach der Ausbreitung von Feuer bestimmt. Ein Feuer erzeugt keinen Rauch in seiner eigenen Wabe (ein angrenzendes Feuer kann jedoch dafür sorgen). Einen einfachen Überblick über die Reihenfolge, in der Feuer und Rauch in der Schlussphase jedes Zuges abgehandelt werden, bietet die Bestimmungsabfolge für Feuer und Rauch.

**Unzulässige Bedingungen:** Im luftleeren Raum finden diese Regeln keine Anwendung.

### BESTIMMUNGSABFOLGE FÜR FEUER UND RAUCH

Während der Schlussphase ist in dieser Reihenfolge vorzugehen:

1. Verwehung bestehender Rauchwolken bestimmen
2. Auflösung bestehender Rauchwolken überprüfen
3. Ausbreitung brennender Feuer überprüfen
4. Neue Rauchwolken bestehender Feuer auslegen (einschließlich neu entfachter Feuer)
5. Löschen bestehender Feuer durch Wetterbedingungen überprüfen (einschließlich neu entfachter Feuer)



• FEUER-DIAGRAMM •

Im Feuer-Diagramm feuert der Mech in Wabe A der Stadt (Wolkenkratzer)-Karte eine PPK und eine LSR-20 auf das mittelschwere Standardgebäude in Wabe B in dem Versuch, das Gebäude in Brand zu setzen. Die Wetterbedingung für schweren Hagel ist in Kraft (der



Spieler findet diese planetare Bedingung im HexPack: Seen und Flüsse) und der Spieler hat bereits vor Spielbeginn die Windrichtung festgelegt. Beide Angriffe treffen ihr Ziel. Direktfeuer-Energiewaffen entfachen normalerweise bei einem Ergebnis von 7 oder mehr ein Feuer, jedoch kommt hier ein Modifikator von +1 zum Tragen, da es sich beim Ziel um ein mittelschweres Gebäude handelt, ebenso ein weiterer Modifikator von +3 für den schweren Hagel, womit der endgültige Zielwert bei 11 liegt. Auf der anderen Seite kann eine Raketenwaffe normalerweise ab einem Ergebnis von 9 ein Feuer entzünden. Unter Berücksichtigung der gleichen Modifikatoren wie zuvor, ermittelt der kontrollierende Spieler einen Zielwert von 13 für die Raketen, daher kann diese Waffe kein Feuer in der Zielwabe entfachen. Der Spieler würfelt einmal für die Direktfeuer-Energiewaffe und erhält eine 11! Er hat Feuer gemacht!

Während der Schlussphase von Zug 1 legt der Spieler einen Marker für lichten Rauch auf Wabe F. Da das Gebäude in den Waben D und E nicht Teil des Gebäudes in Wabe B ist, wird der lichte Rauch für diese beiden Waben auf das Dach des Gebäudes gelegt und erstreckt sich bis auf Höhenlevel 8, da Rauch zwei Höhenlevel hoch ist. Die Spieler stellen fest, dass sich die Höhe des brennenden Materials der Wabe B (in diesem Fall Höhenlevel 4, die Höhe des Gebäudes) innerhalb von 4 Höhenlevel zur Höhe der Waben D und E befindet, somit verbleiben die Rauch-Marker auf diesen beiden Waben.

Ebenso müssen die Spieler in der Schlussphase von Zug 1 bestimmen, ob der schwere Hagel das Feuer unverzüglich wieder löscht. Die Spieler würfeln mit 2W6 und erhalten ein Ergebnis von 7. Der Modifikator von +3 hebt das Ergebnis auf 10, einen Punkt zu wenig, daher wird das Feuer nicht gelöscht.

Während der Schlussphase von Zug 2 müssen die Spieler die Verwehung des Rauchs bestimmen und dessen Auflösung überprüfen. Die Spieler wissen, dass eine leichte Brise weht, daher wird der Rauch nur um eine Wabe verweht. Die Rauchwolke in den Waben D, E und F wird sich mit dem Wind bewegen und die Waben H, I und J einnehmen.

Als Nächstes müssen die Spieler bestimmen, ob sich die Rauchwolke auflöst. Die Spieler würfeln mit 2W6 und erhalten ein Ergebnis von 9, zwei Punkte zu wenig, daher löst sich die Rauchwolke nicht auf.

Nun legen die Spieler eine neue Rauchwolke auf die Waben D, E und F, da das Feuer in Wabe B nach wie vor brennt.

Nun ist es an der Zeit nachzusehen, ob sich das Feuer ausbreitet. Es weht eine leichte Brise, daher würfeln die Spieler anstatt der gewöhnlichen Zielwerte von 9 und 11 gegen die modifizierten Zielwerte von 7 und 10. Für Wabe E (unmittelbar in Windrichtung von Wabe B), ergeben die 2W6 nur ein Ergebnis von 6, weniger als die notwendige 7, daher entfacht sich kein Feuer. Ein weiterer Wurf mit 2W6 wird für die Waben D und F mit ihrem Zielwert von 10 abgelegt. Die Würfel zeigen eine 10 und eine 11, was bedeutet, dass beide Waben Feuer fangen! Normalerweise könnte auch Wabe I Feuer fangen, es sprechen jedoch zwei Gründe dagegen. Einerseits ist das Gebäude in Wabe E höher als das brennende Material in Wabe B und das Gelände in Wabe I, andererseits ist Wabe I leer... daher kein Feuer für diese Wabe.

Als Nächstes überprüfen die Spieler die Auflösung von Rauch gegen den Zielwert von 11. Sie erhalten ein Ergebnis von 7, was bedeutet, dass sich die Rauchwolke nicht auflöst.

Da sich zwei weitere Waben in Brand befinden, legen die Spieler neue Rauch-Marker aus. Für das Feuer in Wabe D wird der Rauch auf die Waben G, H und E gelegt (die Spieler bezeichnen sie als Wolke 2, um sie einfacher verfolgen zu können). Diese Gebäudewaben sind Teil desselben mehrwabigen Gebäudes, daher befindet sich der Rauch innerhalb aller Höhenlevel des Gebäudes und nicht auf dem Dach. Für das Feuer in Wabe F wird der Rauch auf die Waben E, J und K (bezeichnet als Wolke 3) gelegt. Die Spieler stellen fest, dass sich die Höhe des brennenden Materials (der Wald) in Wabe F innerhalb von

4 Höhenlevel zur Höhe des Gebäudes in Wabe E befindet und sich somit der Rauch auf dem Dach befindet (auch wenn 4 Höhenlevel den Rauch in Wabe D von den anderen beiden Waben trennen, wird er als eine „Wolke“ angesehen, die sich geschlossen bewegt).

Schlussendlich müssen die Spieler wegen des schweren Hagels erneut bestimmen, ob Feuer gelöscht werden. Die Spieler würfeln für jede brennende Wabe einzeln und erhalten Ergebnisse von 3, 5 und 6. Unter Berücksichtigung des Modifikators von +3 für jeden Würfelwurf geht dennoch kein Feuer aus.

Während der Schlussphase von Zug 3 müssen die Spieler erneut die Verwehung des Rauchs bestimmen und seine Auflösung überprüfen. Wolke 1, die die Waben H, I und J besetzt, würde für gewöhnlich in die Waben M, N und O verweht werden. Während der Rauch die Waben M und N problemlos einnehmen kann, ist das Gebäude mit Höhenlevel 5 mehr als 4 Höhenlevel höher als das darunterliegende Gelände von Wabe J, daher kann der Rauch diese Wabe nicht einnehmen. Stattdessen verweht der Rauch von Wabe J in die Wabe N und schrumpft die Wolke 1 von drei auf zwei Waben, wobei sich der lichte Rauch in Wabe N zu dichtem Rauch verwandelt.

Da sich Wolke 2 innerhalb einer Gebäudewabe befindet und nicht vom Wind betroffen ist, würfeln die Spieler eine zufällige Richtung für die Verwehung aus. Das Ergebnis von 3 auf 1W6 bedeutet in diesem Fall, dass die Wolke 2 normalerweise in die Waben C, D und B verwehen würde. Da Wabe B jedoch kein Teil des Gebäudes, das von Wolke 2 eingenommen wird und diese Bewegung entgegen der Windrichtung stünde, wird Wolke 2 sich nicht in diese Wabe bewegen und nimmt nun die Waben C, D und E auf allen Höhenlevel innerhalb des Gebäudes ein. Wolke 3 würde sich normalerweise von den Waben E, J und K in die Waben I, O und P bewegen. Wie bereits zuvor festgestellt, enthalten die Waben O und P jedoch ein Gebäude mit Höhenlevel 5 mit mehr als 4 Höhenlevel Unterschied zum darunterliegenden Gelände der Waben J und I. Ein weiteres Mal schrumpft die Rauchwolke von drei auf die zwei Waben I und J, wobei sich der Rauch in Wabe I zu dichtem Rauch entwickelt.

Als Nächstes müssen die Spieler die Auflösung bestimmen und erhalten die folgenden Ergebnisse: 12, 8 und 3. Wolke 1 löst sich damit auf.

Nun müssen die Spieler neue Rauchwolken auslegen. Wie zuvor führt das Feuer in Wabe B zur Wolke 4 in den Waben D, E und F, das Feuer in Wabe D führt zur Wolke 5 in den Waben G, H und E (wiederum innerhalb des Gebäudes) und das Feuer in Wabe F führt zur Wolke 6 in den Waben E, J und K.

Jetzt ist es an der Zeit, die Ausbreitung der Feuer zu überprüfen. Wie zuvor liegen die Zielwerte wegen der leichten Brise bei 7 und 10. Die Spieler müssen die Ausbreitung für drei Feuer bestimmen und legen willkürlich fest, mit dem in Wabe B zu beginnen. Da die Waben D und F bereits brennen (und Wabe I nicht brennen kann), müssen die Spieler lediglich bestimmen, ob Wabe E Feuer fängt. Mit 2W6 erhalten sie ein Ergebnis von 7, Wabe E fängt Feuer.

## WINDSTÄRKE

1W6	Windstärke
1-2	Windstill
3	Leichte Brise**
4	Mittlere Brise**
5	Steife Brise**
6	Sturm**

\*\*siehe Wind (S. 8) für weitere Spieldauswirkungen durch diese Wetterbedingungen.

Als Nächstes würfeln die Spieler für das Feuer in Wabe D. Für Wabe H (unmittelbar in Windrichtung) erhalten sie mit 2W6 ein Ergebnis von 9 und setzen damit auch diese Wabe in Brand, während eine weitere 9 für Wabe G bedeutet, dass sie kein Feuer fängt. Wabe E brennt bereits, daher müssen die Spieler für diese Wabe nicht würfeln.

Das letzte Feuer brennt in Wabe F. Wabe E befindet sich bereits in Brand, die Waben J und K können kein Feuer fangen. Somit ist die letzte Wabe, die durch Wabe F Feuer fangen kann, Wabe O. Der Zielwert für die unmittelbar in Windrichtung liegende Wabe beträgt 7, wobei jedoch ein Modifikator von +3 für die zwischenliegende nicht brennende Wabe berücksichtigt und der Zielwert auf 10 angehoben wird. Das Ergebnis des Wurfs mit 2W6 beträgt 9, was bedeutet, dass in dieser Wabe kein Feuer entfacht wird.

Die Spieler haben nicht vergessen, dass sie für neu entfachte Feuer Rauch-Marker auslegen müssen. Das Feuer in Wabe E erzeugt Rauch (Wolke 5) in den Waben H, I und J (der Rauch von Wabe J befindet sich auf allen Höhenlevel innerhalb des Gebäudes), während das Feuer in Wabe H Rauch (Wolke 6) in den Waben L, M und I erzeugt.

Zum Abschluss würfeln die Spieler, um zu bestimmen, ob eine der brennenden Waben gelöscht wird. Die Ergebnisse von 7, 5, 3 und 9 auf 2W6 unter Berücksichtigung des Modifikators von +3 bedeuten, dass das Feuer in Wabe H gelöscht wird, auch wenn es gerade erst entfacht wurde.

## RAUCH

Wie auch das Feuer ist Rauch keine Geländemodifikation im eigentlichen Sinne. Jedoch werden die Regeln hier behandelt, weil er sich ebenso auf den Trefferwurfmodifikator einer Einheit auswirkt und wabenweise (wenn auch für gewöhnlich für die Dauer des Spiels) Anwendung findet.

**Lichter und dichter Rauch:** Rauch wird in zwei Kategorien unterteilt: licht und dicht. Egal, um welche Art Rauch es sich handelt, er erstreckt sich immer zwei Höhenlevel über das darunter liegende Bodengelände (falls sich Wald oder Dschungel in einer Wabe befinden, erstreckt er sich nicht zwei Höhenlevel über die Bäume, sondern über den Boden darunter).

• **Lichter Rauch:** Durch die meisten Feuer, wie auch manche Typen raucherzeugender Waffen, entsteht lichter Rauch. In den Fällen, in denen die Art des Rauchs nicht ausdrücklich angegeben ist, kann man annehmen, dass es sich um lichten Rauch handelt. Lichter Rauch verhält sich hinsichtlich der Sichtlinie und des Angriffsmodifikators wie lichter Wald.

• **Dichter Rauch:** Dichter Rauch wird üblicherweise durch raucherzeugende Waffen hervorgerufen, kann aber auch durch brennende harte oder hochdichte Gebäude sowie durch von Infernowaffen erzeugte Feuer entstehen. Dichter Rauch verhält sich hinsichtlich der Sichtlinie und des Angriffsmodifikators wie dichter Wald.

**Rauchverwehung und -auflösung:** Windstärke und -richtung bestimmen, wie Rauch verweht wird und wie er sich auflöst. Die Spieler beginnen mit der Bestimmung von Verwehung und Auflösung erst in der Schlussphase des Zuges, der auf den Zug folgt, in dem der Rauch ursprünglich ausgelegt wurde. Zur Bestimmung der Windrichtung wird die Standardregel herangezogen (s. *Wind*, S. 8). Für die Bestimmung der Windstärke – sofern noch keine Windbedingungen festgelegt wurden – wird mit 1W6 auf die Tabelle Windstärke (s. o.) gewürfelt. Falls keine bestimmte Windstärke gewählt oder ausgewürfelt wurde, kann man von einer leichten Brise ausgehen.

Sofern Spieler die Regel zu drehenden Winden (S. 8) benutzen, muss diese Regel während der Schlussphase zuerst angewendet werden, Verwehung und Auflösung erst im Anschluss.

• **Verwehung:** Bei leichter und mittlerer Brise wird aller Rauch auf der Karte um eine Wabe pro Zug verweht. Bei steifer Brise

sind es zwei Waben pro Zug. Bei Sturm wird er um drei Waben pro Zug verweht. Rauch wird während der Schlussphase des Zuges in Windrichtung verweht. Jeder Rauch, der über das Ende des Spielfelds hinaus verweht wird ist aus dem Spiel. Bei Windstille wird Rauch nicht verweht. Wenn zwei lichte Rauchwolken in dieselbe Wabe verweht werden, gelten sie solange als dichter Rauch, wie sie diese Wabe gemeinsam besetzen. Innerhalb eines Gebäudes wird Rauch eine Wabe in eine zufällig bestimmte Windrichtung verweht (s. *Gebäude*, unten). Falls es dazu führt, dass der Rauch das Gebäude entgegen der draußen vorherrschenden Windrichtung verlässt, verbleibt der Rauch in seiner Wabe. Nachdem man die Verwehung des Rauchs abgehandelt hat, wird bestimmt, welcher Rauch sich auflöst.

• **Höhenunterschiede:** Wenn Rauch sich in eine Wabe bewegt, kann er lediglich vier Höhenlevel nach oben oder unten bewältigen (hierbei ist die Höhe des brennenden Materials zu berücksichtigen, beispielsweise Gebäude oder Wälder). Wenn sich die Höhe zwischen ein und vier Höhenlevel verändert, wird der Rauch seine Höhe von zwei Höhenlevel automatisch an das zu Grunde liegende Gelände der neuen Wabe anpassen. Bewegt sich der Rauch in eine Wabe, dessen Höhenlevel mehr als vier Höhenlevel unter der Wabe liegt, die er verlässt, löst er sich automatisch auf (siehe unten). Erreicht der Rauch eine Wabe, dessen Höhenlevel mehr als vier Höhenlevel über der Wabe liegt, die er verlässt, so wird er sich nicht in diese Wabe bewegen. Stattdessen wird der Rauch in eine zufällig bestimmte Wabe zur Linken oder Rechten bewegen. Dies kann abhängig vom Gelände dazu führen, dass die Rauchwolke schrumpft oder absinkt. Falls der Rauch sich in keine der angrenzenden Waben bewegen kann, verbleibt er in seiner ursprünglichen Wabe.

• **Gebäude:** Wenn Rauch sich in ein Gebäude bewegt, das nicht Teil desselben Gebäudes, so wirkt sich der Rauch nicht auf das Innere des Gebäudes aus. Er wird sich entweder auf dem Dach des Gebäudes niederlassen oder sich bei einem zu großen Höhenunterschied erst gar nicht in diese Wabe bewegen (siehe oben). Falls der Rauch sich in eine Gebäudewabe bewegt, die Teil desselben Gebäudes ist, so wirkt sich der Rauch auf alle Höhenlevel im Inneren der Gebäudewabe aus. Verlässt der Rauch das Innere einer Gebäudewabe, so befindet er sich (im Gegensatz zum Rauch auf dem Dach) unabhängig von der Höhe des Gebäudes auf dem Höhenlevel des zu Grunde liegenden Geländes in der neuen Wabe.

• **Auflösung:** Um die Auflösung zu bestimmen, wird während der Schlussphase jedes Zugs (im Anschluss an die Verwehung, jedoch bevor die Ausbreitung von Feuer bestimmt wird) für jede Rauchwolke auf dem Spielfeld mit 2W6 gewürfelt. Eine Wolke ist eine Menge von Rauch, die im gleichen Zug erzeugt wurde und sich auf eine Wabe oder mehrere zusammenhängende Wabe erstreckt (es bietet sich die Nutzung von Rauchmarkern verschiedener Form und Größe an, um die Wolken nachzuhalten). Bei mittlerer Brise wird 1 zum Würfelwurf hinzuaddiert, bei steifer Brise 3, bei Sturm 5. Liegt der Modifikator insgesamt bei 11 oder mehr, löst sich die Rauchwolke automatisch auf. Eine lichte Rauchwolke, die sich auflöst, wird vom Spielfeld genommen, eine dichte Rauchwolke, die sich auflöst, wird zu lichtem Rauch. Bei einem Wurf für Rauchwolken innerhalb von Gebäuden gilt der Modifikator nicht.

Nachdem die Verwehung und Auflösung von Rauch abgehandelt wurde, wird bestimmt, welche noch brennenden Feuer auf dem Spielfeld mehr Rauch erzeugt oder sich ausbreiten.



## WIND

Wende die nachstehenden Regeln an, wenn Windbedingungen im Spiel zum Tragen kommen.

- **Windrichtung:** Bei einer Partie mit irgendeiner Art von Wind (leichte Brise, mittlere Brise, steife Brise oder Sturm) müssen die Spieler die Windrichtung bestimmen. Am Anfang des gegebenen Szenarios, wird eine Seite einer Wabe auf dem Spielfeld als Richtung 1 bezeichnet. Die verbleibenden Seiten der Wabe werden im Uhrzeigersinn von 2 bis 6 durchnummeriert. Nun wird mit 1W6 gewürfelt. Für das gesamte Spiel wird der Wind in die durch diesen Wurf bestimmte Richtung wehen.
- **Drehende Winde:** Wenn Spieler das wollen, können sie für mehr Abwechslung bei der Anwendung der Windbedingungen im gegebenen Szenario sorgen, indem sie die Richtung und die Stärke des Winds bei jedem Zug neu ermitteln. Während der Schlussphase jedes Zuges wird geprüft, ob sich die Richtung oder die Stärke des Winds verändern. Zuerst wird mit 1W6 für die Windstärke gewürfelt. Bei einer 1 wird der Wind um eine Kategorie schwächer (beispielsweise wird eine steife Brise zu einer mittleren). Bei einer 6 wird er eine Kategorie stärker (beispielsweise würde eine steife Brise zu einem Sturm). Danach wird mit 1W6 für die Windrichtung gewürfelt. Bei einer 1 dreht der Wind um eine Wabenseite (60 Grad) im Uhrzeigersinn. Bei einer 7 dreht er um eine Wabenseite gegen den Uhrzeigersinn. Ein Ergebnis zwischen 2 und 5 bedeutet jeweils keine Änderung.

### Leichte Brise

Falls ein Szenario unter diesen Bedingungen stattfindet, wird die Bewegung wie folgt modifiziert.

**Luftschiffe:** Wende einen Aufschlag von +1 auf alle Kontrollwürfe an.



Der Rauch lichtet sich und es wird offenbar, dass niemand anderes als Paula "Lady Death" Trevaline den Überfall anführt.

**Konventionelle Infanterie:** Wende einen Abzug von -1 Boden-BP für alle konventionellen Fußtruppen bis zu einem Minimum von 0 an. Einheiten, deren BP auf 0 reduziert werden, können sich entweder bewegen oder einen Waffenangriff ausführen, jedoch nicht beides (s. *Total Warfare*, S. 213).

### Mittlere Brise

Falls ein Szenario unter diesen Bedingungen stattfindet, werden Bewegung und Kampf wie folgt modifiziert.

**Alle Einheiten:** Wende einen Aufschlag von +1 auf die Trefferwürfe für alle Raketenwaffen an.

**Luftschiffe:** Wende einen Aufschlag von +2 auf alle Kontrollwürfe an.

**Bodeneffektfahrzeuge und Senkrechtstarter:** Wende einen Aufschlag von +1 auf alle Pilotenwürfe an.

**Konventionelle Infanterie:** Wende einen Abzug von -1 BP für Boden- und Sprungbewegung für jede konventionelle Infanterie bis zu einem Minimum von 0 an. Einheiten, deren BP auf 0 reduziert werden, können sich entweder bewegen oder einen Waffenangriff ausführen, jedoch nicht beides (s. *Total Warfare*, S. 213).

### Steife Brise

Falls ein Szenario unter diesen Bedingungen stattfindet, werden Bewegung und Kampf wie folgt modifiziert.

**Alle Einheiten:** Wende einen Aufschlag von +2 auf Trefferwürfe die für alle Raketenwaffen und einen Aufschlag von +1 auf die Trefferwürfe für alle Direktfeuer-Ballistikwaffen an.

**Mechs:** Wende einen Aufschlag von +1 auf alle Pilotenwürfe an.

**Luftschiffe:** Wende einen Abzug von -1 auf den Sicheren Schub und einen Aufschlag von +3 für alle Kontrollwürfe an.

**Senkrechtstarter, Luftkissen- und Bodeneffektfahrzeuge:** Wende einen Aufschlag von +2 auf alle Fahrer- bzw. Pilotenwürfe an.

**Luft-/Raumeinheiten (ausgenommen Luftschiffe):** Wende einen Aufschlag von +1 auf alle Kontrollwürfe an.

**Gefechtspanzer:** Wende einen Abzug von -1 Boden-BP bis zu einem Minimum von 0 an. Solche Einheiten können sich entweder bewegen oder einen Waffenangriff ausführen, jedoch nicht beides (s. *Total Warfare*, S. 213).

**Konventionelle Infanterie:** Wende einen Abzug von -2 Boden-BP für jede konventionelle Infanterie bis zu einem Minimum von 0 an. Einheiten, deren BP auf 0 reduziert werden, können sich entweder bewegen oder einen Waffenangriff ausführen, jedoch nicht beides (s. *Total Warfare*, S. 213). Sprungbewegungen sind nicht möglich.

**Wasserwaben:** Alle Wasserwaben erhalten die Gelände-modifikation Stromschnellen (siehe S. 9).

**Gelände-/Konstruktionsfaktor (optional):** Während der Schlussphase jedes Zuges werden 10 Punkte Schaden an allen Gebäude- und Waldwaben auf dem Spielfeld angerichtet.

### Sturm

Falls ein Szenario unter diesen Bedingungen stattfindet, werden Bewegung und Kampf wie folgt modifiziert.

**Alle Einheiten:** Wende einen Aufschlag von +3 auf Trefferwürfe die für alle Raketenwaffen und einen Aufschlag von +2 auf die Trefferwürfe für alle Direktfeuer-Ballistikwaffen an.

**Mechs:** Wende einen Aufschlag von +3 auf alle Pilotenwürfe an.

**Senkrechtstarter, Luftkissen- und Bodeneffektfahrzeuge:** Wende einen Aufschlag von +3 auf alle Fahrer- bzw. Pilotenwürfe an.

**Luft-/Raumeinheiten (ausgenommen Luftschiffe):** Wende einen Aufschlag von +2 auf alle Kontrollwürfe an.

**Gefechtspanzer:** Wende einen Abzug von -1 Boden-BP bis zu einem Minimum von 0 an. Solche Einheiten können sich

entweder bewegen oder einen Waffenangriff ausführen, jedoch nicht beides (s. *Total Warfare*, S. 213). Sprungbewegungen sind nicht möglich.

**Luftschiiffe und konventionelle Infanterie:** Diese Einheiten können bei Sturm nicht operieren.

**Wasserwaben:** Alle Wasserwaben erhalten die Geländemodifikation Stromschnellen (siehe unten).

**Gelände-/Konstruktionsfaktor (optional):** Während der Schlussphase jedes Zuges werden 20 Punkte Schaden an allen Gebäude- und Waldwaben auf dem Spielfeld angerichtet.

## STROMSCHNELLEN

Jede Wasserwabe mit einer Tiefe von 1 oder mehr, das Stromschnellen enthält, verbraucht 1 BP mehr, um es zu betreten und erschwert alle Pilotenwürfe, während man sich in dieser Wabe befindet um 2.

# ARTILLERIE- SCHNELLSTARTREGELN

Die folgenden fortgeschrittenen Regeln erlauben Spielern den Einsatz von Artillerie auf ihren Schlachtfeldern. Ein Vorgeschmack auf das, was *Tactical Operations* zu bieten hat. Die Regeln wurden passend abgewandelt, um die Spielbarkeit mit den in diesem Buch behandelten Regeln und Szenarios zu ermöglichen.

Artillerie kann eine Streitmacht mit Feuerunterstützung auf langer Reichweite versorgen. Anders als in der wirklichen Welt, in der Artillerie oft die kriegsentscheidende Streitmacht im Kampf ist, ist die Artillerie in **BattleTech** nur eine Ergänzung zu den konventionellen Streitkräften, auch wenn sie richtig eingesetzt sehr effektiv sein kann. BattleMechs sind die Könige des Schlachtfelds und auch die besten Artillerieschläge sind selten effektiver als eine gute Mechlance.

**Definition von „indirekt“:** Jede Einheit, die mehr als siebzehn Waben vom Ziel entfernt ist, wird im Sinne von Artilleriefeuer als „indirekt“ angesehen, selbst wenn sie sich auf der selben Karte wie das Ziel befindet und eine freie Sichtlinie zur Zielwabe hat. In diesen Schnellstartregeln kann eine Artillerieeinheit auf kein Ziel feuern, das weniger als siebzehn Waben entfernt ist.

**Flächeneffektwaffen:** Artillerieangriffe sind Flächeneffektwaffen und fallen dementsprechend unter diese Regeln. Dies umfasst die Anwendung von Standardschaden gegen die Infanterie, als auch die Einheit, die Gefechtsrüstungen transportiert.

## SPIELABLAUF

Wird Artillerie eingesetzt, wird der normale Spielablauf wie folgt modifiziert.

1. Initiativphase
2. Zielphase
3. Bewegungsphase (Boden)
4. Bewegungsphase (Luft/Raum)
5. Indirekte Artillerieangriffsphase
6. Waffeneinsatzphase
7. Nahkampfphase
8. Wärmephase
9. Schlussphase

## ARTILLERIE AUßERHALB DES SPIELFELDS

Vor der Aufstellung der Einheiten auf dem Spielfeld, können die Spieler sich entscheiden, Artillerieeinheiten einzusetzen, die sich

nicht unmittelbar auf dem Spielfeld einer oder beider Seiten befinden. Dieser Umstand kann entweder durch das zu spielende Szenario vorgegeben sein oder die Spieler einigen sich schlicht darauf, dieses Element in ihr Spiel mit einzubauen.

Die Spieler sollten festlegen, an welchem Standort sich die Artillerieeinheiten befinden, die nicht auf dem Spielfeld stehen. Jede Einheit, die eine Artilleriewaffe trägt und sich nicht unmittelbar auf dem Spielfeld befindet, steht hinter der Heimseite des Spielers (s. *Aufbau*, *Total Warfare*, S. 256). Wenn sich die eigenen Streitkräfte beispielsweise an der nördlichen Seite des Spielfelds befinden, stehen die Artillerieeinheiten, die nicht unmittelbar auf dem Spielfeld stehen, nördlich der Karte. Die Zuweisung des Standorts ist wichtig, da die Trefferzonen vieler Einheiten (einschließlich Mechs, Fahrzeuge, gelandete Luft-/Raumeinheiten usw.) von der Richtung abhängen, aus der die Artilleriefeuer kommt.

Die Spieler müssen ebenso bestimmen, wie weit die Artillerieeinheit vom Spielfeld entfernt ist, ausgedrückt in Schritten von 500 Metern (der Länge einer Bodenkarte). Die Spieler können eine Artillerieeinheit in jeder beliebigen Entfernung vom Spielfeld bis zu ihrer Maximalreichweite (s. Artilleriereichweiten, S. 11) aufstellen. Die Spieler können ihre Einheiten auch weiter weg aufstellen, wenn sie wollen, jedoch kann die Artillerie dann nicht ins Spielgeschehen eingreifen ohne sich zu bewegen. Je weiter eine Artillerieeinheit vom Spielfeld entfernt ist, desto länger benötigen ihre Geschosse oder Raketen, um ihr Ziel zu erreichen. Es ist außerdem zu beachten, dass sich die Reichweiten immer auf eine einzelne Karte beziehen und nicht auf das gesamte Spielfeld. Wenn ein Spielfeld beispielsweise aus neun quadratisch ausgelegten (3 x 3) Karte besteht und der Spieler einer Thumper Artillerieeinheit, diese in Maximalreichweite von 21 Karten (10.500 Meter oder 10,5 km) hinter seiner Seite aufstellt, so kann er lediglich in die mittlere Karte in der Reihe auf der Heimseite des kontrollierenden Spielers (21 Karten Reichweite) feuern, ohne sich zu bewegen. Die Artillerie kann nicht in die Karten links und rechts davon (22 Karten Reichweite) feuern und erst recht nicht in die anderen sechs Karten, die sich dementsprechend in einer Reichweite von 22 und 23 Karten befinden. Je näher die Einheit am Spielfeld platziert wird, desto größer ist die Gefahr, dass seine Stellung überrannt und die Waffe zerstört wird, falls sich die Schlacht gegen diese Seite wendet.

Die Spieler müssen daher ein Gleichgewicht finden, wo sie ihre Artillerieeinheiten aufstellen wollen. Falls die Spieler sich nicht für eine Reichweite entscheiden können, werden die Artillerieeinheiten in halber Maximalreichweite zum Schlachtfeld aufgestellt.

## Karten auswürfeln und Artillerie außerhalb des Spielfelds direkt angreifen (optional)

Ein Kommandant will möglicherweise schnelle Einheiten dazu abordnen, Artillerie außerhalb des Spielfelds aufzuspüren und zu vernichten. Wenn diese Regel angewendet werden soll, werden die Artillerieeinheiten eine ungewisse Anzahl von Karten von ihrer Heimseite entfernt aufgestellt. Bei diesen vereinfachten Regeln muss die gesamte Artillerie, die sich nicht auf dem Spielfeld befindet, auf derselben Karte außerhalb des Spielfelds platziert werden, die sich Seite an Seite von der Heimseite der Startkarte des kontrollierenden Spielers befindet. Es empfiehlt sich eine maximale Entfernung von fünf Karten. Die folgenden Einzelheiten müssen festgehalten werden: Die Anzahl der Karten, die die Artillerie vom Spielfeld entfernt ist, die genaue Karte, auf der die Artillerie steht und die genaue(n) Wabe(n), die die Artillerieeinheiten besetzen. Jede dieser Artillerieeinheiten



beginnt das Szenario als versteckte Einheiten auf ihrer entsprechenden Karte (siehe *Versteckte Einheiten, Total Warfare*, S. 259,).

Die Spieler können sich auch für eine Mischung aus Artillerieeinheiten auf dem Spielfeld und außerhalb des Spielfelds entscheiden.

Sofern sich die Zielwabe eines Artillerieangriffs während des Zuges, in der das Geschoss/die Rakete das Ziel (die eigentliche Zielwabe, nicht die durch Abweichung beeinflusste Einschlagswabe) erreicht, in der Schusslinie einer gegnerischen Einheit befindet, so kann der Gegner die Richtung des Artillerieangriffs erraten. Der kontrollierende Spieler einer solchen Einheit würfelt auf den Bordschützenwert und wendet dabei einen Modifikator von +5 an. Der Spieler zieht dabei auch den Tabelle *Artilleriemodifikatoren* (S. 10) zu Rate, um weitere Modifikatoren zu bestimmen. Beispielsweise würde ein Mechpilot mit einem Schützenwert von 2 einen Wurf gegen einen Zielwert von 6 [2 (Schützenwert) + 5 (Standardmodifikator) -1 (Artilleriemodifikator) = 6] ablegen. Jede Einheit in der Schusslinie zur Zielwabe kann jeweils einen Wurf pro Zug ablegen, unabhängig davon wie viele Geschosse oder Raketen im entsprechenden Zug ankommen oder wieviele Zielwaben in der Schusslinie liegen.

Wenn der Wurf erfolgreich ist, hat der kontrollierende Spieler die Richtung des Artillerieangriffs bestimmt. Hinweis: bei diesen Regeln ist die Angriffsrichtung stets dieselbe, dennoch muss sie zunächst erfolgreich bestimmt werden, bevor Truppen für die Jagd nach Artillerieeinheiten entsendet werden können.

Der Spieler, der den Artillerieangriff beobachtet hat, kann nun festlegen, ob er Einheiten in diese Richtung schicken will. Es handelt sich dabei um eine Abwandlung der Regeln zum Auswürfeln von Karten (die vollständigen Regeln finden sich im *Tactical Operations*). Erreichen die gegnerischen Einheiten die Heimseite der Startkarte des Spielers, wird eine neue Karte ausgelegt, die sich an das bestehende Spielfeld Seite an Seite anschließt. Dieser Vorgang wird so oft wie nötig wiederholt, ohne Begrenzung der Anzahl der Karten, die ausgelegt werden, so dass die Möglichkeit besteht, dass die Artilleriejäger an den gesuchten Einheiten vorbeiziehen. Sobald die Karte, auf der sich die versteckten Artillerieeinheiten befinden, Teil des Schlachtfelds ist, müssen die Einheiten aufgedeckt werden, wenn sie einen Angriff durchführen.

Die Kartenauswahl wird durch den Spieler vorgenommen, dessen Heimseite erreicht wurde (innerhalb einer vorher zugelassenen Kartenauswahl). Das wird deshalb gemacht, damit der kontrollierende Spieler, wenn er die Karte auslegt, auf der sich seine Artillerie befindet (was vor Spielbeginn festgelegt wurde), nachdem er zuvor zufällige Karten ausgelegt hat nun eine bestimmte Karte auslegt und damit verrät, dass seine Artillerie sich auf dieser Karte befindet.

### Vorbestimmte Zielwaben

Wenn alle Spieler zustimmen, kann jede Seite mit Artillerieeinheiten außerhalb des Spielfelds vor Spielbeginn insgeheim bis zu 5 Waben auf dem Spielfeld als vorbestimmte Zielwaben erklären. Artillerie, die auf diese Waben feuert, trifft automatisch, sobald die Flugzeit für die Geschosse oder Raketen abgelaufen ist.

Diese Anzahl ist für ein Spielfeld von vier Karten vorgesehen. Wenn die Spieler sich für ein größeres Spielfeld entscheiden, kann jede Seite jeweils 5 vorbestimmte Zielwaben für je vier Karten Spielfläche vergeben (bei einem 12-Karten-Spielfeld beispielsweise 15 Zielwaben pro Seite). Allerdings ist es – unabhängig von der Größe des Spielfelds – nicht möglich, mehr als 5 vorbestimmte Zielwaben pro Karte (einen Bereich von 17 Waben

Länge und 15 Waben Breite) zu benennen. Diese Beschränkung gilt unabhängig von der Anzahl der Artillerieeinheiten je Seite.

## ARTILLERIE-MODIFIKATOREN

Bedingung	Modifikator
Für je 2 Punkte der beobachtenden Einheit unter einem Bordschützenwert von 4*	-1
Für je 2 Punkte der beobachtenden Einheit über einem Bordschützenwert von 4*	+1
Feuer korrigieren: für jeden vorherigen Schuss der Artillerieeinheit auf die Zielwabe*	-1

\*Siehe *Artilleriespäher*, unten; ungerade Zahlen werden abgerundet.

### ZIELEN

Während der Zielphase eines Zuges, notiert sich der Spieler, der einen indirekten Artillerieangriff durchführen möchte, die Nummern der Zielwaben, auf die er in diesem Zug feuern möchte. Indirekte Artillerieangriffe können nur gegen Waben, nicht gegen individuelle Ziele, durchgeführt werden. Spieler können auch direkt auf Waben feuern, die nicht unter Beobachtung durch freundliche Einheiten stehen, allerdings kann dieses Feuer nicht korrigiert werden (siehe *Artilleriespäher*, unten). Jede Artillerieeinheit, die ein Spieler kontrolliert, kann eine andere aber auch die gleiche Wabe unter Beschuss nehmen. Bei Artillerieeinheiten mit mehreren Artilleriewaffen kann der kontrollierende Spieler nach eigenem Ermessen auf die gleiche oder unterschiedliche Waben feuern. Notiere für jedes Geschoss den Zug, in dem es abgefeuert wurde, die Zielwabe und den Zug, in dem es einschlagen wird. Der Zug, in dem ein Geschoss landet entspricht der Nummer des gegenwärtigen Zuges zuzüglich der Flugzeit eines Geschosses, dem man der Tabelle für *Indirekte Artillerieflugzeiten* (S. 11) entnehmen kann.

### Artilleriespäher

Artilleriespäher können die Genauigkeit von Artilleriefeuer auf zwei Arten erhöhen (die Bedingungen können auch gleichzeitig eintreten und beide Vorteile gewähren).

Wenn die Zielwabe am Ende der Bewegungsphase des Zuges, in dem der Artillerieangriff gestartet wird, in der Schusslinie einer befreundeten Einheit (des Spähers) liegt und diese Einheit die Zielwabe auch in der Schusslinie hat, wenn das Geschoss oder die Rakete ihr Ziel erreicht, kann der entsprechende Modifikator der Artilleriemodifikatorentabelle zu jedem neuen Angriff addiert werden. Sobald die befreundete Einheit keine Schusslinie zur Zielwabe am Ende der Bewegungsphase mehr hat, in der das Geschoss oder die Rakete abgefeuert wird oder einschlägt, so verfällt der Bonus für alle neuen Artillerieangriffe.

Der Spieler, der eine Artillerieeinheit bemannt, kann versuchen, nachfolgende Schüsse zu korrigieren und sich der Zielwabe anzunähern, indem er sich notiert, wie weit und in welcher Richtung vom Ziel entfernt das Geschoss eingeschlagen ist. Falls sich ein Späher in der Schusslinie zur Zielwabe befindet, wie oben beschrieben, kann der Angreifer nachfolgende Schüsse auf diese Zielwabe korrigieren. Jeder Schuss, der auf diese Weise korrigiert wird, erhält einen Modifikator von -1 auf den Basistrefferwurf, wie in der Tabelle *Artillerie-Modifikatoren* beschrieben. Achte darauf,

wann ein Angriff die Zielkarte erreicht, um zu bestimmen für welche Angriffe der Modifikator gilt.

In beiden Fällen gilt, wenn der Artilleriespäher einen eigenen Angriff durchführt, für seine eigenen Angriffe und für die Artillerieangriffe, die in dieser Runde durchgeführt wurden, ein Modifikator von +1. Wie zuvor wird festgehalten, in welchem Zug der Schuss die Karte erreichen wird, in der die Zielwabe liegt. Für diesen Schuss wird der Modifikator für den Angriff angewendet. Wenn der Späher keine Angriffe durchführt, gelten diese zusätzlichen Modifikatoren nicht.

*Eine Sniper-Artillereeinheit wird 7 Schüsse in 7 Runden gegen eine einzelne Zielwabe abgeben, wobei sie denselben Späher benutzen wird. Der Sniper ist 16 Karten von der Karte mit der Zielwabe entfernt. Mit einem Blick auf die Tabelle Indirekte Artillerieflugzeiten bedeutet dies, dass das Geschoss drei Runden benötigt, ehe es in der Zielwabe einschlägt. Eine befreundete Einheit des Sniper, mit einem Schützenwert, der einen Modifikator von -2 gewährt, hat die Zielwabe am Ende der Bewegungsphase von Zug 1 in ihrer Schusslinie. Der kontrollierende Spieler führt einen Artillerieangriff in der indirekten Artillerieangriffsphase eines jeden Zuges ab Zug 1 durch. Währenddessen verbleibt die spähende Einheit in Zug 1, 2, 3 und 4 in der Schusslinie zur Zielwabe. Während der indirekten Artillerieangriffsphase von Zug 4 trifft das erste Geschoss auf der Karte ein. Der kontrollierende Spieler kann nun einen Modifikator von -1 für seinen nächsten Angriff anwenden, der in der indirekten Artillerieangriffsphase von Zug 4 stattfinden wird. Die Angriffe aus Zug 2 und 3, die in den Zügen 5 und 6 auf dem Spielfeld ankommen werden, erhalten diesen Vorzug jedoch nicht. Das erste Geschoss, das diesen Vorzug erhält, wird im Zug 7 ankommen.*

### Treffer bestimmen

Während der indirekten Artillerieangriffsphase nennen die Spieler die Artillerieangriffe, die in diesem Zug ihr Ziel erreichen und ermitteln die Auswirkungen ihres Angriffs. Artilleriefeuer kann in der angepeilten Wabe landen oder nicht. Mit Ausnahme der vorbestimmten Zielwaben, muss erst bestimmt werden, ob ein Artillerieangriff seine Zielwabe getroffen hat. Der Bordschützenwert der angreifenden Einheit gilt hierbei als Basistrefferwurf, wobei ein Standardmodifikator von +7 zu berücksichtigen ist, zuzüglich der zutreffenden Modifikatoren aus der Tabelle *Artillerie-Modifikatoren*.

Würfle mit 2W6. Bei einem Ergebnis gleich oder größer des modifizierten Trefferwurfs trifft der Angriff seine Zielwabe. Ansonsten weicht der Angriff ab. Um zu bestimmen, wo der abweichende Angriff einschlägt, wird zunächst die Fehlschlagspanne (FS) ermittelt. Für jeden Punkt FS weicht das Geschoss um eine Wabe ab.

Um den genauen Ort des Einschlags zu bestimmen, wird mit 1W6 gewürfelt und auf dem Abweichungsdiagramm die Richtung der Abweichung abgelesen. Das abweichende Geschoss wird in diese Richtung um eine Anzahl von Waben entsprechend der FS abweichen.

Sobald eine Artillereeinheit ihre Zielwabe (keine Wabe, in die ein Schuss abweicht) trifft, wird sie bei weiteren Schüsse auf diese Wabe für den Rest des Szenarios automatisch treffen; es gelten dieselben Regeln wie für das Spähen (siehe *Artilleriespäher*, S.

## ARTILLERIEREICHWEITEN

Typ	Maximalreichweite (in Karten)
Arrow IV (Inner Sphere)	8
Arrow IV (Clan)	9
Thumper	21
Sniper	18
Long Tom	30

## INDIREKTE ARTILLERIEFLUGZEITEN

Entfernung vom Schlachtfeld (in Karten)	Artillerieflugzeit (in Runden)
Weniger als 1*	0
1–8	1
9–15	2
16–21	3
22–26	4
27–30	5

\* Siehe Definition von *indirekt*, S. 8.



• ABWEICHUNGSDIAGRAMM •



10), also treffen nur alle Schüsse auf diese Wabe automatisch, die abgefeuert wurden, nachdem der erste Schuss die Zielwabe getroffen hat. Eine Ausnahme dieser Regel tritt ein, wenn die Einheit, die den Artillerieangriff durchführt, BP ausgibt, nachdem die Wabe getroffen wurde. In diesem Fall wird die Zielwabe nicht länger automatisch getroffen. In jedem Fall müssen die Spieler festhalten, welche Waben von welchen Einheiten automatisch getroffen werden können, weil Artillerieeinheiten ihre jeweiligen „Autotreffer-Waben“ nicht gegenseitig nutzen können.

## SCHADEN

Die Menge an Schaden, die eine Einheit durch einen Artillerieangriff erleidet, hängt von zwei Faktoren ab: den Grundschaden des Geschosses oder der Rakete und den Abstand zwischen der Einheit und der Einschlagswabe, in der das Geschoss oder die Rakete explodiert.

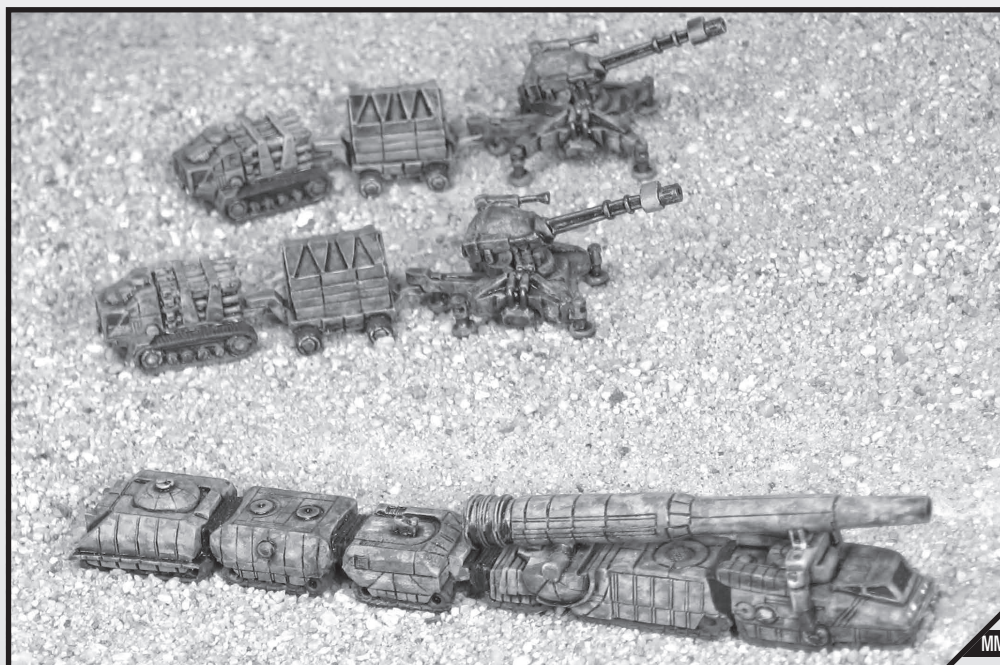
Der Grundschaden eines Geschosses oder einer Rakete ist der Schaden, der an einer Einheit angerichtet wird, die sich in der getroffenen Wabe befindet. Dieser Schaden wird um 10 Punkte pro Wabe Abstand zwischen Zielwabe und betroffener Einheit vermindert. Beispielsweise wird der Schaden für Einheiten in angrenzenden Waben um 10 Punkte reduziert, bei zwei Waben Abstand um 20 Punkte, usw.

Alle Einheiten und Gebäude, die sich in der Einschlagswabe eines Artillerieangriffs befinden, erhalten den vollen Schaden des Angriffs. Der Schaden wird in Gruppen zu jeweils 5 Punkten am Ziel verteilt. Um die Richtung des Angriffs für die Trefferzonen durch Treffer von Artillerie außerhalb des Spielfelds zu bestimmen, geht man davon aus, dass sich die Artillerieeinheit in der Mitte des Kartenrands befindet, in deren Richtung sie sich befindet. Das bedeutet, dass Artillerie, die sich im Norden der Karte befindet, auf der die Schlacht stattfindet, im Hinblick auf die Trefferzonen so behandelt wird, als stünde sie in der Mitte des nördlichen Rands der entsprechenden Karte. Die Angriffsrichtung gegen Ziele in den angrenzenden Waben wird so behandelt,

als ob der Angriff aus der Zielwabe kam. Falls ein Angriff innerhalb des Spielfelds erfolgt, wird ungeachtet der Größe des Spielfelds eine Linie zwischen Angriffs- und Zielwabe gezogen. Für die Schadenswerte der einzelnen Artillerietypen gegen Ziel- und angrenzende Waben wird auf die Tabelle *Artilleriemunition* (S. 13) verwiesen.

Darüber hinaus wird in der Zielwabe (nicht aber in angrenzenden Waben) der Schaden auch vertikal in die Höhenlevel über der Zielwabe verteilt (das bedeutet ein fliegender Senkrechtstarter in der Zielwabe kann bei geringer Höhe ebenfalls Schaden abbekommen). In der Zielwabe wird der Schaden für jedes Höhenlevel über dem Höhenlevel der zu Grunde liegenden Wabe jeweils um 10 Punkte vermindert, bis kein Schaden mehr das nächste Höhenlevel erreichen kann. Diese Art vertikalen Schadens gilt nicht für Gebäude, die eigenen Regeln unterworfen sind (siehe unten). Darüber hinaus gilt der vertikale Schaden auch nicht für Einheiten, die mehr als ein Höhenlevel einnehmen (wie ein stehender Mech).

**Gebäude und gelandete Landungsschiffe:** Für Gebäude in einer Wabe, die von Artillerieangriffen getroffen werden, gelten für die Schadensermittlung die Regeln zu Flächeneffektwaffen (siehe *Flächeneffektwaffen*, S. 172, *Total Warfare*). Wenn eine Einheit ein Gebäude in einer Wabe besetzt, die von einem Artillerieangriff beschädigt wird, so wird der Schaden sowohl an der Einheit als auch an der Gebäudewabe angerichtet. Ist eine Wabe mit einem Gebäude oder einem gelandeten Landungsschiff sowohl höher als das zu Grunde liegende Höhenlevel der Zielwabe als auch die Einheit oder das Gebäude in der betreffenden Wabe, die Schaden durch den Artillerieangriff erhalten würde und das Gebäude oder gelandete Landungsschiff liegt in der Schusslinie zwischen der Zielwabe und der Wabe, in der sich die Einheit befindet und das Gebäude oder gelandete Landungsschiff absorbiert den gesamten Schaden, den es durch den Artillerieangriff erhält, ohne zerstört zu werden, so erhält die Einheit oder das Gebäude keinen Schaden.



Eine canopische Artillerieeinheit bestehend aus einem LT-MOB-25 Long Tom- und zwei Thumper-Geschützen.

Wenn der Angriff das Gebäude oder gelandete Landungsschiff jedoch zerstört, wird der nicht mehr am Gebäude oder gelandeten Landungsschiff angerichtete Schaden durch den Schadenswert geteilt, der an der Wabe angerichtet wurde und dieser Prozentsatz mit dem Schaden multipliziert, der an der Wabe angerichtet würde, in der sich die Einheit oder das Gebäude befindet, um den tatsächlichen Schaden zu ermitteln (der in jedem Fall abgerundet wird). Beispielsweise würde ein Angriff eines Sniper mit 10 Punkten Schaden (im zweiten „Schadensring“ des Sniper) ein Gebäude mit einem KF von 3 in der betroffenen Wabe zerstören. Die Zieleinheit in der angrenzenden Wabe hinter dem Gebäude würde 7 Punkte Schaden erhalten  $[7 \text{ (nicht vom Gebäude absorbiertes Schaden)} / 10 \text{ (Schadenswert in der betroffenen Gebäudewabe)}] \times 10 \text{ (Schadenswert in der Wabe der Zieleinheit)} = 7$ .

**Höhenstufen (Hügel):** Ist ein Hügel höher als die Höhenstufe der Zielwabe und die Einheit oder das Gebäude in der Wabe, die Schaden durch einen Artillerieangriff erhalten würde und der Hügel befindet sich in der Schusslinie zwischen der Zielwabe und der von der Einheit besetzten Wabe, so erhält die Einheit oder das Gebäude keinen Schaden.

**Wasser:** Diese Regeln gelten für Flächeneffektwaffen gegen Gebäude (siehe S. 172, *Total Warfare*), wenn der Schaden von Artillerieangriffen abgehandelt wird, die Zielwabe eine Wasserwabe ist und sich Einheiten oder Gebäude in einer solchen Wasserwabe befinden. Wenn nicht die Zielwabe jedoch die angrenzende Wabe eine Wasserwabe, erhalten vollständig unter Wasser gelegene Ziele keinen Schaden. Im Falle eines Mechs, der in Wasser mit einem Tiefenlevel 1 steht, wird der Schaden über die Trefferzonentabelle für Schläge verteilt.

#### DIREKTFEUER-ARTILLERIE

Auch wenn die meisten Spieler ihre Artillerie für indirekte Angriffe verwenden werden, hat eine Artillerieeinheit verschiedene Angriffsmöglichkeiten, um feindliche Einheiten direkt anzugreifen.

In jedem Fall gilt der Bordschützenwert des Angreifers als Basistrefferwurf, zuzüglich eines Modifikators von +4 und weiteren Modifikatoren wie unten angegeben.

Alle Direktfeuer-Artillerieangriffe finden in der Waffeneinsatzphase statt.

**Flugzeiten:** Wie in der Tabelle für indirekte Artillerieflugzeiten (siehe S. 11) angegeben, schlagen alle Direktfeuer-Artillerieangriffe im gleichen Zug ein, in denen sie abgefeuert wurden.

#### Direktfeuer

Um einen direkten Artillerieangriff durchzuführen, muss die Artillerieeinheit eine Schusslinie zur Zielwabe aufweisen und die Zielwabe darf nicht mehr als siebzehn Waben entfernt sein. Der Trefferwurf wird nicht durch Reichweite, Bewegung des Ziels, das Gelände der Zielwabe oder ein unbewegliches Ziel, jedoch durch die Bewegung des Angreifers und für das Feuern durch (aber nicht in) Wälder oder andere Geländearten modifiziert.



• RADIUS-DIAGRAMM •

Ein Direktfeuer-Artillerieangriff wird während der Waffeneinsatzphase durchgeführt und hat keine Flugzeit.

Trifft der Angriff seine Zielwabe, so richtet das Geschoss oder die Rakete den Standard-Artillerieschaden an, einschließlich des Schadens an angrenzenden Waben sowie aller weiteren zutreffenden Auswirkungen. Verfehlt die Kugel ihr Ziel, weicht sie, wie im Abschnitt *Zielen* (siehe S. 10) beschrieben, ab. Hierbei wird die Entfernung jedoch nur mit 1W6 ermittelt und die FS wird nicht berücksichtigt.

**Minimalreichweite:** Befindet sich das Ziel innerhalb von sechs Waben zur angreifenden Einheit, kann kein Direktfeuer-Artillerieangriff erfolgen.

#### Indirektes Feuer auf Ziele mit einer Entfernung von siebzehn Waben oder weniger

Artillerieeinheiten können einen indirekten Angriff auf eine Einheit durchführen, die siebzehn oder weniger Waben weit entfernt ist, wenn es keine Schusslinie zur Zielwabe gibt. Hierbei wird der Trefferwurf durch die Bewegung des Angreifers in der Runde modifiziert, in der der Angriff erfolgt.

**Hinweis:** Bei Schüssen auf Ziele in mehr als siebzehn Waben Entfernung gelten die Standardregeln für indirektes Artilleriefeuer.

## ARTILLERIEMUNITION

Munitionsart	Schadensart	Schadenswerte (Radius)			
		Long Tom	Sniper	Thumper	Arrow IV
Arrow IV (nicht zielsuchend)	AE, F	—	—	—	20/10 (R1)
Hochexplosiv (Standard)	AE, F	25/15/5 (R2)	20/10 (R1)	15/5 (R1)	20/10 (R1)





## SZENARIO

Dieser Abschnitt enthält zwei spielfertige Szenarios. Hinter dem Namen jedes Szenarios legt ein Klammerzusatz fest, um welche Art von Auftrag es sich – wie im Abschnitt *Missionstypen* (siehe *Innere Sphäre auf einen Blick*, S.41) beschrieben – handelt.

**Lagebericht 3052:** Das erste Szenario findet während der anfänglichen Clan-Invasion zwischen 3050 und 3052 statt. Die Spieler, die mehr Informationen über diese spannende Zeit haben wollen, können zahllose Details einschließlich eines geschichtlichen Überblicks, nennenswerte Persönlichkeiten, Verläufe von Feldzügen und vieles mehr im *Lagebericht: 3052* finden.



### SZENARIO 1: INFORMATIONEN SAMMELN (PLANETÄRE INVASION)

„An die Surate von Verthandi. Ich bin Sterncolonel Athen Kederk vom 328. Sturmsternhaufen, Alpha-Galaxie. Ich werde diese Welt im ehrenhaften Kampf für Clan Wolf beanspruchen. Wer wird sich mir auf dem Feld der Schlacht entgegenstellen?“

Das Audiosystem im mobilen Hauptquartier der 2. Drakons hatte schon bessere Tage gesehen, doch auch mit seinen notdürftigen

Reparaturen schaffte es die Anlage, den Glanz und die Bedrohung in Kederks Stimme zu übertragen, als sei er im selben Raum statt kilometerweit entfernt in einem Landungsschiff, das gerade auf den Eintritt in die Atmosphäre vorbereitete. Hämäläinen betrachtete seine Aufzeichnungen ein zweites Mal und winkte seinem Adjutanten zu, damit dieser einen Kanal öffnete.

Hämäläinen atmete ein und bemühte sich um standhaften Klang seiner Stimme. „Ich bin Överste-Löjtnant Jaakko Hämäläinen, befehlshabender Offizier des 3. Bataillons der 2. Drakons. Ich werde meine Heimatwelt mit allen Streitkräften unter meinem Kommando verteidigen, zwei Bataillone MechKrieger samt Infanterieunterstützung. Ich werde Ihre Streitkräfte auf der Prinz-William-Insel treffen.“ Hämäläinen gab seinem Adjutanten ein Zeichen. „Die Koordinaten werden gerade übermittelt. Ich erwarte Ihre Antwort.“

Nach Hämäläinens Antwort trat eine bedeutungsvolle Stille, einzig unterbrochen vom stetigen Brummen der elektronischen Geräte. Die Entfernung sorgte für eine Verzögerung der Übertragung und jede Sekunde fühlte sich wie fünf Minuten an. Die Informationen über die Clans waren rar und ihre seltsamen Bräuche kaum verstanden. Hämäläinen war immer stolz darauf gewesen im Angesicht seiner Männer gelassen zu erscheinen und durch Willenskraft auch dann noch Zuversicht auszustrahlen, wo andere sich bereits in die Hosen gemacht hätten, aber nach Ablauf der Fünf-Minuten-Marke begann er sich zu fragen, ob er etwas missverstanden hatte. Dann krächzte der Lautsprecher.

„Gut gehandelt und akzeptiert, Freigeburt. Ich werde eine Supernova meiner besten MechKrieger auf Ihre Insel bringen.“



Major Pete Watson – Hämäläinens Gegenstück bei den 2. Kell Hounds – ergriff zuerst das Wort. „Wieviele sind das?“

Hämäläinen unterdrückte ein Schaudern. Seine Männer könnten jedes winzige Anzeichen von Angst bei ihren Kommandeuren mitbekommen und ihre Moral wäre zerstört, ehe der erste Schuss abgefeuert wurde. Er würde mit Watson über seine mangelnde Haltung unter vier Augen sprechen, doch für den Moment lag sein Augenmerk auf Schadensbegrenzung.

„Eine Lanze, ein Regiment, völlig egal“, sagte er mit genau der richtigen Prise Arroganz. „Wir werden diese Idioten zum Teufel jagen.“

Ein schallender Chor hallte durch das mobile Hauptquartier. Hämäläinens Grinsen zeigte seinen Männern, dass er jedes Wort glaubte, dass er ausgesprochen hatte, doch innerlich war er entsetzt. Clan Wolf griff mit einer Streitmacht an, die weniger als halb so groß war wie ihre, was bedeutete, dass sie entweder vollkommen wahnsinnig oder wahrlich unaufhaltsam waren.

## LAGEBERICHT

*Prinz-William-Insel, Verthandi*

*Freie Republik Rasalhaag*

*1. Mai 3050*

*17:30 Uhr TNZ*

Die zweite Welle von Clan Wolfs Angriff auf die Innere Sphäre brachte sie nach Verthandi, wo die Kell Hounds und die 2. Drakons ein cleveres Scharmützel inszenierten, um Informationen über die mysteriösen Angreifer zu erhalten, die sich ihren Weg durch die FRR bahnten. Von Clan Wolf unbemerkt, hatten die Hounds und Drakons-Truppen Aufnahmegeräte auf der Prinz-William-Insel mit der Absicht versteckt, die Wölfe in einen Kampf nach ihren Bedingungen zu locken und ausführliche Sensordaten über die überlegenen OmniMechs und Gefechtsrüstungen der Clans zu erhalten

## SPIELVORBEREITUNG

Lege die Karten aus wie unten dargestellt. Ersetze alle Geländemerkmale außer Wasser durch lichten Wald. Der Verteidiger bestimmt 10 Waben (außer Wasserwaben) auf jeder Karte als dichten Wald.

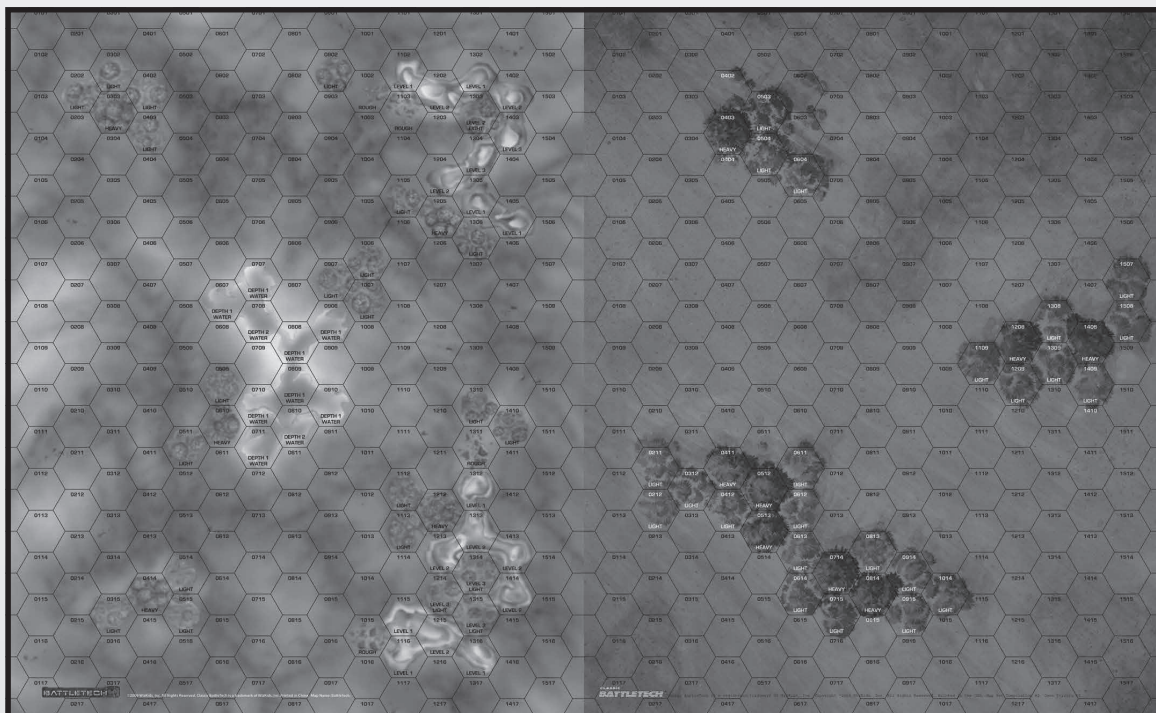
Spieler, die das *HexPack: Seen und Flüsse* besitzen, können die folgenden optionalen Veränderungen an den Karten vornehmen:

### Linke Karte:

1. Platziere ein 4-Waben-Flussplättchen, das in Wabe 0301 mit einer Tiefe von 2 beginnt und die Waben 0401, 0502 und 0602 mit Wasser mit einer Tiefe von 1 füllt.
2. Platziere ein 4-Waben-Flussplättchen, das in Wabe 0703 beginnt und die Waben 0704, 0705 und 0706 füllt.
3. Platziere ein 4-Waben-Flussplättchen, das die Waben 0712, 0713, 0714 und 0715 füllt. Wabe 0715 sollte dabei die Wasserwabe mit der Tiefe 2 werden.
4. Platziere ein 2-Waben-Flussplättchen, das die Waben 0716 und 0717 füllt.
5. Platziere ein 7-Waben-Wasserplättchen mit seiner 2 Waben tiefen Mitte auf Wabe 1314. Alle angrenzenden Waben haben eine Wassertiefe von 1.

### Rechte Karte:

6. Platziere ein 19-Waben-Wasserplättchen so aus, dass die 3 Waben tiefe Mitte die Wabe 0808 belegt.
7. Platziere ein 7-Waben-Wasserplättchen mit seiner 2 Waben tiefen Mitte auf Wabe 1314. Alle angrenzenden Waben haben eine Wassertiefe von 1.
8. Platziere ein 3-Waben-Wasserplättchen mit einer Tiefe von 2 auf Wabe 1302. Die Waben 1202 und 1303 werden mit Wasser mit einer Tiefe von 1 gefüllt.
9. Platziere ein 3-Waben-Wasserplättchen mit einer Tiefe von 2 auf Wabe 1203. Die Waben 1204 und 1304 werden mit Wasser mit einer Tiefe von 1 gefüllt.





## ANGREIFER

Die angreifenden Streitkräfte bestehen aus Teilen des 328. Sturmsternhaufens von Clan Wolf.

### Bravo Kampfnova

Sterncommander Ivul Radick (Pilotenwert 2, Schützenwert 1),  
*Masakari Prime* [KW 7.155]

MechKrieger Jasper (Pilotenwert 2, Schützenwert 2),  
*Man O'War Prime* [KW 3.013]

MechKrieger Bishop (Pilotenwert 3, Schützenwert 1),  
*Man O'War Prime* [KW 3.443]

MechKrieger Allyce (Pilotenwert 2, Schützenwert 2),  
*Fennis Prime* [KW 3.289]

MechKrieger Japeth (Pilotenwert 3, Schützenwert 2),  
*Mad Cat Prime* [KW 4.981]

Strahl Mittelschwerer Clan-Gefechtsrüstungen  
(Schützenwert 1, Mechabwehr 2), Laser [KW 715]

Strahl Clan-Elementargefechtsrüstungen  
(Schützenwert 1, Mechabwehr 2), Laser [KW 715]

Strahl Clan-Elementargefechtsrüstungen  
(Schützenwert 1, Mechabwehr 2), Laser [KW 715]

Strahl Clan-Elementargefechtsrüstungen  
(Schützenwert 1, Mechabwehr 2), MG [KW 664]

Strahl Clan-Elementargefechtsrüstungen  
(Schützenwert 1, Mechabwehr 2), Flammer [KW 646]

## Aufstellung

Der Angreifer betritt das Spielfeld über den linken Kartenrand während der Bewegungsphase von Zug 1.

## VERTEIDIGER

Die verteidigenden Streitkräfte bestehen aus Teilen des 3. Bataillons der 2. Drakons, dem 2. Bataillon der 2. Kell Hounds und der 4. Gepanzerten Infanterie Verthandis.

### Alpha-Lanze, 1. Kompanie, 2. Drakons

Överste-Löjtnant Jaako Hämäläinen (Pilotenwert 3, Schützenwert 2),  
*AS7-K Atlas* [KW 3.959]

Kaverllrist Aina Sørensen (Pilotenwert 4, Schützenwert 3),  
*DRG-5K Grand Dragon* [KW 1.874]

Kaverllrist Kennet Trana (Pilotenwert 2, Schützenwert 3),  
*HTM-27T Hatamoto-Chi* [KW 2.700]

Kaverllrist Sigurd Kristoffersen (Pilotenwert 3, Schützenwert 3),  
*CES-3R Caesar* [KW 3.093]

### Bravo-Lanze, 1. Kompanie, 2. Drakons

Löjtnant Gabriella Wahlström (Pilotenwert 2, Schützenwert 3),  
*DRG-5K Grand Dragon* [KW 1.874]

Kaverllrist Harald Persson (Pilotenwert 3, Schützenwert 3),  
*HBK-5M Hunchback* [KW 1.647]

Kaverllrist Matteus Apell (Pilotenwert 3, Schützenwert 3),  
*KTO-20 Kintaro* [KW 2.117]

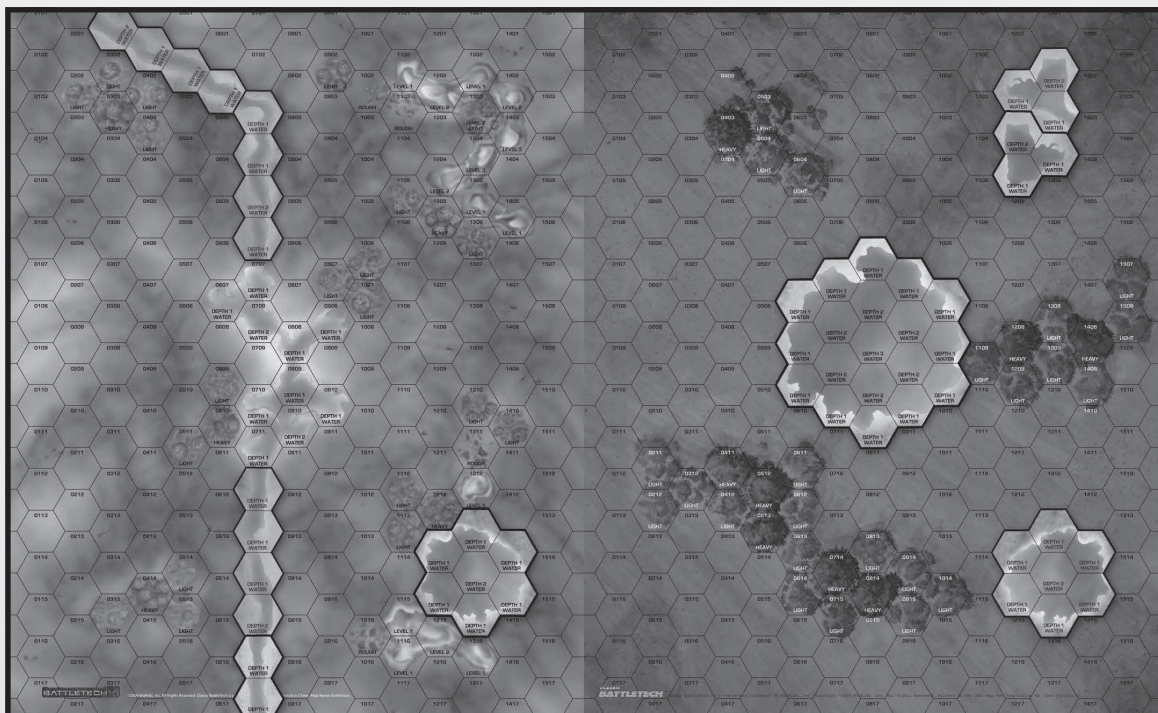
Kaverllrist Dagmar Skaarenor (Pilotenwert 4, Schützenwert 2),  
*JM6-DD JagerMech* (KW 1.554)

### 1. Bataillon, 4. Gepanzerte Infanterie Verthandis

Gewehrfußtruppennzug - Sensoringeneure (Schützenwert 2)  
[KW 125]

Gewehrfußtruppennzug - Sensoringeneure (Schützenwert 3)  
[KW 107]

Gewehrfußtruppennzug - Sensoringeneure (Schützenwert 2)  
[KW 125]



### Kommando-Lanze, 2. Bataillon, 2. Kell Hounds

Major Pete Watson (Pilotenwert 3, Schützenwert 3),  
CN9-D *Centurion* [KW 1.763]

MechKrieger Johannes Korwisi (Pilotenwert 3, Schützenwert 3),  
WLF-2 *Wolfhound* [KW 1.655]

MechKrieger Sarah Nicholas (Pilotenwert 5, Schützenwert 4),  
CPLT-C3 *Catapult* [KW 1.368]

MechKrieger Kristof Eldo (Pilotenwert 5, Schützenwert 4),  
CPLT-C3 *Catapult* [KW 1.368]

**Hinweis:** Auch wenn der WLF-2 *Wolfhound* nicht vor 3052 auftaucht, ist er der Einfachheit halber hier enthalten, um das Szenario mit den verfügbaren Datenbögen spielen zu können.

### Aufstellung

Der Verteidiger stellt seine Truppen vor Spielbeginn irgendwo auf der rechten Karte auf.

### SPEZIALREGELN

Wenn eine Einheit aus irgendeinem Grund das Spielfeld verlässt, so gilt sie als zerstört und darf das Szenario nicht wieder betreten.

Die nachstehenden zusätzlichen Regeln sind für das Szenario in Kraft.

### Clanehre

Die Streitkräfte von Clan Wolf folgen den Regeln der Clanehre der Stufe 2 (s. *Total Warfare*, S. 273).

### Feuer

Die Regeln für Feuer finden in diesem Szenario keine Anwendung (siehe S. 3).

### Zwangsrückzug

Die Regeln für den Erzwungenen Rückzug gelten nur für den Verteidiger (s. *Total Warfare*, S. 258).

### Versteckte Einheiten

Nach der Spielvorbereitung und vor Spielbeginn platziert der Verteidiger seine Soringeneure (die drei Züge Gewehrfußtruppen) irgendwo auf dem Spielfeld nach den Regeln für versteckte Einheiten (s. *Total Warfare*, S. 259).

### Soringeneure

Jeder Zug Soringeneure führt einen ferngesteuerten Sensor mit sich. Der Sensor hat keine Auswirkungen auf die Bewegung, darf jedoch nicht abgelegt werden. Er wird für den Trupp als wesentlich angesehen und ist erst zerstört, wenn das letzte Mitglied des Zuges das Zeitliche segnet.

Der ferngesteuerte Sensor kann dazu benutzt werden, die Einheiten von Clan Wolf zu scannen (wie unten beschrieben). Abgesehen von dieser Ausrüstung gelten für den Zug die normalen Regeln für Fußtruppen mit ballistischen Gewehren (die vollständigen Regeln für Soringeneure und ferngesteuerte Sensoren finden sich in *Tactical Operations*).

### Einheiten von Clan Wolf scannen

Während der Waffeneinsatzphase jedes Zuges kann jeder Soringeneurszug versuchen, eine Einheit von Clan Wolf zu scannen statt sie anzugreifen. Die Scanreichweite beträgt zwei 2 Waben.

Der verteidigende Spieler erklärt, dass er einen Scanversuch unternommen wird. Er notiert sich verdeckt den Trupp, der den Scanversuch unternimmt sowie Name und Standort des Zielmechs. Dann würfelt er mit 2W6. Bei einem Ergebnis von 7 oder weniger geschieht nichts, bei einem Ergebnis von 8 oder mehr war der Scanversuch erfolgreich.

Weder Erfolg noch Fehlschlag verraten den Standort des Trupps. Die notierten Informationen werden erst aufgedeckt, wenn die Siegpunkte am Ende des Spiels berechnet werden.

### Wind

In diesem Szenario herrscht eine leichte Brise (s. Wind, S. 8). Zu Beginn des Spiels wird die Windrichtung bestimmt (siehe S. 8). Windrichtung und -geschwindigkeit sind in diesem Szenario fest und unveränderlich.

### SIEGBEDINGUNGEN

Die Siegpunkte werden entsprechend der gleichnamigen Tabelle vergeben. Die Seite mit der höheren Gesamtpunktzahl am Ende des Spiels gewinnt.

**Hinweis:** Punkte für erfolgreiche Scanversuche werden statt der Punkte für die Immobilisierung oder Zerstörung einer Einheit vergeben und können pro gescannter Einheit des Angreifers nur einmal erworben werden, weitere Scans haben keinen Effekt.

### HISTORISCHER ABLAUF

Clan Wolf gewann eine Reihe schwerer Gefechte gegen die 2. Drakøns und Kell Hounds, wonach sich beide Seiten nach schweren Verlusten von der Welt zurückzogen. Die Sensoren, die den Verteidigern wichtige Informationen über die Mechs von Clan Wolf geliefert hätten, wurden während der Kämpfe von Elementaren entdeckt und zerstört.

## SIEGSPUNKTETABELLE

Bedingung	Vergebene Punkte
Gegnerische Einheit immobilisiert	+ Einheiten-KW x 0,5
Gegnerische Einheit zerstört	+ Einheiten-KW x 2
Gegnerische Einheit gescannt	+ Einheiten-KW x 2
Eigene Einheit immobilisiert	- Einheiten-KW x 0,5
Eigene Einheit zerstört	- Einheiten-KW



## SZENARIO 2: KÖNIG DER SCHLACHT (DEFENSIVKAMPAGNE)

Der König der Schlacht ist eine Übung, die jedem Truppenoffiziersanwärter der Sternenbundverteidigungsstreitkräfte zu Teil wurde. Die ursprünglichen Einsatzregeln versetzen den Kadetten in die übliche Lage, eine Kompanie innerhalb eines größeren Truppenverbands – üblicherweise einem Bataillon – zu befehlen. Innerhalb der ersten zehn Minuten der Simulation erhält der Kadett aufgrund schwerer Verluste in einem unerwarteten Abnutzungskampf eine Schlachtfeldbeförderung zum Stabsoffizier. Plötzlich verantwortlich für die gesamte Streitmacht und unter schwerem Beschuss wird der Kadett im Laufe des Szenarios unter den brutalsten Bedingungen getestet.

Nach Einstellung der Feindseligkeiten wurde die Leistung des Kadetten von einem Gremium erfahrener Stabsoffiziere in einer Kritik bewertet, die angeblich noch niederschmetternder als die eigentliche Simulation gewesen sein soll. Die Kadetten mussten stundenlang jede ihrer Entscheidungen verteidigen, um schlussendlich ein Kommando in den SBVS zu erhalten. Auch wenn keine bestimmte Note für das Bestehen dieser Übung vorgesehen war, so war es doch kein Geheimnis, dass eine gute Leistung beim König der Schlacht unmittelbar mit der Vergabe vorteilhafter Posten nach bestandenen Abschluss verknüpft war.

Historiker des frühen Clanzeitalters gehen davon aus, dass Nicholas Kerensky sich durch diese Übung zu seinen Tests inspirieren ließ.

*Hinweis:* Die schiere Masse der gewaltigen Sternenbund-Verteidigungsstreitkräfte bedeutete, dass sie meist ganze Kompanien oder gar Bataillone gleicher Konstruktionen aufgestellt hat. Zugunsten der Spielfreude werden in diesem Szenario allerdings gemischte Einheiten verwendet.

### LAGEBERICHT

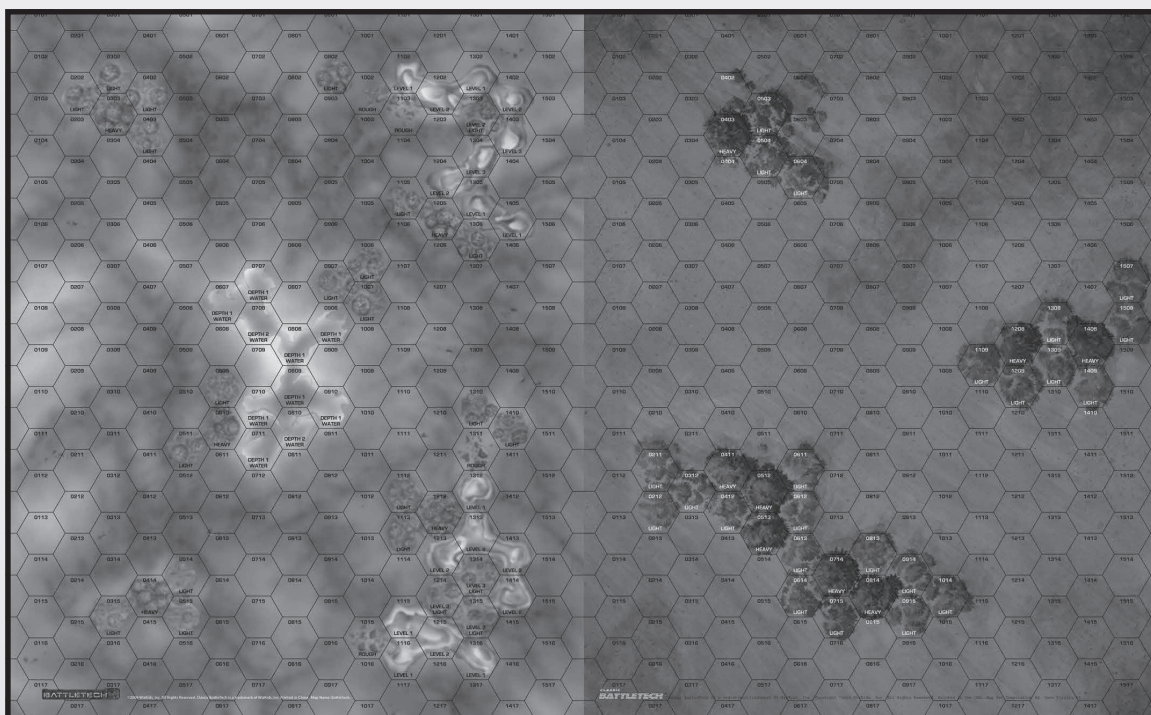
*SBVS Übungsplatz-Simulator  
05:00 Uhr TNZ*

Das Trommelfeuer der Artillerie hat das Bataillonskommando und den Großteil deiner Truppen in verkohlte Trümmer verwandelt. Nur der Zufall hat dich vor dem Schicksal deiner Kameraden bewahrt. Die gegnerischen Einheiten bewegen sich rasch auf deine Position zu und du hast nun die Verantwortung für die Reste dessen, was einmal euer Bataillon war. Hast du das Zeug dazu?

### SPIELVORBEREITUNG

Lege die Karten aus wie unten dargestellt. Der Angreifer bestimmt fünfzehn geländefreie Waben der rechten Karte als unwegsames Gelände (Spieler können Plättchen aus dem *HexPack: Seen und Flüsse*, andere Marker oder selbstgemachte Tokens verwenden, um diese Waben zu bestimmen).

Bestimme die Windstärke und -richtung (siehe S. 8) vor dem Spielbeginn. Nachdem dies bestimmt wurde, wird die Hälfte der Waldwaben der rechten Karte (abgerundet) in Brand gesetzt (nach Wahl des Angreifers) und für einen Zug die Verwehung und Auflösung von Rauch (siehe S. 7) geklärt.



## ANGREIFER

Die angreifenden Truppen bestehen aus Teilen des SBVS-Übungsbataillons unterstützt durch Artillerieposten.

Alle Artillerieeinheiten starten mit lediglich der Hälfte ihrer gewöhnlichen Artilleriemunition (abgerundet) in das Szenario. Die angreifenden Infanterietruppen und alle Mechs mit Standard-KSR-Werfern sind mit Infernoraketen ausgestattet (siehe S. 140, *Total Warfare*). Mechs mit mehr als einer Tonne KSR-Munition müssen mindestens eine Tonne Infernoraketen tragen, die restliche Munition liegt jedoch im Ermessen des Angreifers.

### Kommandolanze

Elite-MechKrieger (Pilotenwert 3, Schützenwert 2),  
 CHP-1N *Champion* [KW 2.244]  
 MechKrieger-Veteran (Pilotenwert 3, Schützenwert 3),  
 LNC25-01 *Lancelot* [KW 2.218]  
 Elite-MechKrieger (Pilotenwert 2, Schützenwert 3),  
 BMB-12T *Bombardier* [KW 2.486]  
 Elite-MechKrieger (Pilotenwert 2, Schützenwert 2),  
 KTO-20 *Kintaro* [KW 2.660]\*

### Aufklärungslanze

Elite-MechKrieger (Pilotenwert 3, Schützenwert 2),  
 CRB-27 *Crab* [KW 2.180]  
 MechKrieger-Veteran (Pilotenwert 4, Schützenwert 2),  
 STN-3L *Sentinel* [KW 1.154]  
 MechKrieger-Veteran (Pilotenwert 3, Schützenwert 4),  
 HSR-200-D *Husar* [KW 827]  
 MechKrieger-Veteran (Pilotenwert 4, Schützenwert 3),  
 HER-3S *Hermes* (KW 896)\*

### Artillerieunterstützung

Elite-Artilleriemannschaft (Fahrerwert 3, Schützenwert 2),  
*Marksman* [KW 1.252]  
 Veteranen-Artilleriemannschaft (Fahrerwert 4, Schützenwert 2),  
*Marksman* [KW 1.108]  
 Veteranen-Artilleriemannschaft (Fahrerwert 4, Schützenwert 2),  
*Thor Artilleriefahrzeug* [KW 979]  
 Elite-Artilleriemannschaft (Fahrerwert 3, Schützenwert 2),  
*Chaparral* [KW 1.478]

### Infanterieunterstützung

KSR-Sprungtruppen (Schützenwert 3, Mechabwehr 4) [KW 109]  
 KSR-Sprungtruppen (Schützenwert 4, Mechabwehr 4) [KW 91]  
 KSR-Sprungtruppen (Schützenwert 4, Mechabwehr 4) [KW 91]

\*Diese besonderen Varianten waren während der Sternenbundzeiten nicht verfügbar; sie werden hier verwendet, damit die Spieler dieses Szenario mit den Bögen spielen können, die sie in diesem Buch finden.

### Aufstellung

Der Angreifer betritt das linke Ende des Spielfelds während der Bewegungsphase des ersten Zuges. Wenn beide Spieler damit einverstanden sind, darf der Angreifer seine Artilleriefahrzeuge (als auch die Infanterietruppen und bis zu zwei Mechs) außerhalb des Spielfelds aufstellen (siehe *Karten auswürfeln und Artillerie außerhalb des Spielfelds direkt angreifen*, S. 9)

## VERTEIDIGER

Die verteidigenden Truppen bestehen aus den versprengten Resten des Bataillons des Kadetten.

Trage die folgenden bereits bestehenden Schäden vor der Aufstellung ein (würfle normal für kritische Treffer, ausgenommen Schäden am Bewegungssystem, die neu gewürfelt werden):

- **20-35 Tonnen:** Würfle mit 1W6 und trage so oft jeweils 2 Punkte Schaden an der Front der Trefferzonentabelle ein; Ergebnisse, bei denen die Einheit immobilisiert oder zerstört würde, werden neu ausgewürfelt.
- **40-55 Tonnen:** Würfle mit 2W6 und trage so oft jeweils 3 Punkte Schaden an der Front der Trefferzonentabelle ein; Ergebnisse, bei denen die Einheit immobilisiert oder zerstört würde, werden neu ausgewürfelt.
- **60-75 Tonnen:** Würfle mit 3W6 und trage so oft jeweils 4 Punkte Schaden an der Front der Trefferzonentabelle ein; Ergebnisse, bei denen die Einheit immobilisiert oder zerstört würde, werden neu ausgewürfelt.
- **80-100 Tonnen:** Würfle mit 4W6 und trage so oft jeweils 5 Punkte Schaden an der Front der Trefferzonentabelle ein; Ergebnisse, bei denen die Einheit immobilisiert oder zerstört würde, werden neu ausgewürfelt.

### Ad-Hoc-Kommandolanze (verstärkt)

MechKrieger-Veteran (Pilotenwert 4, Schützenwert 3),  
 FLS-8K *Flashman* [KW 2.455]  
 MechKrieger-Veteran (Pilotenwert 3, Schützenwert 3),  
 GLT-3N *Guillotine* [KW 2.212]  
 Elite-MechKrieger (Pilotenwert 2, Schützenwert 3),  
 WVE-5N *Wyvern* [KW 1.830]  
 Elite-MechKrieger (Pilotenwert 2, Schützenwert 2),  
 EXT-4D *Exterminator* [KW 2.715]  
 MechKrieger-Veteran (Pilotenwert 3, Schützenwert 3),  
 BL-6-KNT *Black Knight* (KW 2.420)

### Ad-Hoc-Feuerunterstützungslanze (Fahrzeuge)

Veteranen-Fahrzeugmannschaft (Fahrerwert 4, Schützenwert 3),  
*Rhino* [KW 2.019]  
 Veteranen-Fahrzeugmannschaft (Fahrerwert 3, Schützenwert 3),  
*Fury* [KW 1.847]  
 Elite-Fahrzeugmannschaft (Fahrerwert 2, Schützenwert 3),  
*Demon* [KW 1.838]  
 Reguläre Fahrzeugmannschaft (Fahrerwert 4, Schützenwert 4),  
*Burke* [KW 937]

### Ad-Hoc-Aufklärungslanze

MechKrieger-Veteran (Fahrerwert 4, Schützenwert 3),  
 MON-66 *Mongoose* [KW 1.046]  
 Elite-MechKrieger (Fahrerwert 3, Schützenwert 2),  
 MCY-99 *Mercury* [KW 1.067]  
 MechKrieger-Veteran (Fahrerwert 3, Schützenwert 3),  
 THE-N *Thorn* (KW 852)  
 MechKrieger-Veteran (Fahrerwert 3, Schützenwert 4),  
 HSR-200-D *Hussar* (KW 827)

### Ad-Hoc-Aufklärungslanze (Fahrzeuge)

Veteranen-Fahrzeugmannschaft (Fahrerwert 3, Schützenwert 3),  
*Cyano* [KW 716]  
 Veteranen-Fahrzeugmannschaft (Fahrerwert 3, Schützenwert 4),  
*Lightning* [KW 663]  
 Elite-Fahrzeugmannschaft (Fahrerwert 3, Schützenwert 2),  
*Kanga* [KW 1.369]  
 Veteranen-Fahrzeugmannschaft (Fahrerwert 4, Schützenwert 3),  
*Zephyr* [KW 1.248]



### Aufstellung

Der Verteidiger stellt seine Einheiten vor Spielbeginn irgendwo in den fünf rechtesten Spalten der rechten Karte auf.

### SPEZIALREGELN

Die nachstehenden zusätzlichen Regeln sind für das Szenario in Kraft.

#### Artillerie-Schnellstartregeln

Die Artillerie-Schnellstartregeln finden in diesem Szenario Anwendung (siehe S. 9). Vor der Aufstellung des Verteidigers darf der angreifende Spieler 5 Waben für geplante Artillereschläge auswählen (siehe S. 10).

#### Feuer

Die Regeln für Feuer finden in diesem Szenario Anwendung (siehe S. 3).

#### Wind

Die Regeln für drehende Winde sind für das gesamte Szenario in Kraft. (siehe S. 8).

### SIEGBEDINGUNGEN

Die Siegpunkte werden entsprechend der gleichnamigen Tabelle vergeben. Die Seite mit der höheren Gesamtpunktzahl am Ende des Spiels gewinnt.

### SIEGSPUNKTETABELLE

Bedingung	Vergebene Punkte
Gegnerische Einheit immobilisiert	+ Einheiten-KW x 0,5
Gegnerische Einheit zerstört	+ Einheiten-KW x 2
Eigene Einheit immobilisiert	- Einheiten-KW x 0,5
Eigene Einheit zerstört	- Einheiten-KW



# BATTLETECH

## BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

### FAHRZEUGDATEN

Typ: Gabriel  
 Bewegungspunkte: Tonnage: 5  
 Einsatz-BP: 13 Technologie:  
 Höchst-BP: 20 Innere Sphäre  
 Antrieb: Reaktor Epoche: Sternenbund

### Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

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

KW: 198

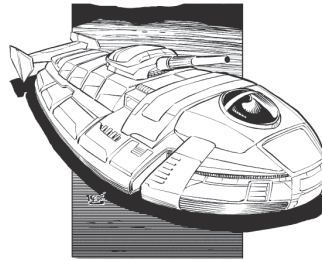
Gesamtpanzerung: 17

### MANNSCHAFT

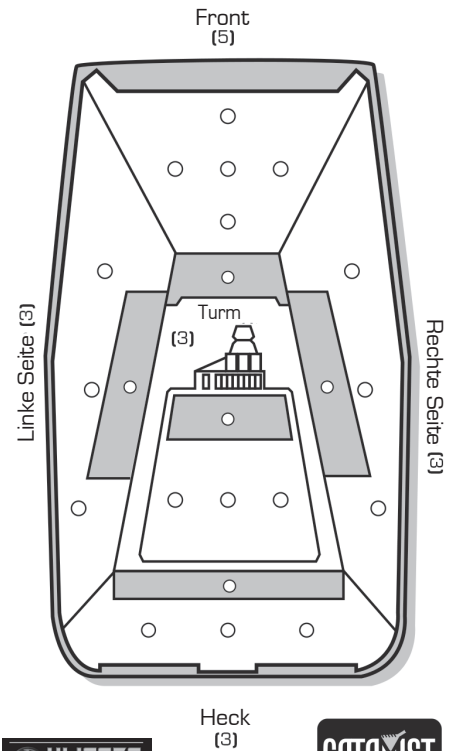
Anzahl: 1  
 Schützenwert: Fahrerwert:  
 Kommandant getroffen: +1 Fahrer getroffen: +2  
 Modifikator für alle Trefferwürfe Modifikator für alle Fahrerwürfe

### KRITISCHER SCHADEN

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



### PANZERUNG



Heck (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

## SENKRECHTSTARTER-DATENBOGEN

### FAHRZEUGDATEN

Typ: Wiesel  
 Bewegungspunkte: Tonnage: 10  
 Einsatz-BP: 12 Technologie:  
 Höchst-BP: 18 Innere Sphäre  
 Antrieb: Reaktor Epoche: Sternenbund

### Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

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

KW: 345

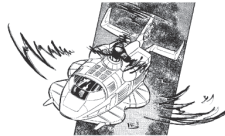
Gesamtpanzerung: 26

### MANNSCHAFT

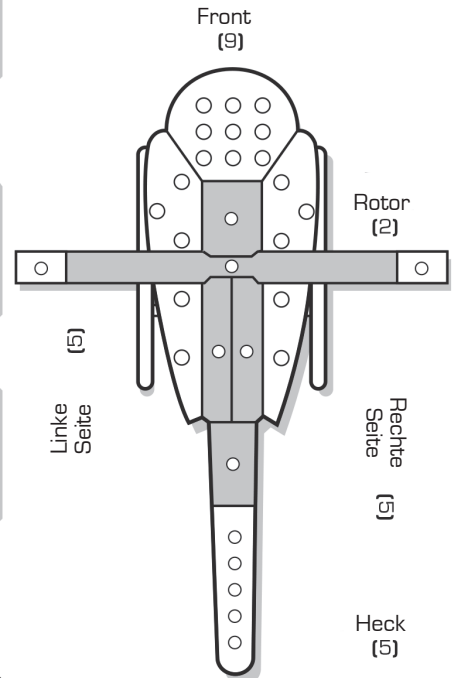
Anzahl: 1  
 Schützenwert: Pilotenwert:  
 Kopilot getroffen: +1 Pilot getroffen: +2  
 Modifikator für alle Trefferwürfe Modifikator für alle Fahrerwürfe

### KRITISCHER SCHADEN

Flugstabilisator\* +3 Reaktor/Motor   
 Sensorentreffer +1 +2 +3   
 Stabilisatoren  
 Front  Links  Rechts  Heck   
 \*Nur Einsatz-BP möglich



### PANZERUNG



Heck (5)

### SENKRECHTSTARTER-BEWEGUNGSHÖHE

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



© 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

## BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

### FAHRZEUGDATEN

**Typ:** Beagle  
**Bewegungspunkte:** Tonnage: 15  
**Einsatz-BP:** 12 **Technologie:**  
**Höchst-BP:** 18 **Innere Sphäre**  
**Antrieb:** Reaktor **Epoche:** Sternenbund

### Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Mittelschwerer Laser	T	5 (DE)	-	3	6	9
1	Leichter Laser	F	3 (DE)	-	1	2	3
1	Beagle-Sonde	T	(E)	-	-	-	4

KW: 335

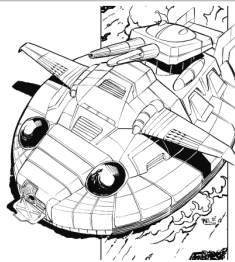
Gesamtpanzerung: 53

### MANNSCHAFT

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

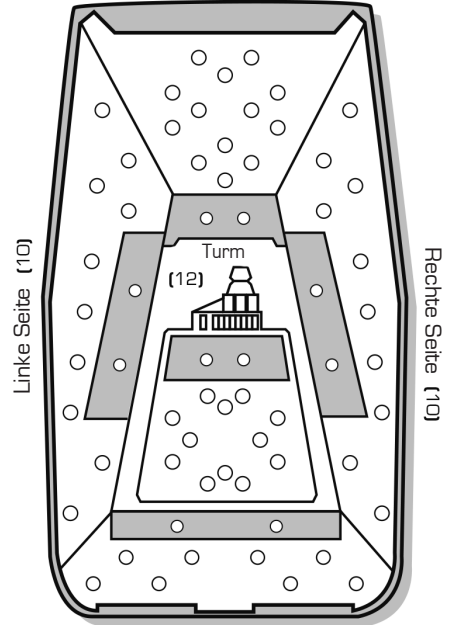
### KRITISCHER SCHADEN

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



### PANZERUNG

Front (13)



Linke Seite (10)

Rechte Seite (10)

Heck (8)



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

# BATTLETECH

## BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

### FAHRZEUGDATEN

**Typ:** Rotunda  
**Bewegungspunkte:** Tonnage: 20  
**Einsatz-BP:** 9 **Technologie:**  
**Höchst-BP:** 14 **Innere Sphäre**  
**Antrieb:** Reaktor **Epoche:** Sternenbund

### Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Schwerer Laser	F	8 (DE)	-	5	10	15
1	KSR-2	F	2/Rak.	-	3	6	9

(M,C,S)

Munition: [KSR-2] 50

KW: 400

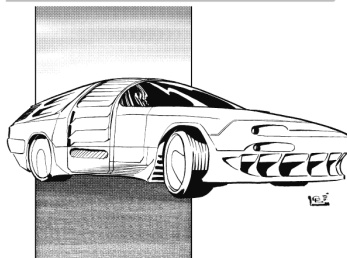
Gesamtpanzerung: 17

### MANNSCHAFT

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

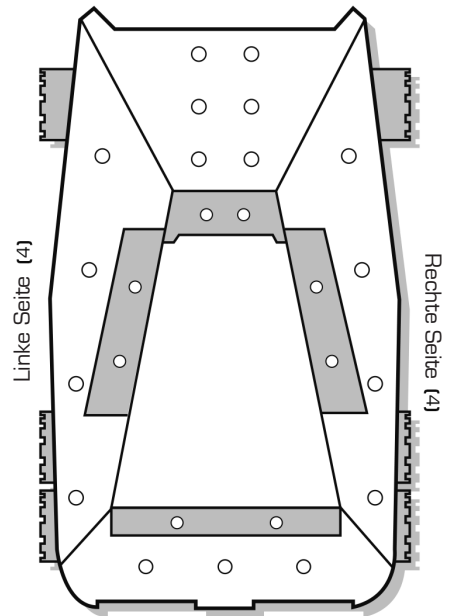
### KRITISCHER SCHADEN

Reaktor/Motor   
 Sensorentreffer  +1  +2  +3  D  
 Antriebssystemtreffer  +1  +2  +3  
 Front  Links  Rechts   
 Heck



### PANZERUNG

Front (6)



Linke Seite (4)

Rechte Seite (4)

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

# BATTLETECH

## SENKRECHTSTARTER-DATENBOGEN

### FAHRZEUGDATEN

Typ: Nightshade  
 Bewegungspunkte: Tonnage: 25  
 Einsatz-BP: 12 Technologie:  
 Höchst-BP: 18 Innere Sphäre  
 Antrieb: Reaktor Epoche: Jihad

### Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Leichte PPK	F	5 (DE)	3	6	12	18
1	Wächer-ECM	H	(E)	-	-	-	6
1	K3v-Computer	H	(E)	-	-	-	-

KW: 471

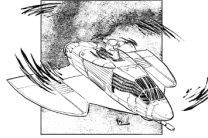
Gesamtpanzerung: 42

### MANNSCHAFT

Anzahl: 2  
 Schützenwert: \_\_\_\_\_ Pilotenwert: \_\_\_\_\_  
 Kopilot getroffen:  +1 Pilot getroffen:  +2  
Modifikator für alle Trefferwürfe

### KRITISCHER SCHADEN

Flugstabilisator\*  +3 Reaktor/Motor   
 Sensorentreffer  +1  +2  +3  D  
 Stabilisatoren  
 Front  Links  Rechts  Heck   
\*Nur Einsatz-BP möglich



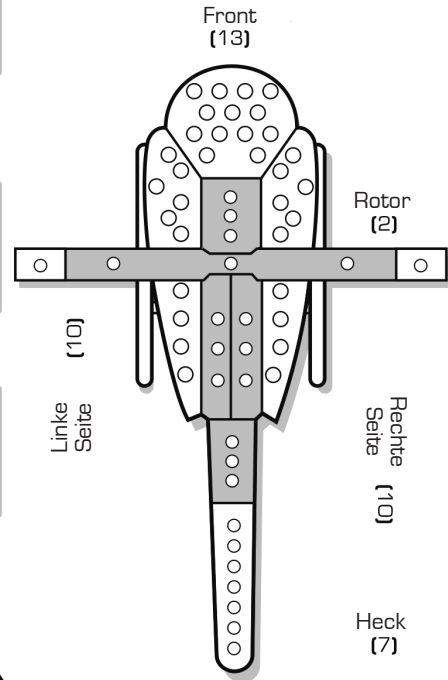
### SENKRECHTSTARTER-BEWEGUNGSHÖHE

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

© 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.



### PANZERUNG



# BATTLETECH

## SENKRECHTSTARTER-DATENBOGEN

### FAHRZEUGDATEN

Typ: Cyrano  
 Bewegungspunkte: Tonnage: 30  
 Einsatz-BP: 12 Technologie:  
 Höchst-BP: 18 Innere Sphäre  
 Antrieb: Reaktor Epoche: Sternenbund

### Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Schwerer Laser	F	8 (DE)	-	5	10	15
1	Beagle-Sonde	F	(E)	-	-	-	4

KW: 459

Gesamtpanzerung: 17

### MANNSCHAFT

Anzahl: 2  
 Schützenwert: \_\_\_\_\_ Pilotenwert: \_\_\_\_\_  
 Kopilot getroffen:  +1 Pilot getroffen:  +2  
Modifikator für alle Trefferwürfe

### KRITISCHER SCHADEN

Flugstabilisator\*  +3 Reaktor/Motor   
 Sensorentreffer  +1  +2  +3  D  
 Stabilisatoren  
 Front  Links  Rechts  Heck   
\*Nur Einsatz-BP möglich



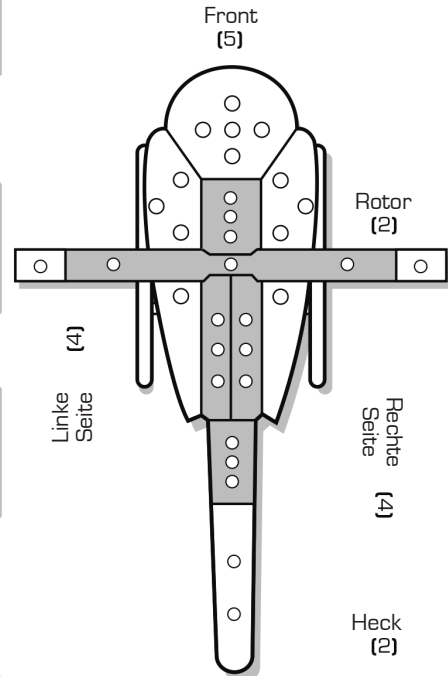
### SENKRECHTSTARTER-BEWEGUNGSHÖHE

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

© 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.



### PANZERUNG





# BATTLETECH

## BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

### FAHRZEUGDATEN

**Typ:** Lightning  
**Bewegungspunkte:** Tonnage: 35  
**Einsatz-BP:** 11 **Technologie:**  
**Höchst-BP:** 17 **Innere Sphäre**  
**Antrieb:** Reaktor **Epoche:** Sternenbund

### Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz. Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
2 M-Impuls-laser	F	6 (P)	-	2	4	6
1 KSR-4 (Weg)	RS	2/Rak.	-	3	6	9
		(M,C,S,Weg)				
1 KSR-4 (Weg)	LS	2/Rak.	-	3	6	9
		(M,C,S,Weg)				

KW: 510

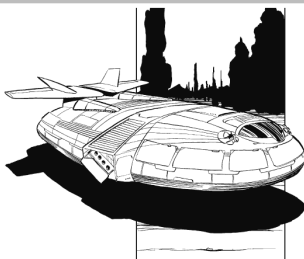
Gesamtpanzerung: 62

### MANNSCHAFT

**Anzahl:** 3  
**Schützenwert:** \_\_\_\_\_ **Fahrerwert:** \_\_\_\_\_  
**Kommandant getroffen:** +1 **Fahrer getroffen:** +2  
Modifikator für alle Trefferwürfe Modifikator für alle Fahrerwürfe

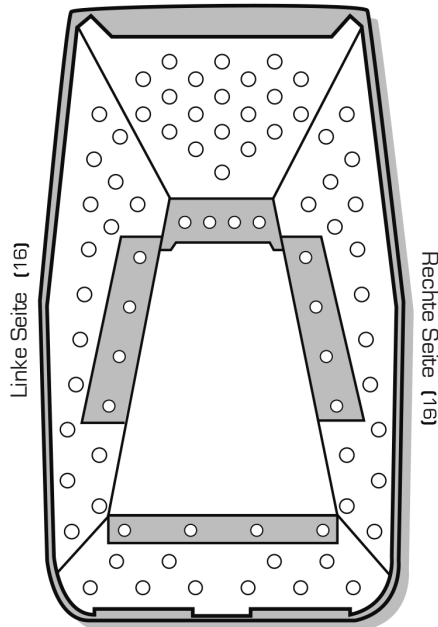
### KRITISCHER SCHADEN

**Reaktor/Motor**   
**Sensorentreffer** +1 +2 +3 **D**  
**Antriebssystemtreffer** +1 +2 +3  
**Front**  **Links**  **Rechts**   
**Heck**



### PANZERUNG

Front (20)



Linke Seite (16)

Rechte Seite (16)

Heck (10)



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

# BATTLETECH

## BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

### FAHRZEUGDATEN

**Typ:** Zephyr  
**Bewegungspunkte:** Tonnage: 40  
**Einsatz-BP:** 9 **Technologie:**  
**Höchst-BP:** 14 **Innere Sphäre**  
**Antrieb:** Reaktor **Epoche:** Sternenbund

### Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz. Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
3 Mittelschwerer Laser	T	5 (DE)	-	3	6	9
1 ZES	T	(E)	-	5	9	15
1 KSR-6	F	2/Rak.	-	3	6	9
		(M,C,S)				
1 Leichter Laser	H	3 (DE)	-	1	2	3
1 Wächter-ECM	R	(E)	-	-	-	6

Munition: [KSR-6] 30

KW: 904

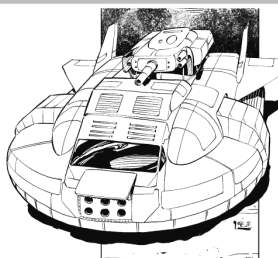
Gesamtpanzerung: 125

### MANNSCHAFT

**Anzahl:** 3  
**Schützenwert:** \_\_\_\_\_ **Fahrerwert:** \_\_\_\_\_  
**Kommandant getroffen:** +1 **Fahrer getroffen:** +2  
Modifikator für alle Trefferwürfe Modifikator für alle Fahrerwürfe

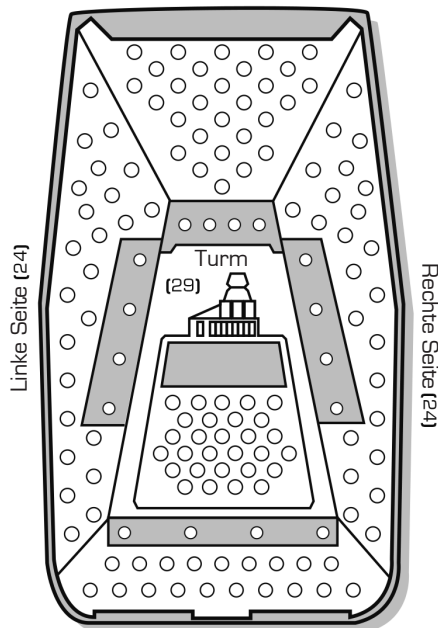
### KRITISCHER SCHADEN

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



### PANZERUNG

Front (29)



Linke Seite (24)

Rechte Seite (24)

Heck (19)



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

# BATTLETECH

## BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

### FAHRZEUGDATEN

Typ: Chaparral  
 Bewegungspunkte: Tonnage: 50  
 Einsatz-BP: 4 Technologie:  
 Höchst-BP: 6 Innere Sphäre  
 Antrieb: Reaktor Epoche: Sternenbund

### Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Mittelschwerer Laser	RS	5 (DE)	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LS	5 (DE)	-	3	6	9
1	KSR-6	H	2/Rak. (M,C,S)	-	3	6	9
1	Arrow-IV	F	20/10 (AE,S,F)	-	8	Karten	

Munition: [KSR-6] 15  
 [Arrow-IV] 15

KW: 812

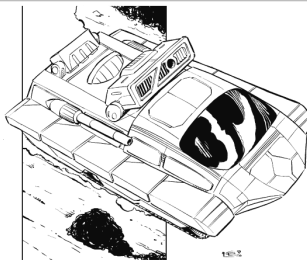
Gesamtpanzerung: 88

### MANNSCHAFT

Anzahl: 4  
 Schützenwert: \_\_\_\_\_ Fahrerwert: \_\_\_\_\_  
 Kommandant getroffen: +1 Fahrer getroffen: +2  
Modifikator für alle Trefferwürfe Modifikator für alle Fahrerwürfe

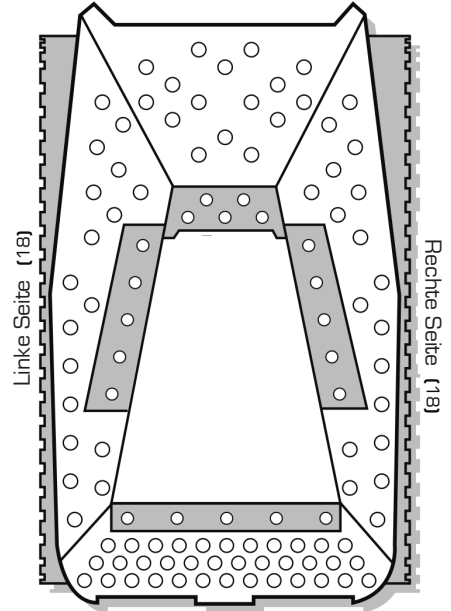
### KRITISCHER SCHADEN

Reaktor/Motor   
 Sensorentreffer +1 +2 +3 D  
 Antriebssystemtreffer +1 +2 +3  
 Front  Links  Rechts   
 Heck



### PANZERUNG

Front (16)



Heck (36)



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

# BATTLETECH

## BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

### FAHRZEUGDATEN

Typ: Thor Artilleriefahrzeug  
 Bewegungspunkte: Tonnage: 55  
 Einsatz-BP: 5 Technologie:  
 Höchst-BP: 8 Innere Sphäre  
 Antrieb: Reaktor Epoche: Sternenbund

### Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Thumper	F	15/5 (AE,S,F)	-	21	Karten	
2	Mittelschwere Laser	T	5 (DE)	-	3	6	9

Munition: [Thumper mit CASE] 40

KW: 608

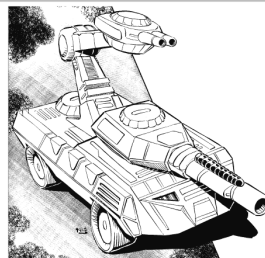
Gesamtpanzerung: 125

### MANNSCHAFT

Anzahl: 4  
 Schützenwert: \_\_\_\_\_ Fahrerwert: \_\_\_\_\_  
 Kommandant getroffen: +1 Fahrer getroffen: +2  
Modifikator für alle Trefferwürfe Modifikator für alle Fahrerwürfe

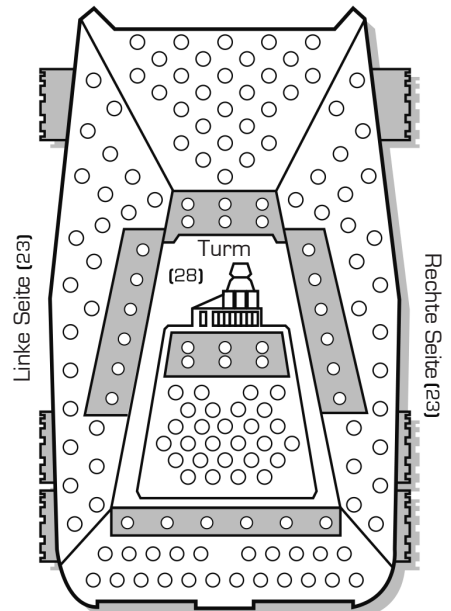
### KRITISCHER SCHADEN

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



### PANZERUNG

Front (29)



Heck (22)



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



# BATTLETECH

## BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

### FAHRZEUGDATEN

**Typ:** Demon  
**Bewegungspunkte:** Tonnage: 60  
**Einsatz-BP:** 4 **Technologie:**  
**Höchst-BP:** 6 **Innere Sphäre**  
**Antrieb:** Reaktor **Epoche:** Sternenbund

### Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Gaussgeschütz	T 15 (DB,X)	2		7	15	22
1	Mittelschwerer Laser	RS 5 (DE)	-		3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LS 5 (DE)	-		3	6	9
1	KSR-6	F 2/Rak.	-		3	6	9
		(M,C,S)					

Munition: [KSR-6 mit CASE] 30  
 [Gauss mit CASE] 16

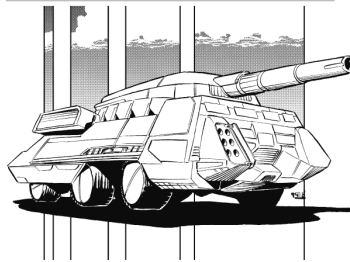
**KW:** 1.094 **Gesamtpanzerung:** 160

### MANNSCHAFT

**Anzahl:** 4  
**Schützenwert:**  **Fahrerwert:**   
**Kommandant getroffen:**  **Fahrer getroffen:**   
Modifikator für alle Trefferwürfe  Modifikator für alle Fahrerwürfe

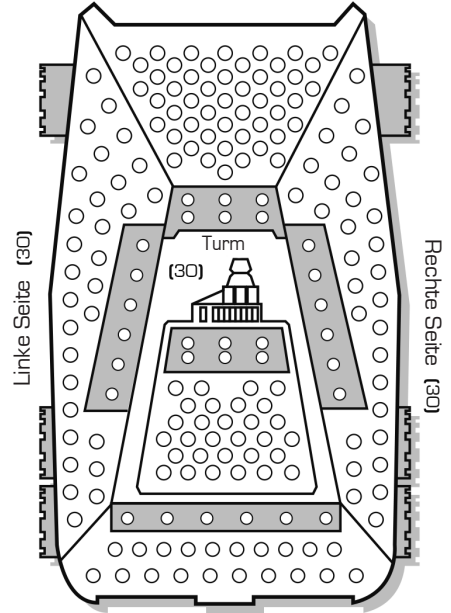
### KRITISCHER SCHADEN

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



### PANZERUNG

Front (50)



Heck (20)



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

# BATTLETECH

## BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

### FAHRZEUGDATEN

**Typ:** Marksman  
**Bewegungspunkte:** Tonnage: 25  
**Einsatz-BP:** 12 **Technologie:**  
**Höchst-BP:** 18 **Innere Sphäre**  
**Antrieb:** Reaktor **Epoche:** Jihad

### Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Sniper	F 20/10	-		18	Karten	
		(AE,S,F)					
1	Schwerer Laser	T 8 (DE)	-		5	10	15

Munition: [Sniper] 20

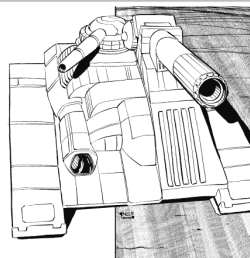
**KW:** 688 **Gesamtpanzerung:** 125

### MANNSCHAFT

**Anzahl:** 5  
**Schützenwert:**  **Fahrerwert:**   
**Kommandant getroffen:**  **Fahrer getroffen:**   
Modifikator für alle Trefferwürfe  Modifikator für alle Fahrerwürfe

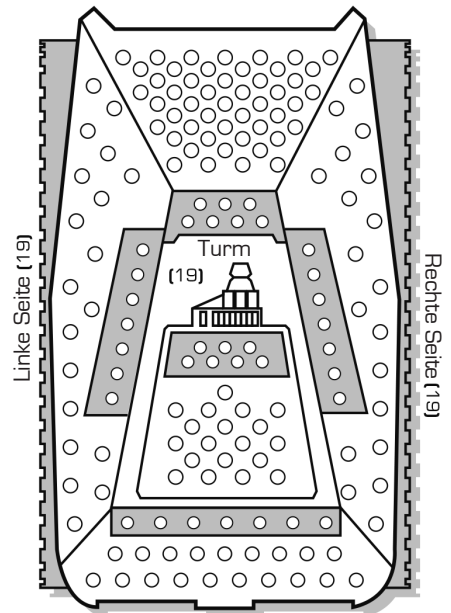
### KRITISCHER SCHADEN

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



### PANZERUNG

Front (49)



Heck (19)



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

# BATTLETECH

## BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

### FAHRZEUGDATEN

**Typ:** Magi  
**Bewegungspunkte:** Tonnage: 70  
**Einsatz-BP:** 5 **Technologie:**  
**Höchst-BP:** 8 **Innere Sphäre**  
**Antrieb:** Reaktor **Äpoche:** Sternbund

### Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Mittelschwerer Laser	F	5 (DE)	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	RS	5 (DE)	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LS	5 (DE)	-	3	6	9
2	Maschinengewehre	F	2	-	1	2	3

(DB,AI)

Munition: (MG mit CASE) 200

KW: 798

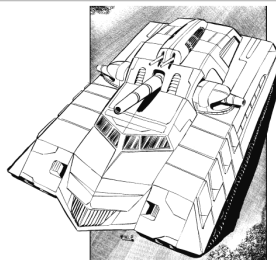
Gesamtpanzerung: 170

### MANNSCHAFT

**Anzahl:** 5  
**Schützenwert:** \_\_\_\_\_ **Fahrerwert:** \_\_\_\_\_  
**Kommandant getroffen:**  +1 **Fahrer getroffen:**  +2  
Modifikator für alle Trefferwürfe Modifikator für alle Fahrerwürfe

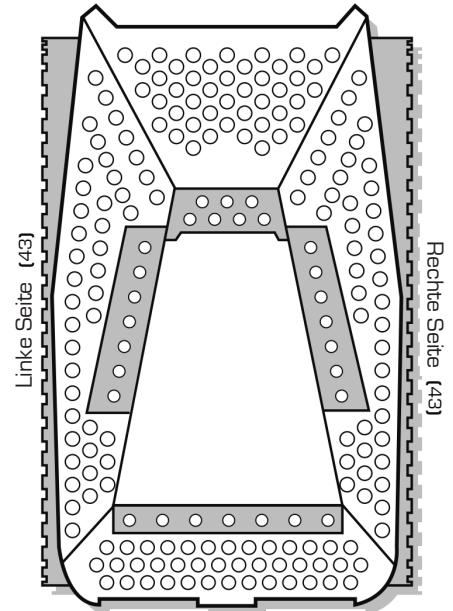
### KRITISCHER SCHADEN

**Reaktor/Motor**   
**Sensorentreffer**  +1  +2  +3  D  
**Antriebssystemtreffer**  +1  +2  +3  
**Front**  **Links**  **Rechts**   
**Heck**



### PANZERUNG

Front (44)



Heck (40)



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

# BATTLETECH

## BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

### FAHRZEUGDATEN

**Typ:** Burke  
**Bewegungspunkte:** Tonnage: 75  
**Einsatz-BP:** 2 **Technologie:**  
**Höchst-BP:** 3 **Innere Sphäre**  
**Antrieb:** Reaktor **Äpoche:** Sternbund

### Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
3	PPKs	T	10 (DE)	3	6	12	18
1	LSR-10	F	1/Rak.	6	7	14	21

(M,C,S)

Munition: (LSR-10) 12

KW: 815

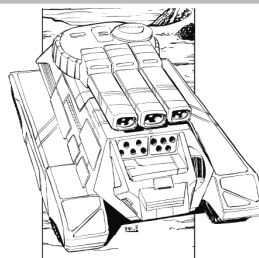
Gesamtpanzerung: 98

### MANNSCHAFT

**Anzahl:** 5  
**Schützenwert:** \_\_\_\_\_ **Fahrerwert:** \_\_\_\_\_  
**Kommandant getroffen:**  +1 **Fahrer getroffen:**  +2  
Modifikator für alle Trefferwürfe Modifikator für alle Fahrerwürfe

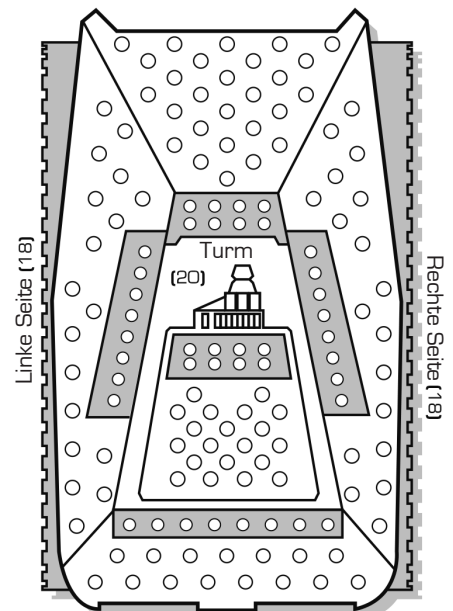
### KRITISCHER SCHADEN

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



### PANZERUNG

Front (27)



Heck (15)



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



# BATTLETECH

## BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

### FAHRZEUGDATEN

Typ: Fury  
 Bewegungspunkte: Tonnage: 80  
 Einsatz-BP: 4 Technologie:  
 Höchst-BP: 6 Innere Sphäre  
 Antrieb: Reaktor Epoche: Sternbund

### Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Gaussgeschütz	T	15	2	7	15	22

(DB,X)

Frachtraum: Infanterie (1 Tonne)  
 Munition: [Gauss] 16

KW: 1.184

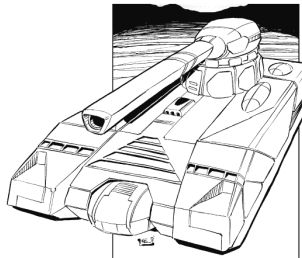
Gesamtpanzerung: 232

### MANNSCHAFT

Anzahl: 6  
 Schützenwert: Fahrerwert:  
 Kommandant getroffen: +1 Fahrer getroffen: +2  
Modifikator für alle Trefferwürfe Modifikator für alle Fahrerwürfe

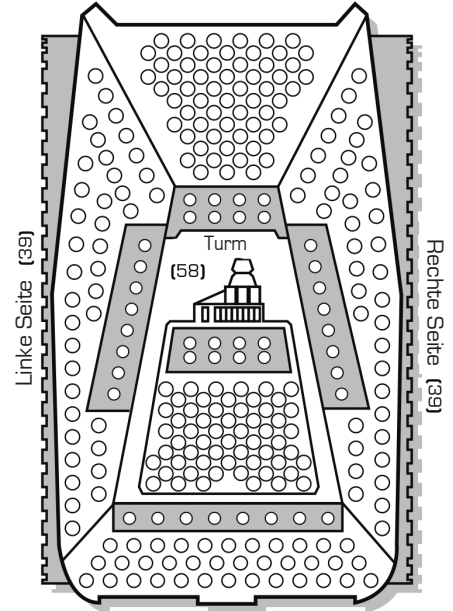
### KRITISCHER SCHADEN

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



### PANZERUNG

Front (60)



Heck (36)



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

# BATTLETECH

## BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

### FAHRZEUGDATEN

Typ: Rhino  
 Bewegungspunkte: Tonnage: 80  
 Einsatz-BP: 12 Technologie:  
 Höchst-BP: 18 Innere Sphäre  
 Antrieb: Reaktor Epoche: Sternbund

### Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
2	LSR-20	T	1/Rak	6	7	14	21
(M,C,S)							
2	Mittelschwere Laser	T	5 (DE)	-	3	6	9
1	LSR-10	F	1/Rak	6	7	14	21
(M,C,S)							

Munition: [LSR-20] 18  
 [LSR-10] 12

KW: 1.463

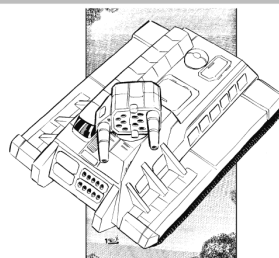
Gesamtpanzerung: 272

### MANNSCHAFT

Anzahl: 6  
 Schützenwert: Fahrerwert:  
 Kommandant getroffen: +1 Fahrer getroffen: +2  
Modifikator für alle Trefferwürfe Modifikator für alle Fahrerwürfe

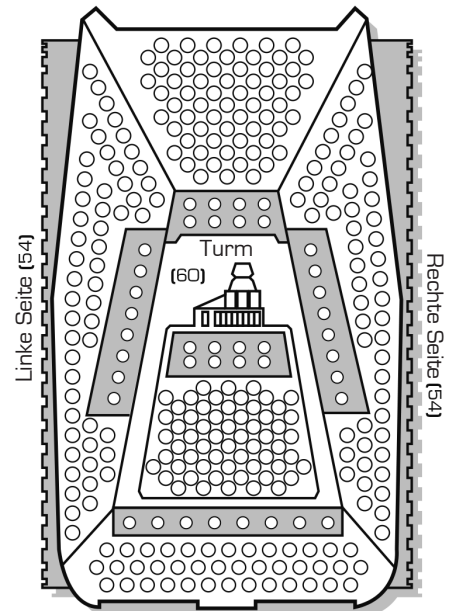
### KRITISCHER SCHADEN

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



### PANZERUNG

Front (64)



Heck (40)



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

# BATTLETECH

## BODENFAHRZEUG-DATENBOGEN

### FAHRZEUGDATEN

**Typ:** Puma Sturmpanzer  
**Bewegungspunkte:** Tonnage: 95  
**Einsatz-BP:** 3 **Technologie:**  
**Höchst-BP:** 5 **Innere Sphäre**  
**Antrieb:** Reaktor **Epoche:** Sternenbund

### Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
1	LSR-20	RS	1/Rak.	6	7	14	21
			(M,C,S)				
1	LSR-20	LS	1/Rak.	6	7	14	21
			(M,C,S)				
1	PPK	T	10 (DE)	3	6	12	18
2	Mittelschwere Laser	F	5 (DE)	-	3	6	9
2	KSR-4	F	2/Rak.	-	3	6	9
1	Flammer (Fahrzeug)	H	2	-	1	2	3
			(DE,H,AI)				
1	Leichter Laser	H	3 (DE)	-	1	2	3

**KW:** 1.353

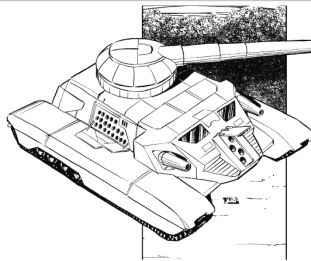
**Gesamtpanzerung:** 184

### MANNSCHAFT

**Anzahl:** 7  
**Schützenwert:** \_\_\_\_\_ **Fahrerwert:** \_\_\_\_\_  
**Kommandant getroffen:**  +1 **Fahrer getroffen:**  +2  
Modifikator für alle Trefferwürfe Modifikator für alle Fahrerwürfe

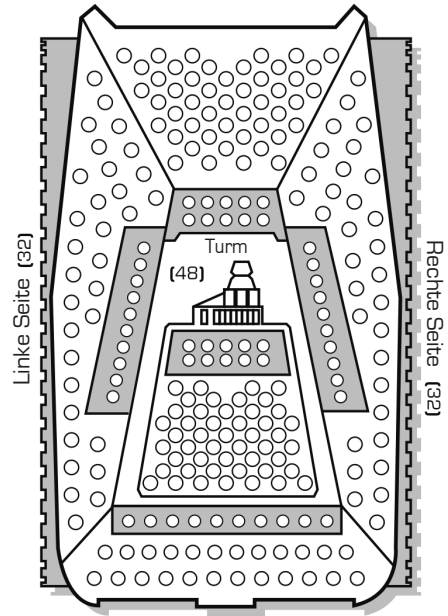
### KRITISCHER SCHADEN

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



### PANZERUNG

**Front**  
(48)



**Heck**  
(24)



© 2013 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 © 2013 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

## BODENFAHRZEUG-TREFFERZONENTABELLE

### ANGRIFFSRICHTUNG

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

\* Ein Ergebnis von 2 oder 12 sowie 8 bei einem seitlich auftretenden 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 Bodengefechtfahrzeug-Trefferzonentabelle kann zu einem kritischen Geschützturmtreffer führen. Besitzt das Fahrzeug keinen Geschützturm, besteht die Chance eines kritischen Treffers auf der mit der Angriffsrichtung übereinstimmenden Fahrzeugseite. † Selbst wenn die Panzerung nicht durchschlägt, wird, kann das Antriebssystem des Fahrzeugs Schaden nehmen. Der Schaden wird normal gegen die Panzerung der betreffenden Trefferzone wirksam. Zusätzlich würfelt der angreifende Spieler einmal auf der Tabelle Antriebsschaden. Ein eventueller Schaden wird zum Ende der Phase wirksam, in welcher der Trefferschaden wirksam wird. ‡ Seitentreffer treffen die mit der Angriffsrichtung korrespondierende Fahrzeugseite. Alle Angriffe von der rechten Seite schlagen beispielsweise in der rechten Fahrzeugseite ein. Besitzt ein Fahrzeug keinen Geschützturm, schlägt auch ein Geschützturmtreffer auf der mit der Angriffsrichtung korrespondierenden Seite ein.

## ANTRIEBSSCHÄDEN

**2W6**

**Auswirkungen\***

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

### Modifikator für Angriffsrichtung

### Modifikator für Fahrzeug

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

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

## KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

### 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 verklemt
8	Stabilisator	Mannschaft betäubt	Stabilisator	Waffenstörung
9	Sensoren	Stabilisator	Waffe zerstört	Turm blockiert
10	Kommandant getroffen	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Waffe zerstört
11	Waffe zerstört	Antrieb getroffen	Munition **	Munition **
12	Mannschaft getötet	Treibstofftank*	Treibstofftank*	Turm weggesprengt

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

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



© 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

## MECH-DATENBOGEN

### MECHDATEN

**Typ:** Dasher Prime  
**Bewegungspunkte:** Tonnage: 20  
**Gehen:** 10 **Technologie:**  
**Rennen:** 15 (20) **Clan**  
**Springen:** 0 **Epoche:** Clan-Invasion

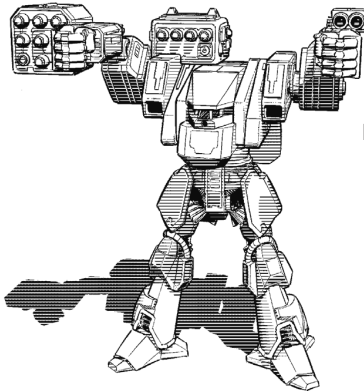
### Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	KSR-6	RA	4	2/Rak.	-	3	6	9
(M,C,S)								
2	Mittelschwere ER-Laser	LA	5	7 (DE)	-	5	10	15
1	KSR-4	RT	3	2/Rak.	-	3	6	9
(M,C,S)								

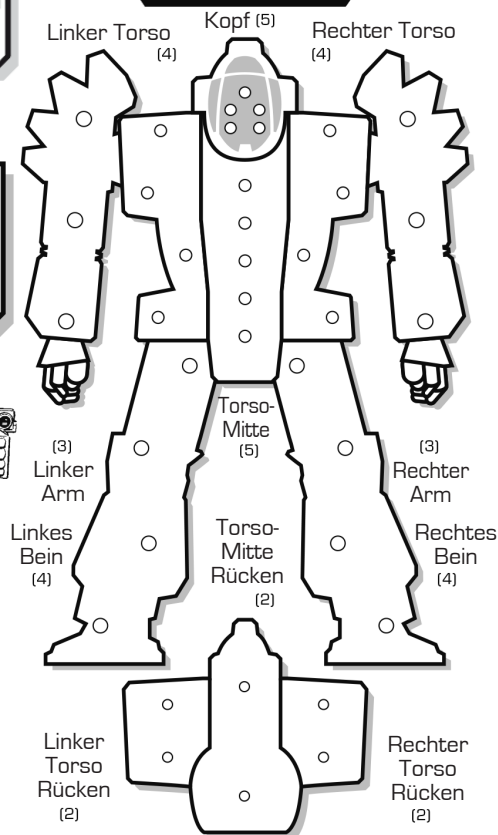
**KW:** 871 **Gesamtpanzerung:** 38 **Waffenhitze:** 17  
**Ableitung:** 20

### KRIEGERDATEN

**Name:** \_\_\_\_\_  
**Schützenwert:** \_\_\_\_ **Pilotenwert:** \_\_\_\_  
**Treffer:** 1 2 3 4 5 6  
**Bewusstseinswurf:** 3 5 7 10 11 Tot.



### PANZERUNG



### BAUTEILE

#### Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Handaktivator
- Mittelschwerer ER-Laser
- Mittelschwerer ER-Laser

- Endostahl
- Ferrofibril
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

#### Linker Torso

- XL-Reaktor
- XL-Reaktor
- Doppel-Wärmetauscher
- Doppel-Wärmetauscher
- Endostahl
- Ferrofibril

- Ferrofibril
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

#### Linkes Bein

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

#### Kopf

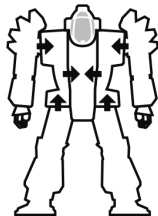
- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- Ferrofibril
- Sensoren
- Lebenserhaltung

#### Torso Mitte

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

- Gyroskop
- XL-Reaktor
- XL-Reaktor
- XL-Reaktor
- MASC
- Endostahl

- Reaktortreffer ○○○○  
 Gyroskoptreffer ○○  
 Sensortreffer ○○  
 Lebenserhaltung ○



Schadenstransferdiagramm

#### Rechter Arm

- Schulter (CASE)
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Handaktivator
- KSR-6
- Munition (KSR-6) 15

- Endostahl
- Ferrofibril
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

#### Rechter Torso

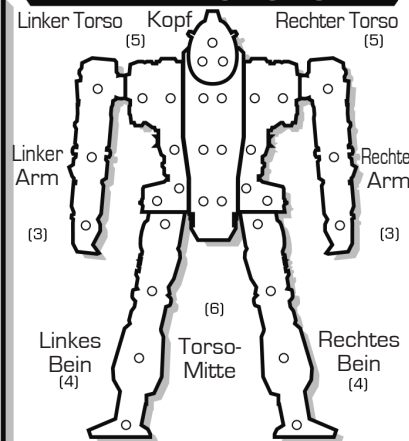
- XL-Reaktor (CASE)
- XL-Reaktor
- Doppel-Wärmetauscher
- Doppel-Wärmetauscher
- KSR-4
- Munition (KSR-4) 25

- Endostahl
- Ferrofibril
- Ferrofibril
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

#### Rechtes Bein

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

### INTERNE STRUKTUR



### HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stillelegung	10 (20)
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: **FLE-17 Flea**  
 Bewegungspunkte: **Tonnage: 20**  
 Gehen: **6** **Technologie:**  
 Rennen: **9 (12)** **Innere Sphäre**  
 Springen: **0** **Epoche: Clan-Invasion**

### Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Mittelschwerer Impuls laser	FA	4	6 (P)	-	2	4	6
1	Mittelschwerer Impuls laser	RA	4	6 (P)	-	2	4	6
1	Leichter Impuls laser	RT(R)	1	3 (P)	-	1	2	3
1	Leichter Impuls laser	LT(R)	1	3 (P)	-	1	2	3
1	Flammer	TM	3	2	-	1	2	3

(DE,H,A)

KW: 510 Gesamtpanzerung: 48 Waffenhitze: 13  
 Ableitung: 10

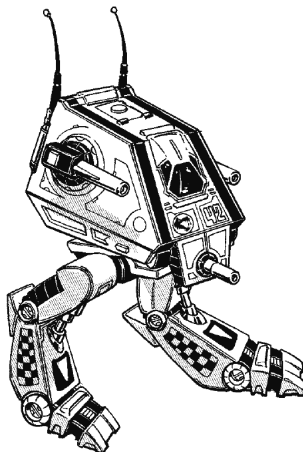
### KRIEGERDATEN

Name: \_\_\_\_\_  
 Schützenwert: \_\_\_\_\_ Pilotenwert: \_\_\_\_\_  
 Treffer: 

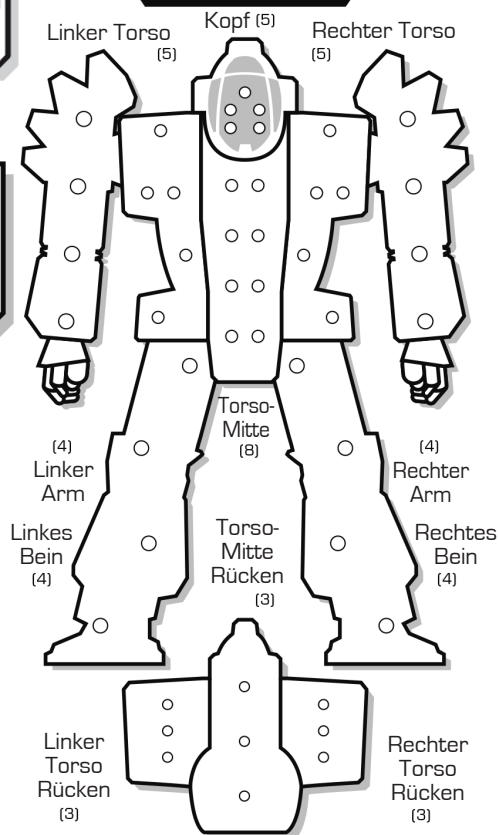
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

  
 Bewusstseinswurf: 

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



### PANZERUNG



### BAUTEILE

#### Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- M-Impuls laser
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

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

#### Linker Torso

- Wärmetauscher
- Leichter Laser (R)
- Endostahl
- Endostahl
- Endostahl
- Endostahl

- Endostahl
- Endostahl
- Endostahl
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

#### Linkes Bein

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

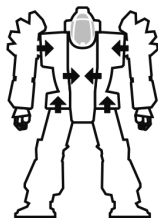
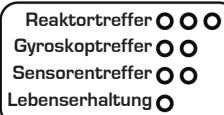
#### Kopf

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

#### Torso Mitte

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

- Gyroskop
- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- Flammer
- MASC



Schadenstransferdiagramm

#### Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- M-Impuls laser
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

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

#### Rechter Torso

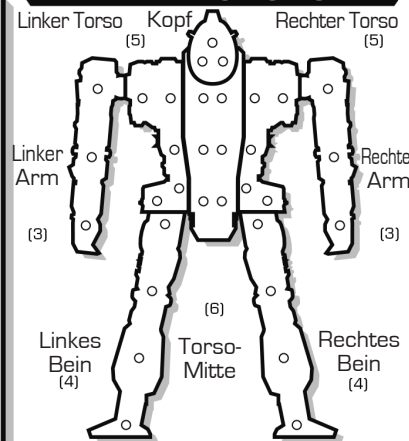
- Wärmetauscher
- Leichter Laser (R)
- Endostahl
- Endostahl
- Endostahl
- Endostahl

- Endostahl
- Endostahl
- Endostahl
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

#### Rechtes Bein

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

### INTERNE STRUKTUR



### HITZEDATEN

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

### Wärme-skala

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



# BATTLETECH

## MECH-DATENBOGEN

### MECHDATEN

Typ: **HNT-171 Hornet**

Bewegungspunkte: **Tonnage: 20**  
 Gehen: 5 **Technologie:**  
 Rennen: 8 **Innere Sphäre**  
 Springen: 3 **Epoche: Clan-Invasion**

### Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	LSR-5	RT	2	1/Rak.	6	7	14	21
1	Raketenabwehrsystem K		1	(M,C,S) (PD)	-	0	0	0

KW: 535 **Gesamtpanzerung: 38** **Waffenhitze: 5**  
**Ableitung: 10**

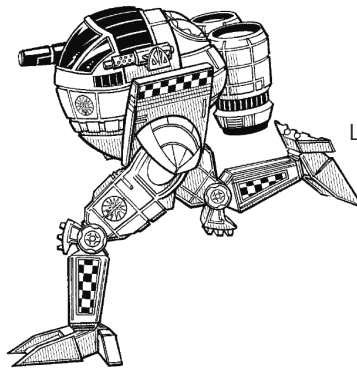
### KRIEGERDATEN

Name: \_\_\_\_\_  
 Schützenwert: \_\_\_\_\_ Pilotenwert: \_\_\_\_\_  
 Treffer: 

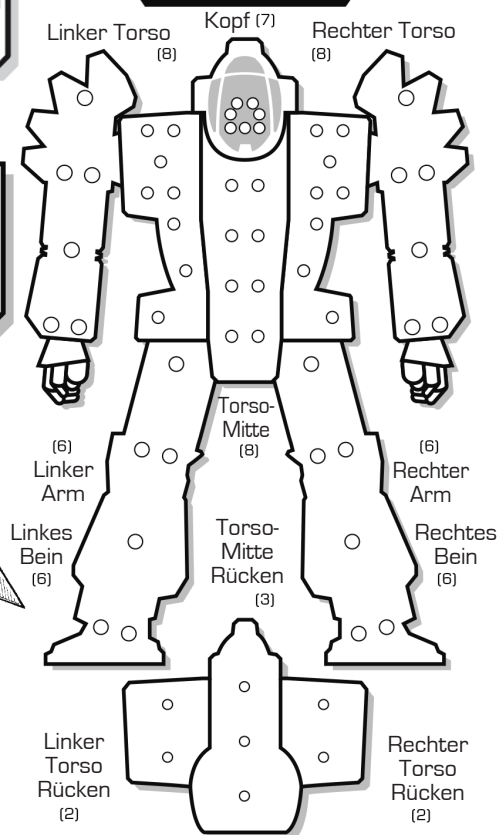
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

  
 Bewusstseinswurf: 

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



### PANZERUNG



### BAUTEILE

#### Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- 1-3 Ferrofibril
- 4 Ferrofibril
- 5 Ferrofibril
- 6 Ferrofibril

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

#### Linker Torso

- 1 Wärmetauscher
- 2 Sprungdüse
- 3 Munition (LSR-5) 24
- 4 Munition (RakAbwehr) 12
- 5 CASE
- 6 CASE

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

#### Linkes Bein

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

#### Kopf

- 1 Lebenserhaltung
- 2 Sensoren
- 3 Cockpit
- 4 Raketenabwehrsystem
- 5 Sensoren
- 6 Lebenserhaltung

#### Torso Mitte

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

- 1 Gyroskop
- 2 Reaktor
- 3 Reaktor
- 4 Reaktor
- 5 Sprungdüse
- 6 Endostahl

Reaktortreffer ○○○○  
 Gyroskoptreffer ○○  
 Sensortreffer ○○  
 Lebenserhaltung ○

#### Rechter Arm

- 1 Schulter
- 2 Oberarmaktivator
- 3 Mittelschwerer Laser
- 4 Ferrofibril
- 5 Ferrofibril
- 6 Ferrofibril

- 1 Endostahl
- 2 Ferrofibril
- 3 Ferrofibril
- 4 Ferrofibril
- 5 neu würfeln
- 6 neu würfeln

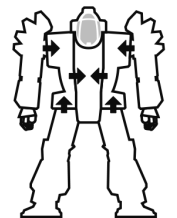
#### Rechter Torso

- 1 Wärmetauscher
- 2 Sprungdüse
- 3 LSR-5
- 4 Endostahl
- 5 Endostahl
- 6 Endostahl

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

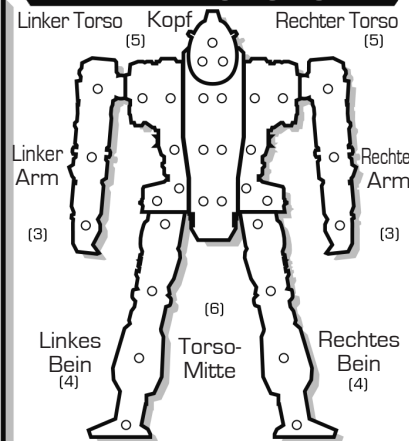
#### Rechtes Bein

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



Schadenstransferdiagramm

### INTERNE STRUKTUR



### HITZEDATEN

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

### Wärme-skala

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

# BATTLETECH

## MECH-DATENBOGEN

### MECHDATEN

Typ: **COM-5S Commando**

Bewegungspunkte: **Tonnage:** 25  
 Gehen: 6 **Technologie:**  
 Rennen: 9 **Innere Sphäre**  
 Springen: 0 **Epoche:** Clan-Invasion

### Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Blitz-KSR-2	RA	2	2/Rak.	-	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)  
(M,C,S)

KW: 557 **Gesamtpanzerung:** 53 **Waffenhitze:** 9  
**Ableitung:** 10

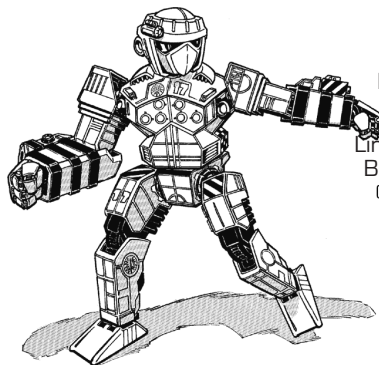
### KRIEGERDATEN

Name: \_\_\_\_\_  
 Schützenwert: \_\_\_\_\_ Pilotenwert: \_\_\_\_\_  
 Treffer: 

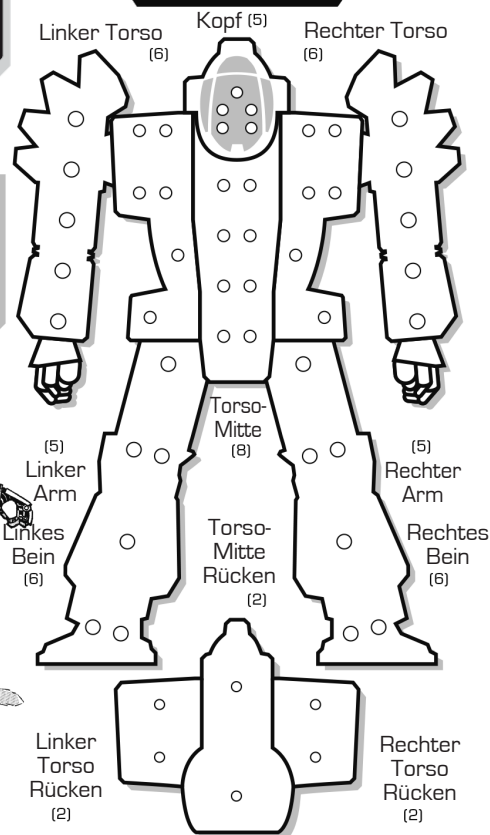
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

  
 Bewusstseinswurf: 

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



### PANZERUNG



### BAUTEILE

#### Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- M-Impuls laser
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

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

#### Linker Torso

- Wärmetauscher
- Leichter Laser (R)
- Endostahl
- Endostahl
- Endostahl
- Endostahl

- Endostahl
- Endostahl
- Endostahl
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

#### Linkes Bein

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

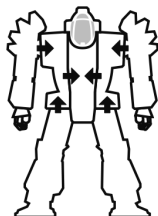
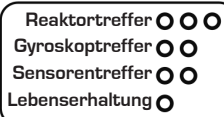
#### Kopf

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

#### Torso Mitte

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

- Gyroskop
- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- Flammer
- MASC



Schadenstransferdiagramm

#### Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- M-Impuls laser
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

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

#### Rechter Torso

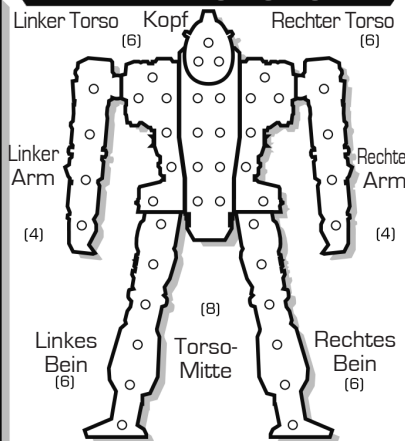
- Wärmetauscher
- Leichter Laser (R)
- Endostahl
- Endostahl
- Endostahl
- Endostahl

- Endostahl
- Endostahl
- Endostahl
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

#### Rechtes Bein

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

### INTERNE STRUKTUR



### HITZEDATEN

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

### Wärme- skala

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



# BATTLETECH

## MECH-DATENBOGEN

### MECHDATEN

**Typ:** Koshi Prime  
**Bewegungspunkte:** Tonnage: 25  
**Gehen:** 7 **Technologie:**  
**Rennen:** 11 **Clan**  
**Springen:** 6 **Epoche:** Clan-Invasion

### Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Blitz-KSR-4	RA	3	2/Rak.	-	4	8	12
2	Maschinengewehre	RA	0	2	-	1	2	3
1	LSR-10	LA	4	1/Rak.	-	7	14	21
1	Sonde	K	0	(E)	-	-	-	-

KW: 871 Gesamtpanzerung: 67 Waffenhitze: 7  
 Ableitung: 20

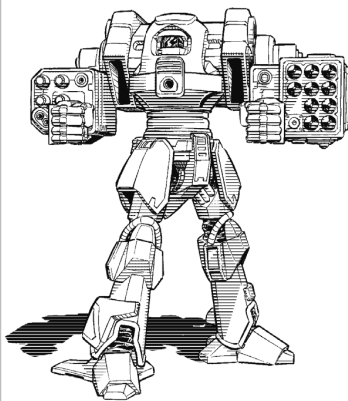
### KRIEGERDATEN

Name: \_\_\_\_\_  
 Schützenwert: \_\_\_\_\_ Pilotenwert: \_\_\_\_\_  
 Treffer: 

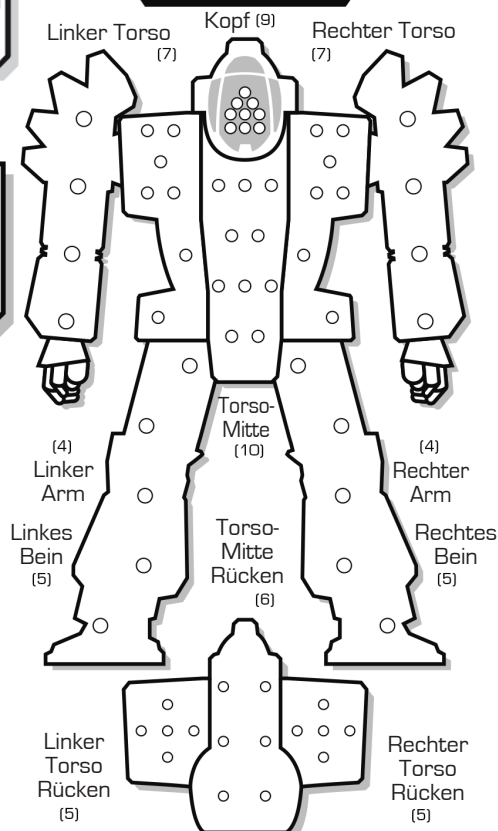
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

  
 Bewusstseinswurf: 

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



### PANZERUNG



### BAUTEILE

#### Linker Arm

- Schulter (CASE)
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Handaktivator
- LSR-10
- Munition (LSR-10) 12

- Endostahl
- Ferrofibril
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

#### Linker Torso

- XL-Reaktor
- XL-Reaktor
- Doppel-Wärmetauscher
- Doppel-Wärmetauscher
- Doppel-Wärmetauscher
- Doppel-Wärmetauscher

- Sprungdüse
- Sprungdüse
- Sprungdüse
- Endostahl
- Ferrofibril
- Ferrofibril

#### Linkes Bein

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

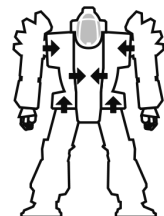
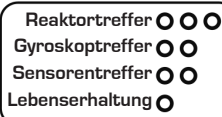
#### Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- Sonde
- Sensoren
- Lebenserhaltung

#### Torso Mitte

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

- Gyroskop
- XL-Reaktor
- XL-Reaktor
- XL-Reaktor
- Endostahl
- Ferrofibril



Schadenstransferdiagramm

#### Rechter Arm

- Schulter (CASE)
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Handaktivator
- Blitz-KSR-4
- Maschinengewehr

- Maschinengewehr
- Munition (MG) 200
- Munition (Blitz-KSR-4) 25
- Endostahl
- Ferrofibril
- neu würfeln

#### Rechter Torso

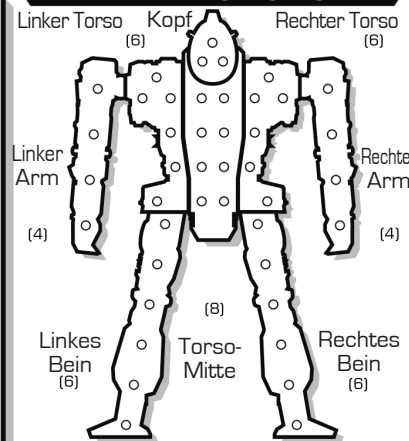
- XL-Reaktor
- XL-Reaktor
- Doppel-Wärmetauscher
- Doppel-Wärmetauscher
- Sprungdüse
- Sprungdüse

- Sprungdüse
- Endostahl
- Ferrofibril
- Ferrofibril
- neu würfeln
- neu würfeln

#### Rechtes Bein

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

### INTERNE STRUKTUR



### HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stillelegung	10 (20)
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: **MCY-99 Mercury**

Bewegungspunkte: **Tonnage: 20**

Gehen: **8** Technologie:

Rennen: **12 (16)** 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	LT	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Leichter Laser	TM	1	3 (DE)	-	1	2	3
1	Leichter Laser	K	1	3 (DE)	-	1	2	3

KW: 586 Gesamtpanzerung: 53 Waffenhitze: 8  
Ableitung: 10

### KRIEGERDATEN

Name: \_\_\_\_\_

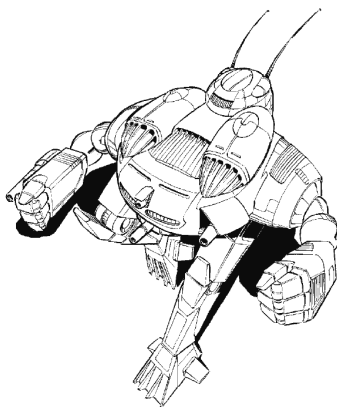
Schützenwert: \_\_\_\_\_ Pilotenwert: \_\_\_\_\_

Treffer: 

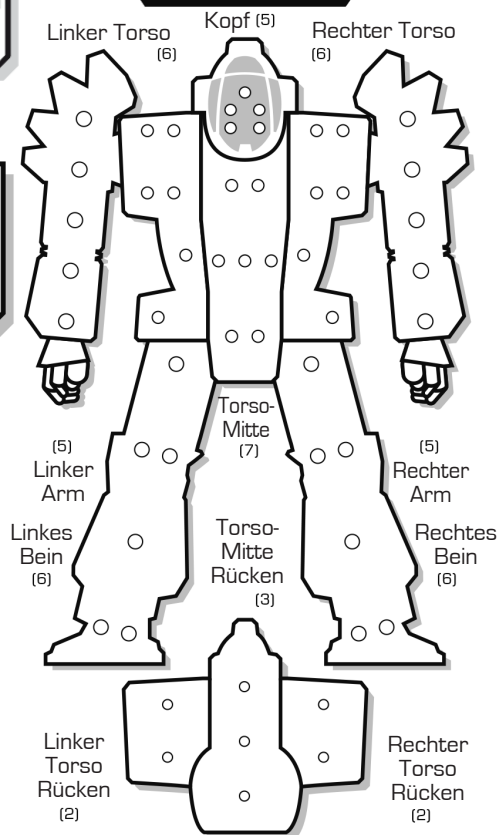
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

Bewusstseinswurf: 

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



### PANZERUNG



### BAUTEILE

#### Linker Arm

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

- neu würfeln
  - neu würfeln
  - neu würfeln
  - neu würfeln
  - neu würfeln
  - neu würfeln
- 4-6

#### Linker Torso

- Mittelschwerer Laser
  - Ferrofibrat
  - Ferrofibrat
  - Ferrofibrat
  - Ferrofibrat
  - Ferrofibrat
- 1-3

- Ferrofibrat
  - Ferrofibrat
  - neu würfeln
  - neu würfeln
  - neu würfeln
  - neu würfeln
- 4-6

#### Linkes Bein

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

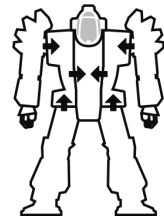
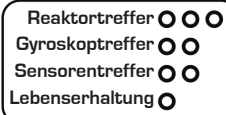
#### Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- Leichter Laser
- Sensoren
- Lebenserhaltung

#### Torso Mitte

- Reaktor
  - Reaktor
  - Reaktor
  - Gyroskop
  - Gyroskop
  - Gyroskop
- 1-3

- Gyroskop
  - Reaktor
  - Reaktor
  - Reaktor
  - Leichter Laser
  - MASC
- 4-6



Schadenstransferdiagramm

#### Rechter Arm

- Schulter
  - Oberarmaktivator
  - Unterarmaktivator
  - Handaktivator
  - Mittelschwerer Laser
  - neu würfeln
- 1-3

- neu würfeln
  - neu würfeln
  - neu würfeln
  - neu würfeln
  - neu würfeln
  - neu würfeln
- 4-6

#### Rechter Torso

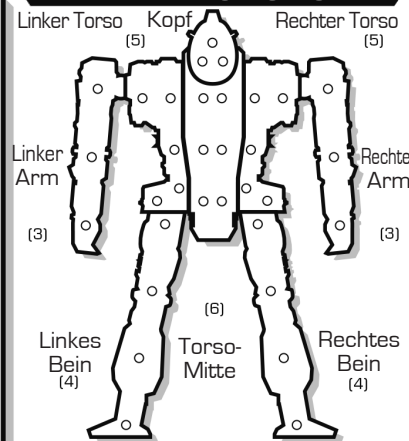
- Ferrofibrat
  - Ferrofibrat
  - Ferrofibrat
  - Ferrofibrat
  - Ferrofibrat
  - Ferrofibrat
- 1-3

- Ferrofibrat
  - neu würfeln
  - neu würfeln
  - neu würfeln
  - neu würfeln
  - neu würfeln
- 4-6

#### Rechtes Bein

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

### INTERNE STRUKTUR



### HITZEDATEN

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

### Wärme-skala

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



# BATTLETECH

## MECH-DATENBOGEN

### MECHDATEN

Typ: **THE-N Thorn**  
 Bewegungspunkte: **Tonnage: 20**  
 Gehen: **6** **Technologie:**  
 Rennen: **9** **Innere Sphäre**  
 Springen: **0** **Epoche: Sternenbund**

### Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

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

KW: 546 Gesamtpanzerung: 69 Waffenhitze: 8  
 Ableitung: 10

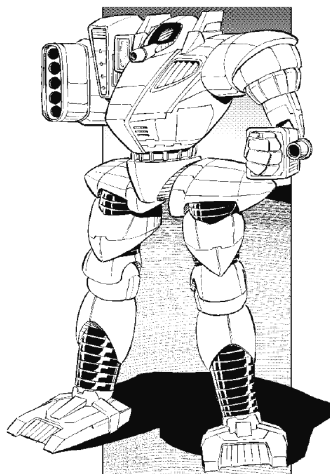
### KRIEGERDATEN

Name: \_\_\_\_\_  
 Schützenwert: \_\_\_\_\_ Pilotenwert: \_\_\_\_\_  
 Treffer: 

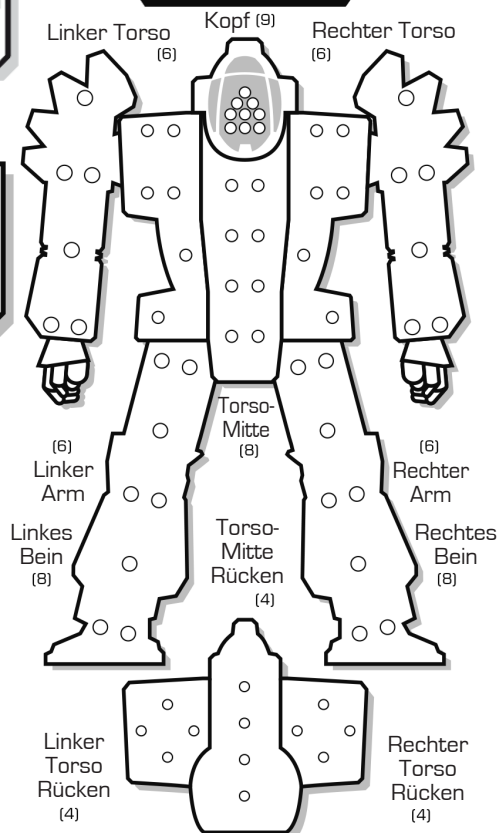
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

  
 Bewusstseinswurf: 

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



### PANZERUNG



### BAUTEILE

#### Linker Arm

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

#### Linker Torso

- Wärmetauscher
  - Endostahl
  - Endostahl
  - Endostahl
  - Endostahl
  - Endostahl
- 1-3
- Endostahl
  - Endostahl
  - neu würfeln
  - neu würfeln
  - neu würfeln
  - neu würfeln
- 4-6

#### Linkes Bein

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

#### Kopf

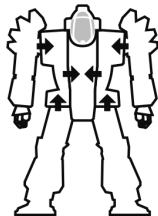
- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- Mittelschwerer Laser
- Sensoren
- Lebenserhaltung

#### Torso Mitte

- Reaktor
  - Reaktor
  - Reaktor
  - Gyroskop
  - Gyroskop
  - Gyroskop
- 1-3

- Gyroskop
  - Reaktor
  - Reaktor
  - Reaktor
  - neu würfeln
  - neu würfeln
- 4-6

Reaktortreffer ○○○○  
 Gyroskoptreffer ○○  
 Sensortreffer ○○  
 Lebenserhaltung ○



Schadenstransferdiagramm

#### Rechter Arm

- Schulter
  - Oberarmaktivator
  - LSR-5
  - neu würfeln
  - neu würfeln
  - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
  - neu würfeln
  - neu würfeln
  - neu würfeln
  - neu würfeln
  - neu würfeln
- 4-6

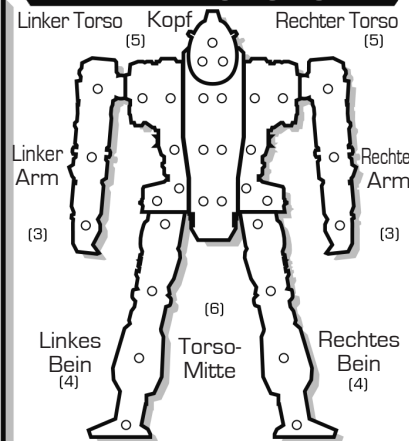
#### Rechter Torso

- Wärmetauscher
  - Munition (LSR-5) 24
  - CASE
  - Endostahl
  - Endostahl
  - Endostahl
- 1-3
- Endostahl
  - Endostahl
  - Endostahl
  - Endostahl
  - neu würfeln
  - neu würfeln
- 4-6

#### Rechtes Bein

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

### INTERNE STRUKTUR



### HITZEDATEN

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

### Wärme-skala

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

# BATTLETECH

## MECH-DATENBOGEN

### MECHDATEN

**Typ:** MON-66 Mongoose  
**Bewegungspunkte:** Tonnage: 25  
**Gehen:** 8 **Technologie:**  
**Rennen:** 12 **Innere Sphäre**  
**Springen:** 0 **Epoche:** Sternenbund

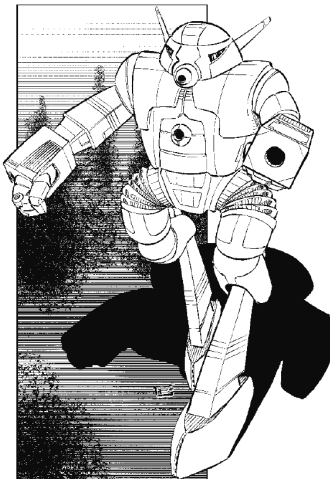
### Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Beagle-Sonde	LT	-	(E)	-	-	-	4
1	Mittelschwerer Laser	TM	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Leichter Laser	K	1	3 (DE)	-	1	2	3

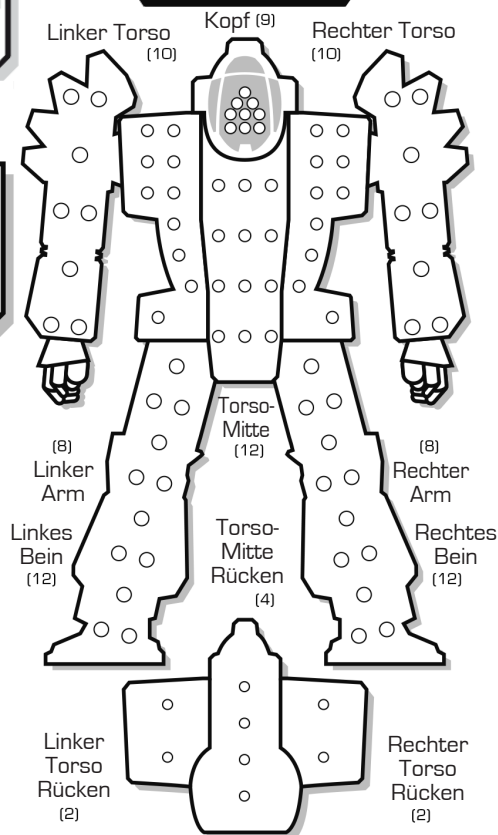
**KW:** 758 **Gesamtpanzerung:** 89 **Waffenhitze:** 10  
**Ableitung:** 10

### KRIEGERDATEN

**Name:** \_\_\_\_\_  
**Schützenwert:** \_\_\_\_\_ **Pilotenwert:** \_\_\_\_\_  
**Treffer:** 1 2 3 4 5 6  
**Bewusstseinswurf:** 3 5 7 10 11 Tot.



### PANZERUNG



### BAUTEILE

#### Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Handaktivator
- Mittelschwerer Laser
- Ferrofibril

- Ferrofibril
- Ferrofibril
- Ferrofibril
- Ferrofibril
- Ferrofibril
- Ferrofibril

#### Linker Torso

- Beagle-Sonde
- Beagle-Sonde
- Endostahl
- Endostahl
- Endostahl
- Endostahl

- Endostahl
- Endostahl
- Endostahl
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

#### Linkes Bein

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

#### Kopf

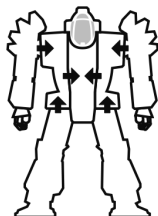
- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- Leichter Laser
- Sensoren
- Lebenserhaltung

#### Torso Mitte

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

- Gyroskop
- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- Mittelschwerer Laser
- neu würfeln

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



Schadenstransferdiagramm

#### Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Handaktivator
- Mittelschwerer Laser
- Ferrofibril

- Ferrofibril
- Ferrofibril
- Ferrofibril
- Ferrofibril
- Ferrofibril
- Ferrofibril

#### Rechter Torso

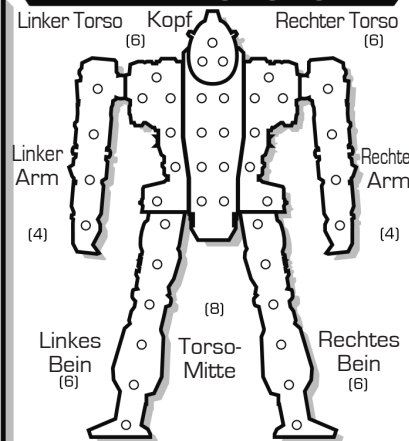
- Endostahl
- Endostahl
- Endostahl
- Endostahl
- Endostahl
- Endostahl

- Endostahl
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

#### Rechtes Bein

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

### INTERNE STRUKTUR



### HITZEDATEN

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

### Wärme-skala

Überhitzung

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





# BATTLETECH

## MECH-DATENBOGEN

### MECHDATEN

Typ: **FFL-4B Firefly**  
 Bewegungspunkte: **Tonnage: 30**  
 Gehen: **5** Technologie:  
 Rennen: **8** Innere Sphäre  
 Springen: **4** Epoche: Nachfolgekriege

### Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Raketenabwehrsystem	LA	1	(PD)	-	0	0	0
1	Mittelschwerer Laser	RT	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	LSR-5	RT	2	1/Rak.	6	7	14	21
				(M.C.S)				
1	Mittelschwerer Laser	LT	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	TM	3	5 (DE)	-	3	6	9

KW: 870 Gesamtpanzerung: 104 Waffenhitze: 11  
 Ableitung: 10

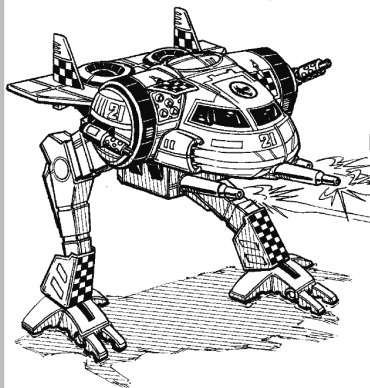
### KRIEGERDATEN

Name: \_\_\_\_\_  
 Schützenwert: \_\_\_\_\_ Pilotenwert: \_\_\_\_\_  
 Treffer: 

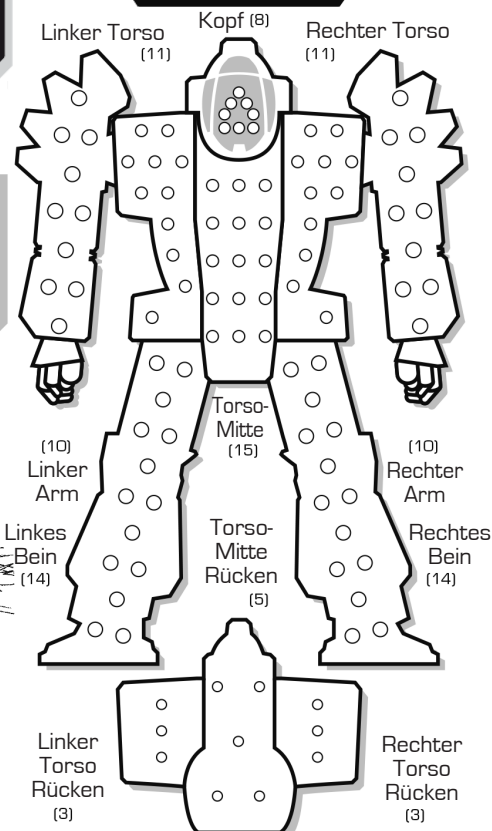
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

  
 Bewusstseinswurf: 

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



### PANZERUNG



### BAUTEILE

#### Linker Arm

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

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

#### Linker Torso

- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- Mittelschwerer Laser
- Munition (LSR-5) 24
- Munition (RakAbwehr) 12
- CASE

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

#### Linkes Bein

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

#### Kopf

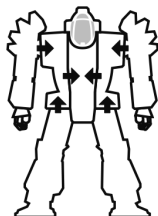
- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- neu würfeln
- Sensoren
- Lebenserhaltung

#### Torso Mitte

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

- Gyroskop
- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- Mittelschwerer Laser
- neu würfeln

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



Schadenstransferdiagramm

#### 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

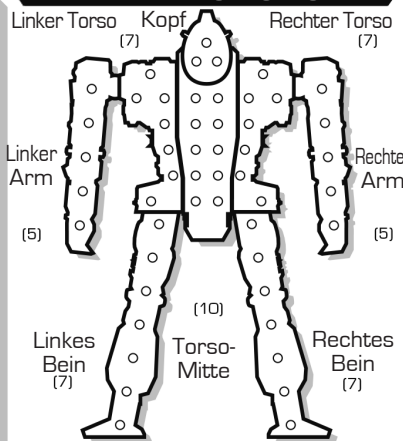
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- Mittelschwerer Laser
- LSR-5
- neu würfeln
- neu würfeln

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

#### Rechtes Bein

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

### INTERNE STRUKTUR



### HITZEDATEN

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

### Wärme-skala

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

# BATTLETECH

## MECH-DATENBOGEN

### MECHDATEN

Typ: JVN-10P Javelin

Bewegungspunkte: Tonnage: 30

Gehen: 6 Technologie:

Rennen: 9 Innere Sphäre

Springen: 6 Epoche: Clan-Invasion

### Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

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

KW: 590 Gesamtpanzerung: 64 Waffenhitze: 8  
Ableitung: 10

### KRIEGERDATEN

Name: \_\_\_\_\_

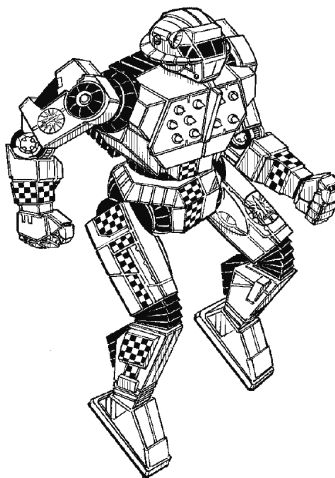
Schützenwert: \_\_\_\_\_ Pilotenwert: \_\_\_\_\_

Treffer: 

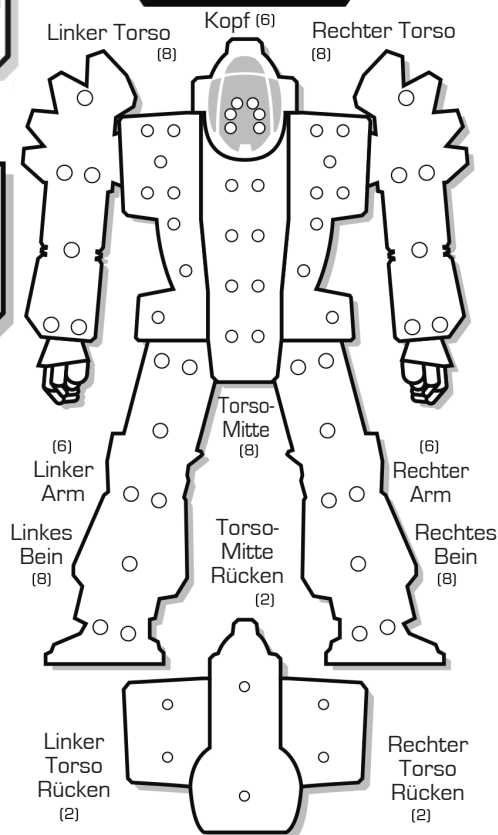
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

Bewusstseinswurf: 

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



### PANZERUNG



### BAUTEILE

#### Linker Arm

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

- neu würfeln
  - neu würfeln
  - neu würfeln
  - neu würfeln
  - neu würfeln
  - neu würfeln
- 4-6

#### Linker Torso

- Wärmetauscher
  - Blitz-KSR-2
  - Blitz-KSR-2
  - Munition (B-KSR-2) 50 50
  - 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

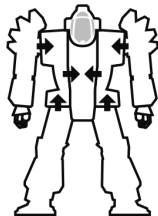
- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- Wärmetauscher
- Sensoren
- Lebenserhaltung

#### Torso Mitte

- Reaktor
  - Reaktor
  - Reaktor
  - Gyroskop
  - Gyroskop
  - Gyroskop
- 1-3

- Gyroskop
  - Reaktor
  - Reaktor
  - Reaktor
  - Sprungdüse
  - Sprungdüse
- 4-6

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

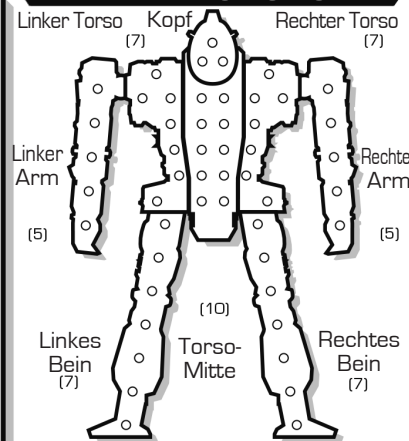
- Wärmetauscher
  - KSR-6
  - KSR-6
  - Munition (KSR-6) 15
  - neu würfeln
  - neu würfeln
- 1-3

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

### Wärme-skala

Überhitzung

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



# BATTLETECH

## MECH-DATENBOGEN

### MECHDATEN

Typ: **HER-3S Hermes**

Bewegungspunkte: **Tonnage: 30**  
 Gehen: **9** **Technologie:**  
 Rennen: **14 (18)** **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	Beagle-Sonde	RT	-	(E)	-	-	-	4

KW: 649 **Gesamtpanzerung: 44** **Waffenhitze: 6**  
**Ableitung: 10**

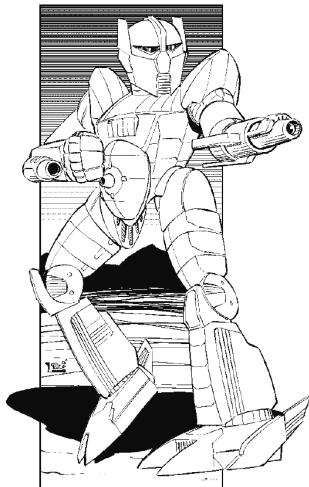
### KRIEGERDATEN

Name: \_\_\_\_\_  
 Schützenwert: \_\_\_\_\_ Pilotenwert: \_\_\_\_\_  
 Treffer: 

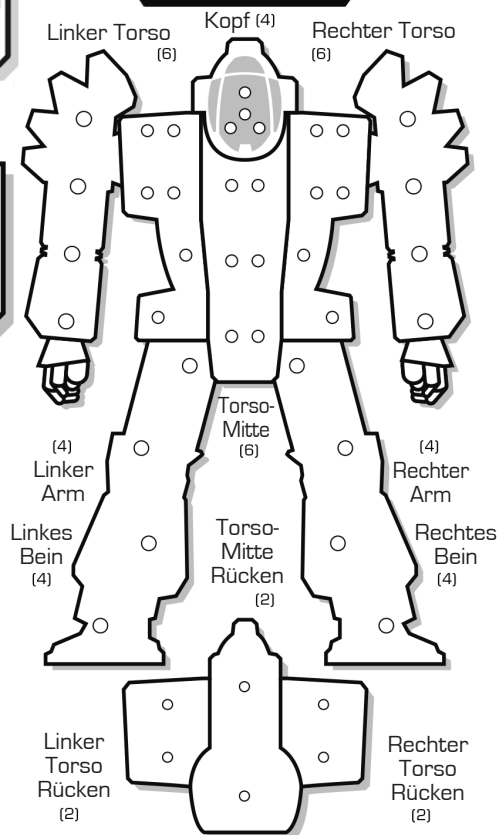
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

  
 Bewusstseinswurf: 

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



### PANZERUNG



### BAUTEILE

#### Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- 1-3 Unterarmaktivator
- Mittelschwerer Laser
- 4-6 Ferrofibril
- Ferrofibril

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

#### Linker Torso

- 1-3 MASC
- MASC
- 3-6 Endostahl
- 4-6 Endostahl
- 5-6 Endostahl
- 6-6 Endostahl

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

#### Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- 5-6 neu würfeln
- 6-6 neu würfeln

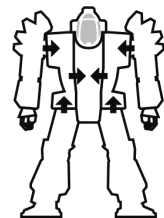
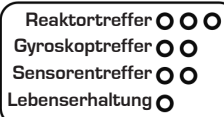
#### Kopf

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

#### Torso Mitte

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

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



Schadenstransferdiagramm

#### Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- 1-3 Unterarmaktivator
- 4-6 Handaktivator
- Mittelschwerer Laser
- 6-6 Ferrofibril

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

#### Rechter Torso

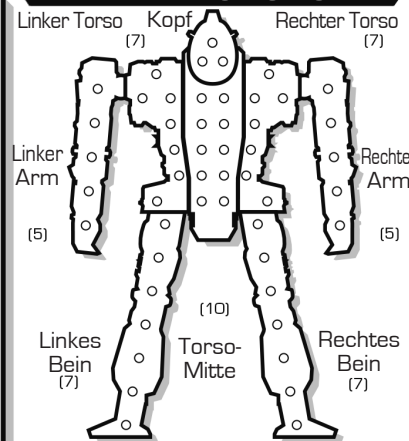
- 1-3 Beagle-Sonde
- 2-6 Beagle-Sonde
- 3-6 Endostahl
- 4-6 Endostahl
- 5-6 Endostahl
- 6-6 Endostahl

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

#### Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- 5-6 neu würfeln
- 6-6 neu würfeln

### INTERNE STRUKTUR



### HITZEDATEN

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

### Wärme-skala

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

# BATTLETECH™

## MECH-DATENBOGEN

### MECHDATEN

Typ: **HSR-200-D Hussar**  
 Bewegungspunkte: **Tonnage: 30**  
 Gehen: 9 **Technologie:**  
 Rennen: 14 **Innere Sphäre**  
 Springen: 0 **Epoche: Sternenbund**

### Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Schwerer ER-Laser	TM	12	8 (DE)	-	7	14	19

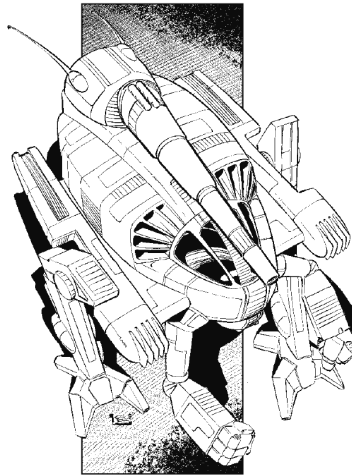
KW: 636 **Gesamtpanzerung: 26** **Waffenhitze: 12**  
 Ableitung: 20

### KRIEGERDATEN

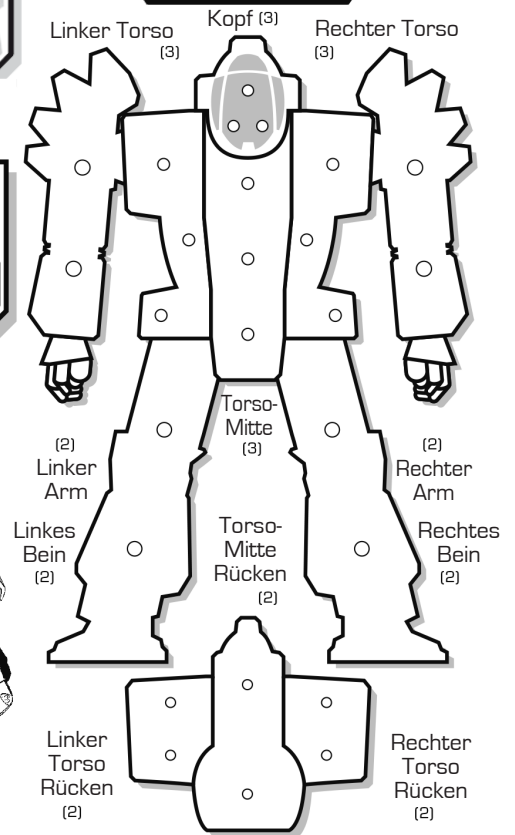
Name: \_\_\_\_\_  
 Schützenwert: \_\_\_\_\_ Pilotenwert: \_\_\_\_\_  
 Treffer: 

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

  
 Bewusstseinswurf: \_\_\_\_\_



### PANZERUNG



### BAUTEILE

#### Linker Arm

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

- neu würfeln
  - neu würfeln
  - neu würfeln
  - neu würfeln
  - neu würfeln
  - neu würfeln
- 4-6

#### Linker Torso

- Ferrofibril
  - Ferrofibril
  - Ferrofibril
  - Ferrofibril
  - Ferrofibril
  - Ferrofibril
- 1-3

- Ferrofibril
  - neu würfeln
  - neu würfeln
  - neu würfeln
  - neu würfeln
  - neu würfeln
- 4-6

#### Linkes Bein

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

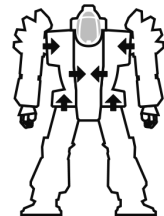
#### Kopf

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

#### Torso Mitte

- Reaktor
  - Reaktor
  - Reaktor
  - Gyroskop
  - Gyroskop
  - Gyroskop
- 1-3

- Gyroskop
  - Reaktor
  - Reaktor
  - Reaktor
  - Schwerer ER-Laser
  - Schwerer ER-Laser
- 4-6



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

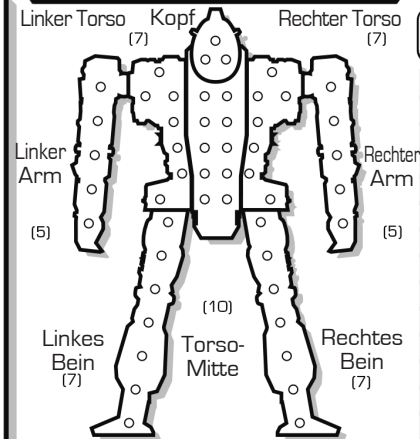
- Ferrofibril
  - Ferrofibril
  - Ferrofibril
  - Ferrofibril
  - Ferrofibril
  - Ferrofibril
- 1-3

- Ferrofibril
  - neu würfeln
  - neu würfeln
  - neu würfeln
  - neu würfeln
  - neu würfeln
- 4-6

#### Rechtes Bein

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

### INTERNE STRUKTUR



### HITZEDATEN

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

### 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: **SDR-7M Spider**  
 Bewegungspunkte: **Tonnage: 30**  
 Gehen: 8 **Technologie:**  
 Rennen: 12 **Innere Sphäre**  
 Springen: 8 **Epoche: Clan-Invasion**

### Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz. Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
2	Mittelschwere Impuls laser	RA	4	6 [DE]	-	2	4 6

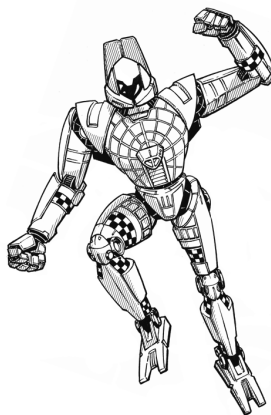
KW: 621 **Gesamtpanzerung: 53** **Waffenhitze: 8**  
**Ableitung: 10**

### KRIEGERDATEN

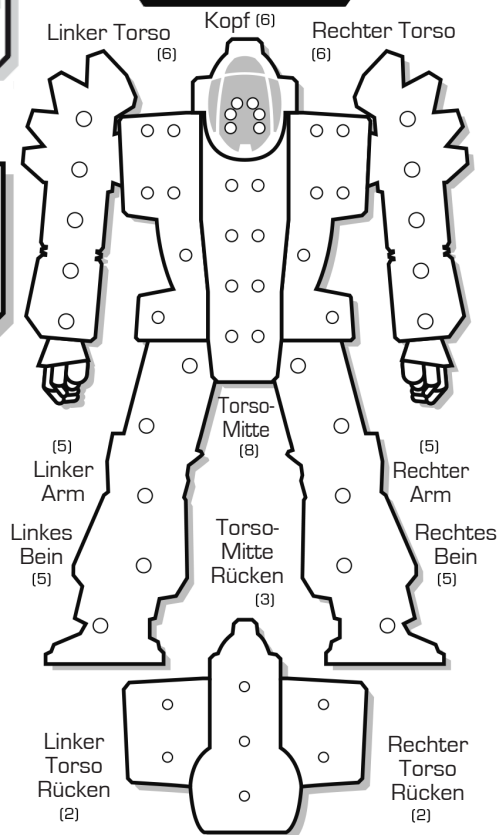
Name: \_\_\_\_\_  
 Schützenwert: \_\_\_\_\_ Pilotenwert: \_\_\_\_\_  
 Treffer: 

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

  
 Bewusstseinswurf: \_\_\_\_\_



### PANZERUNG



### BAUTEILE

#### Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Handaktivator
- Ferrofibril
- Ferrofibril

- Ferrofibril
- Ferrofibril
- Ferrofibril
- Ferrofibril
- Ferrofibril
- neu würfeln

#### Linker Torso

- Sprungdüse
- Sprungdüse
- Sprungdüse
- Sprungdüse
- Endostahl
- Endostahl

- Endostahl
- Endostahl
- Endostahl
- Endostahl
- Endostahl
- neu würfeln

#### Linkes Bein

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

#### Kopf

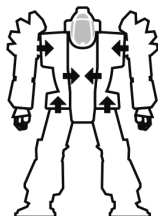
- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- Wärmetauscher
- Sensoren
- Lebenserhaltung

#### Torso Mitte

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

- Gyroskop
- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- M-Impuls laser
- M-Impuls laser

Reaktortreffer ○○○○  
 Gyroskoptreffer ○○  
 Sensortreffer ○○  
 Lebenserhaltung ○



Schadenstransferdiagramm

#### Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Handaktivator
- Ferrofibril
- Ferrofibril

- Ferrofibril
- Ferrofibril
- Ferrofibril
- Ferrofibril
- Ferrofibril
- neu würfeln

#### Rechter Torso

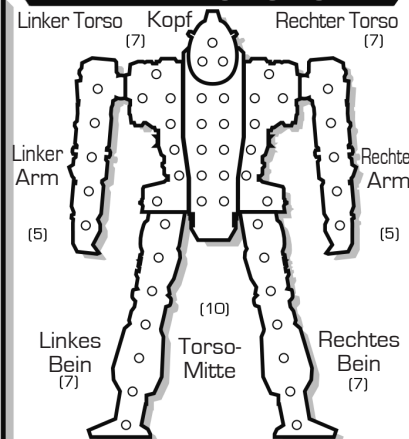
- Sprungdüse
- Sprungdüse
- Sprungdüse
- Sprungdüse
- Endostahl
- Endostahl

- Endostahl
- Endostahl
- Endostahl
- Endostahl
- Endostahl
- 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+	○
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: Uller Prime

Bewegungspunkte: Tonnage: 30

Gehen: 6 Technologie:

Rennen: 9 Clan

Springen: 0 Epoche: Clan-Invasion

### Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Blitz-KSR-4	RA	3	2/Rak.	-	4	8	12
1	LB/X-AK/5	RA	1	5	3	8	15	24
1	Schwerer ER-Laser	LA	12	10 (DE)	-	8	15	25
1	Leichter Impulslaser	LA	2	3 (DE,P)	-	2	4	6

KW: 1.088 Gesamtpanzerung: 76 Waffenhitze: 18  
Ableitung: 20

### KRIEGERDATEN

Name: \_\_\_\_\_

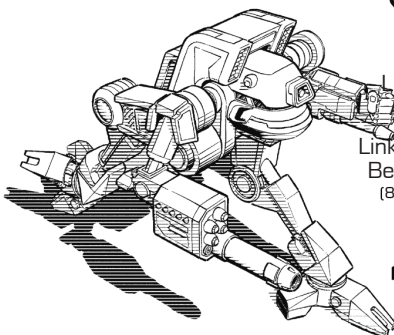
Schützenwert: \_\_\_\_\_ Pilotenwert: \_\_\_\_\_

Treffer: 

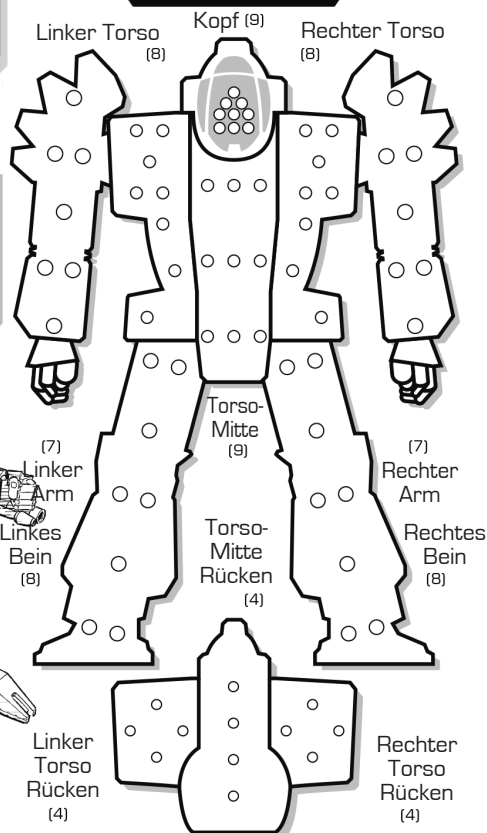
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

Bewusstseinswurf: 

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



### PANZERUNG



### BAUTEILE

#### Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Handaktivator
- Schwerer ER-Laser
- Leichter Impulslaser

- Endostahl
- Ferrofibril
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

#### Linker Torso

- XL-Reaktor
- XL-Reaktor
- Doppel-Wärmetauscher
- Doppel-Wärmetauscher
- Doppel-Wärmetauscher
- Doppel-Wärmetauscher

- Endostahl
- Endostahl
- Ferrofibril
- Ferrofibril
- neu würfeln
- neu würfeln

#### Linkes Bein

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

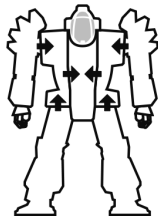
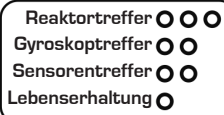
#### Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- Ferrofibril
- Sensoren
- Lebenserhaltung

#### Torso Mitte

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

- Gyroskop
- XL-Reaktor
- XL-Reaktor
- XL-Reaktor
- Doppel-Wärmetauscher
- Doppel-Wärmetauscher



Schadenstransferdiagramm

#### Rechter Arm

- Schulter (CASE)
- Oberarmaktivator
- LB/X-AK/5
- LB/X-AK/5
- LB/X-AK/5
- LB/X-AK/5

- Blitz-KSR-4
- Munition (B-KSR-4) 25
- Munition (LB/X-AK/5) 25
- Endostahl
- Ferrofibril
- neu würfeln

#### Rechter Torso

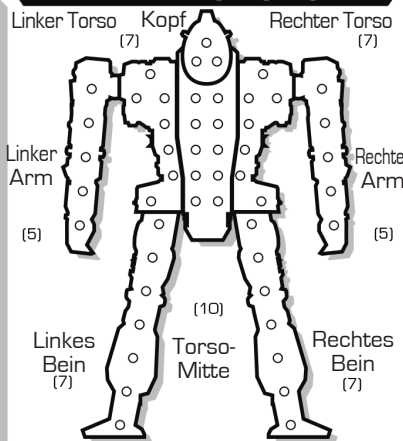
- XL-Reaktor
- XL-Reaktor
- Endostahl
- Endostahl
- Endostahl
- Ferrofibril

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

### Wärme-skala

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

# BATTLETECH

## MECH-DATENBOGEN

### MECHDATEN

**Typ:** UM-R63 Urbanmech  
**Bewegungspunkte:** Tonnage: 30  
**Gehen:** 2 **Technologie:**  
**Rennen:** 3 **Innere Sphäre**  
**Springen:** 2 **Epoche:** Clan-Invasion

### Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	LB/X-AK/10	RA	2	10	-	6	12	18
				(DB,C/F/S)				
1	Leichter Laser	LA	1	3 (DE)	-	1	2	3
1	Leichter Impulslaser	LT	2	3 (P)	-	1	2	3

**KW:** 540 **Gesamtpanzerung:** 96 **Waffenhitze:** 5  
**Ableitung:** 11

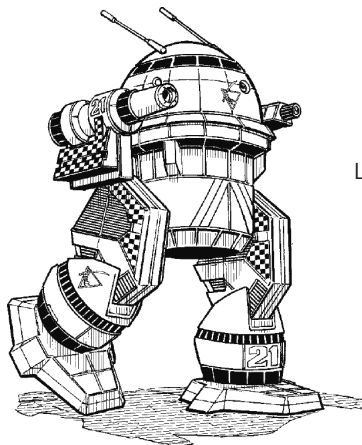
### KRIEGERDATEN

**Name:** \_\_\_\_\_  
**Schützenwert:** \_\_\_\_\_ **Pilotenwert:** \_\_\_\_\_  
**Treffer:**

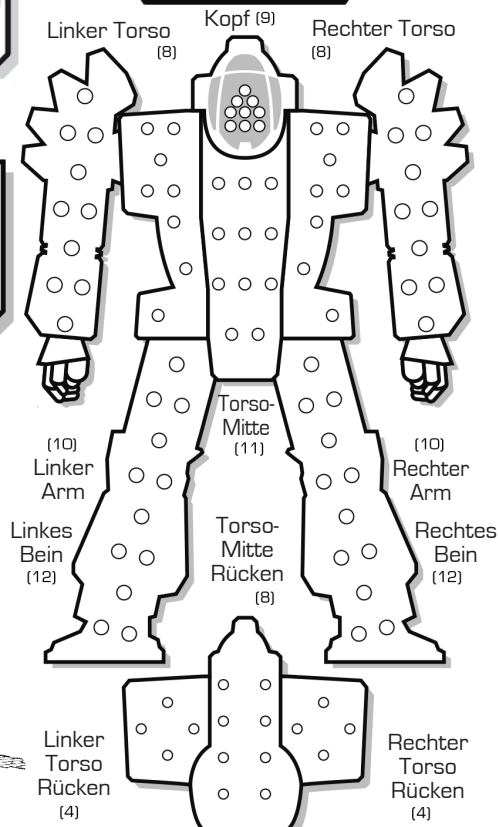
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

  
**Bewusstseinswurf:**

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



### PANZERUNG



### BAUTEILE

#### Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Leichter Laser
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

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

#### Linker Torso

- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- Leichter Impulslaser
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

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

#### Linkes Bein

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

#### Kopf

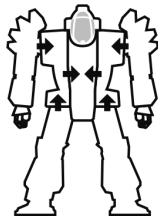
- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- Wärmetauscher
- Sensoren
- Lebenserhaltung

#### Torso Mitte

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

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

Reaktortreffer ○○○○  
 Gyroskoptreffer ○○  
 Sensortreffer ○○  
 Lebenserhaltung ○



Schadenstransferdiagramm

#### Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- LB/X-AK/10
- LB/X-AK/10
- LB/X-AK/10
- LB/X-AK/10

- LB/X-AK/10
- LB/X-AK/10
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

#### Rechter Torso

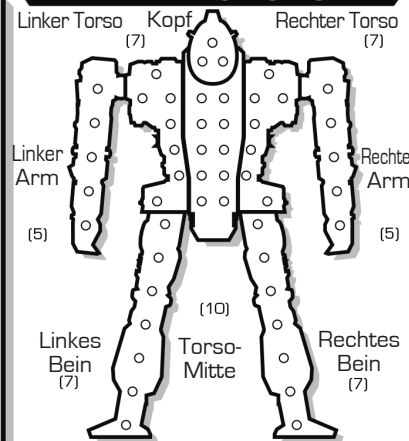
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- Munition (LB-X/10) 10
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

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

#### Rechtes Bein

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

### INTERNE STRUKTUR



### Wärme-skala

Überhitzung

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

### HITZEDATEN

Hitze-level	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	11
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	-5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	-4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	-3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	○
10	-2 Bewegungspunkte	○
8	Waffen +1	○
5	-1 Bewegungspunkt	○

# BATTLETECH

## MECH-DATENBOGEN

### MECHDATEN

Typ: FS9-S Firestarter

Bewegungspunkte: Tonnage: 35  
 Gehen: 6 Technologie:  
 Rennen: 9 Innere Sphäre  
 Springen: 6 Epoche: Clan-Invasion

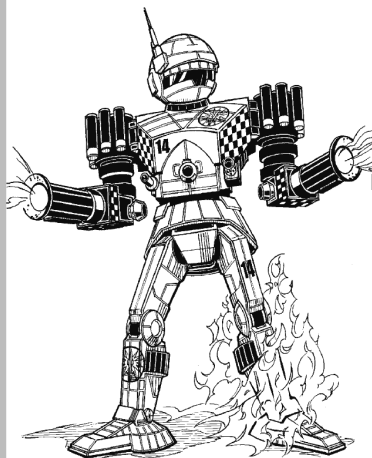
### Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Flammer	RA	3	2	-	1	2	3
(DE,H,AI)								
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Flammer	LA	3	2	-	1	2	3
(DE,H,AI)								
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Leichter Laser	RT	1	3 (DE)	-	1	2	3
1	Raketenschutzsystem	LT	1	(PD)	-	0	0	0
1	Beagle-Sonde	LT	-	(E)	-	-	-	4
1	Flammer	TM(R)	3	2	-	1	2	3
(DE,H,AI)								
1	Flammer	TM	3	2	-	1	2	3
(DE,H,AI)								

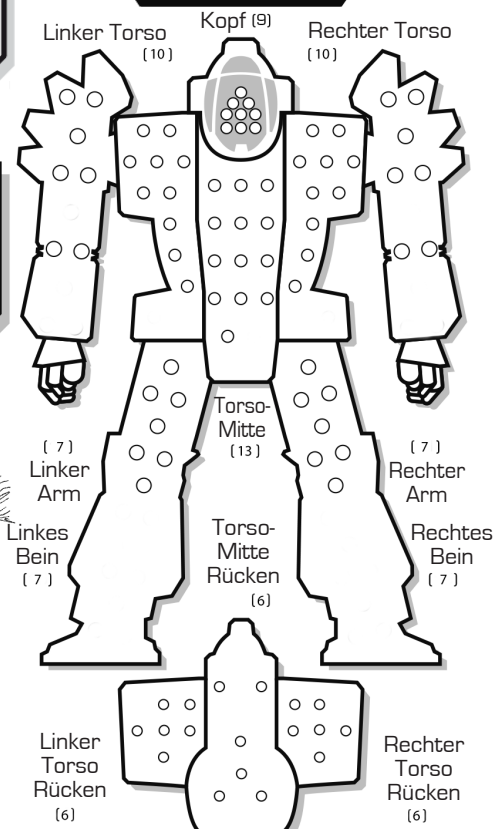
KW: 754 Gesamtpanzerung: 88 Waffenhitze: 19  
 Ableitung: 10

### KRIEGERDATEN

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



### PANZERUNG



### BAUTEILE

#### Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Mittelschwerer Laser
- Flammer
- Endostahl

- Endostahl
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

#### Linker Torso

- Sprungdüse
- Sprungdüse
- Sprungdüse
- Raketenschutzsystem
- Munition [RakAbwehr] 12
- Beagle-Sonde

- Beagle-Sonde
- Endostahl
- Endostahl
- Endostahl
- Endostahl
- Endostahl

#### Linkes Bein

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

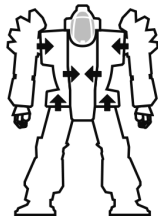
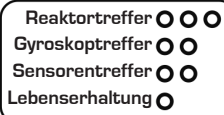
#### Kopf

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

#### Torso Mitte

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

- Gyroskop
- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- Flammer
- Flammer (R)



Schadenstransferdiagramm

#### Rechter Arm

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

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

#### Rechter Torso

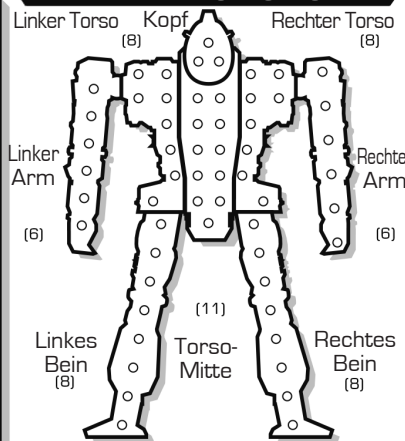
- Sprungdüse
- Sprungdüse
- Sprungdüse
- Leichter Laser
- Endostahl
- Endostahl

- Endostahl
- Endostahl
- Endostahl
- Endostahl
- Endostahl
- Endostahl

#### Rechtes Bein

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

### INTERNE STRUKTUR



### HITZEDATEN

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

### Wärmeskala

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



# BATTLETECH

## MECH-DATENBOGEN

### MECHDATEN

Typ: **JR7-K Jenner**

Bewegungspunkte: **Tonnage: 35**

Gehen: **7**      Technologie: **3**

Rennen: **11**      Innere Sphäre

Springen: **5**      Epoche: **Nachfolgekriege**

---

### Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
2	Mittelschwere Laser	RA	3	5 (DE)	-	3	6	9
2	Mittelschwere Laser	LA	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	KSR-4	TM	3	2/Rak.	-	3	6	9

(M,C,S)

---

KW: 889    Gesamtpanzerung: 62    Waffenhitze: 15  
Ableitung: 10

### KRIEGERDATEN

Name: \_\_\_\_\_

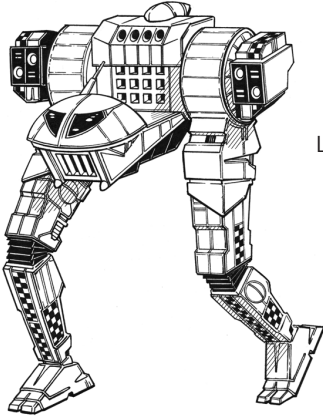
Schützenwert: \_\_\_\_\_ Pilotenwert: \_\_\_\_\_

Treffer: 

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

Bewusstseinswurf: 

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



### PANZERUNG

Labels: Linker Torso (8), Kopf (7), Rechter Torso (8), Linker Arm (4), Rechter Arm (4), Linkes Bein (6), Rechtes Bein (6), Torsio-Mitte (9), Torsio-Mitte Rücken (2), Linker Torso Rücken (4), Rechter Torso Rücken (4).

### BAUTEILE

#### Linker Arm

1-3

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Mittelschwerer Laser
- Mittelschwerer Laser
- neu würfeln
- neu würfeln

#### Kopf

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

#### Rechter Arm

1-3

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Mittelschwerer Laser
- Mittelschwerer Laser
- neu würfeln
- neu würfeln

#### Torso Mitte

1-3

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

#### Rechter Torso

1-3

- Sprungdüse
- Sprungdüse
- Munition (KSR-4) 25
- CASE
- Ferrofibril
- Ferrofibril

#### Linker Torso

1-3

- Sprungdüse
- Sprungdüse
- Ferrofibril
- Ferrofibril
- Ferrofibril
- Ferrofibril

#### Rechter Bein

1-3

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

#### Linkes Bein

1-3

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

Reaktortreffer ○○○○

Gyroskoptreffer ○○

Sensortreffer ○○

Lebenserhaltung ○

Schadenstransferdiagramm

### INTERNE STRUKTUR

Labels: Linker Torso (8), Kopf (7), Rechter Torso (8), Linker Arm (6), Rechter Arm (6), Linkes Bein (8), Rechtes Bein (8), Torsio-Mitte (11).

#### 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+	○○○○○○○○○○○○
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	

© 2013 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 © 2013 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

# BATTLETECH

## MECH-DATENBOGEN

### MECHDATEN

Typ: PNT-10K Panther

Bewegungspunkte: Tonnage: 35  
 Gehen: 4 Technologie:  
 Rennen: 6 Innere Sphäre  
 Springen: 4 Epoche: Clan-Invasion

### Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	ER-PPK	RA	15	10	(DE)	-	7	14 23
1	KSR-4	TM	3	2/Rak.	-	3	6	9

(M.C.S.)

KW: 838 Gesamtpanzerung: 104 Waffenhitze: 18  
 Ableitung: 13

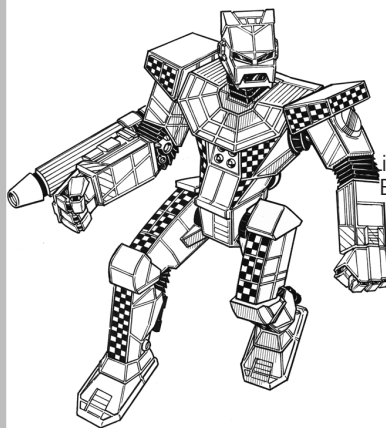
### KRIEGERDATEN

Name: \_\_\_\_\_  
 Schützenwert: \_\_\_\_\_ Pilotenwert: \_\_\_\_\_  
 Treffer: 

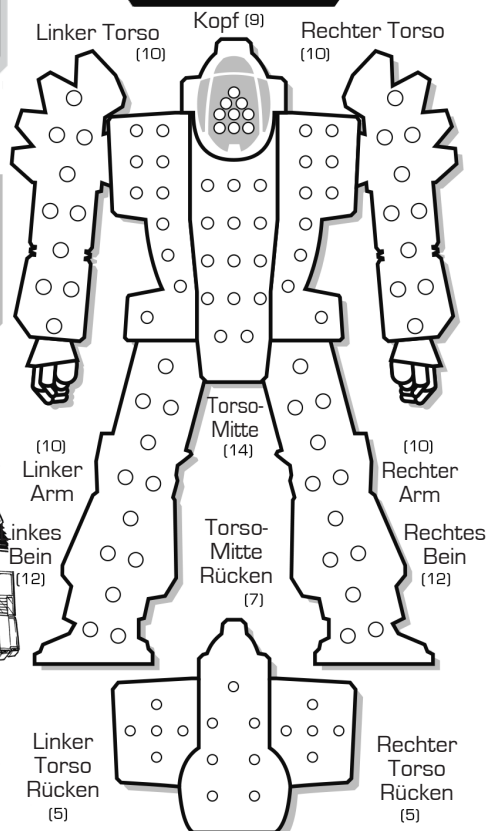
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

  
 Bewusstseinswurf: 

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



### PANZERUNG



### BAUTEILE

#### Linker Arm

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

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

#### Linker Torso

- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- Munition (KSR-4 Artemis) 25
- CASE

- Endostahl
- Endostahl
- Endostahl
- Endostahl
- Endostahl
- Endostahl

#### Linkes Bein

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

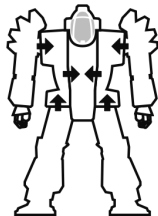
#### Kopf

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

#### Torso Mitte

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

- Gyroskop
- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- KSR-4
- Artemis-IV-FLS



#### Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Handaktivator
- ER-PPK
- ER-PPK

- ER-PPK
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

#### Rechter Torso

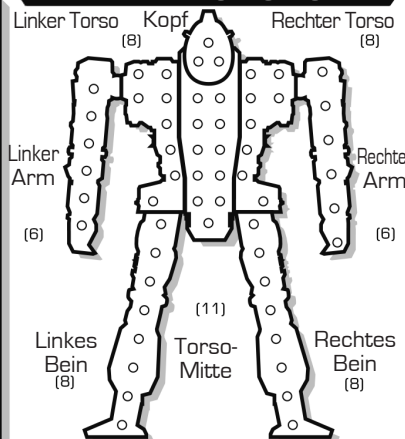
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- Endostahl
- Endostahl

- Endostahl
- Endostahl
- Endostahl
- Endostahl
- Endostahl
- neu würfeln

#### Rechtes Bein

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

### INTERNE STRUKTUR



### HITZEDATEN

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

### Wärme-skala

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







# BATTLETECH

## MECH-DATENBOGEN

### MECHDATEN

Typ: **WLF-2 Wolfhound**

Bewegungspunkte: **Tonnage: 35**  
 Gehen: **6** **Technologie:**  
 Rennen: **9** **Innere Sphäre**  
 Springen: **0** **Epoche: Clan-Invasion**

### Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Schwerer ER-Laser	RT	12	8 (DE)	-	7	14	19
1	Mittelschwerer Laser	RT	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LT	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	TM(R)	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	TM	3	5 (DE)	-	3	6	9

\*Anmerkung: Falls mit den Erweiterten Regeln gespielt wird, behandle den Kopf so, als hätte er ein Rettungssystem, bei dem der gesamte Kopf abgesprengt wird.

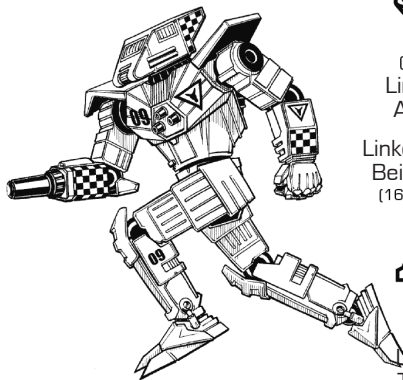
KW: 1.061 **Gesamtpanzerung: 119** **Waffenhitze: 24**  
**Ableitung: 20**

### KRIEGERDATEN

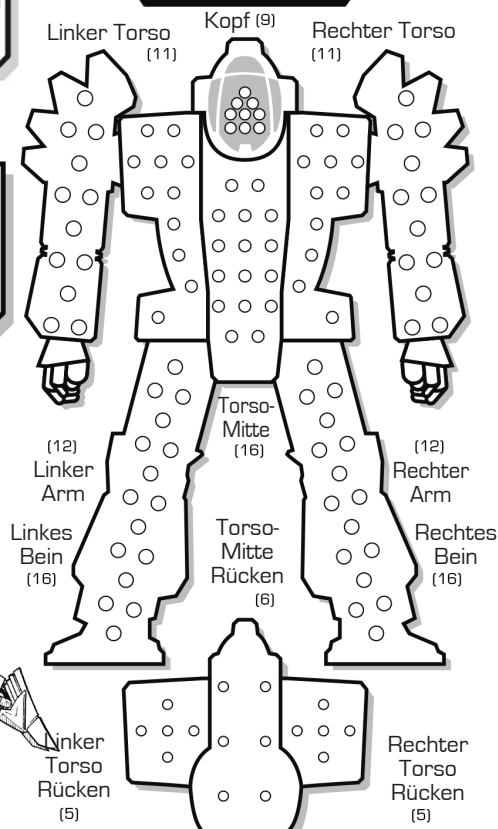
Name: \_\_\_\_\_  
 Schützenwert: \_\_\_\_\_ Pilotenwert: \_\_\_\_\_  
 Treffer: 

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

  
 Bewusstseinswurf: \_\_\_\_\_



### PANZERUNG



### BAUTEILE

#### Linker Arm

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

#### Linker Torso

- Doppel-Wärmeauscher
  - Doppel-Wärmeauscher
  - Doppel-Wärmeauscher
  - Mittelschwerer Laser
  - neu würfeln
  - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
  - neu würfeln
  - neu würfeln
  - neu würfeln
  - neu würfeln
  - neu würfeln
- 4-6

#### Linkes Bein

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

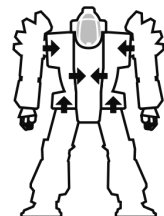
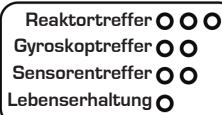
#### Kopf

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

#### Torso Mitte

- Reaktor
  - Reaktor
  - Reaktor
  - Gyroskop
  - Gyroskop
  - Gyroskop
- 1-3

- Gyroskop
  - Reaktor
  - Reaktor
  - Reaktor
  - Mittelschwerer Laser
  - Mittelschwerer Laser (R)
- 4-6



Schadenstransferdiagramm

#### Rechter Arm

- Schulter
  - Oberarmaktivator
  - Unterarmaktivator
  - Schwerer ER-Laser
  - Schwerer ER-Laser
  - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
  - neu würfeln
  - neu würfeln
  - neu würfeln
  - neu würfeln
  - neu würfeln
- 4-6

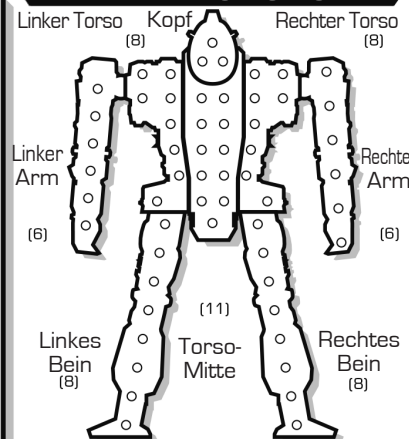
#### Rechter Torso

- Doppel-Wärmeauscher
  - Doppel-Wärmeauscher
  - Doppel-Wärmeauscher
  - Mittelschwerer Laser
  - neu würfeln
  - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
  - neu würfeln
  - neu würfeln
  - neu würfeln
  - neu würfeln
  - neu würfeln
- 4-6

#### Rechtes Bein

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

### INTERNE STRUKTUR



### HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stillelegung	10 (20)
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: **ASN-23 Assassin**

Bewegungspunkte: **Tonnage: 40**

Gehen: **7** **Technologie:**

Rennen: **11** **Innere Sphäre**

Springen: **7** **Epoche: Clan-Invasion**

### Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	M-Impuls laser	RA	4	6 (P)	-	2	4	6
1	LSR-5 mit Artemis-IV	RT	2	1/Rak.	6	7	14	21

(M,C,S)

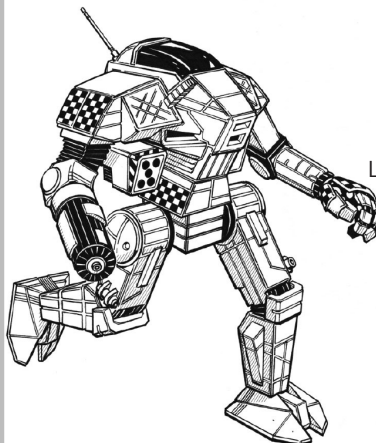
KW: 740 **Gesamtpanzerung: 72** **Waffenhitze: 6**  
Ableitung: 10

### KRIEGERDATEN

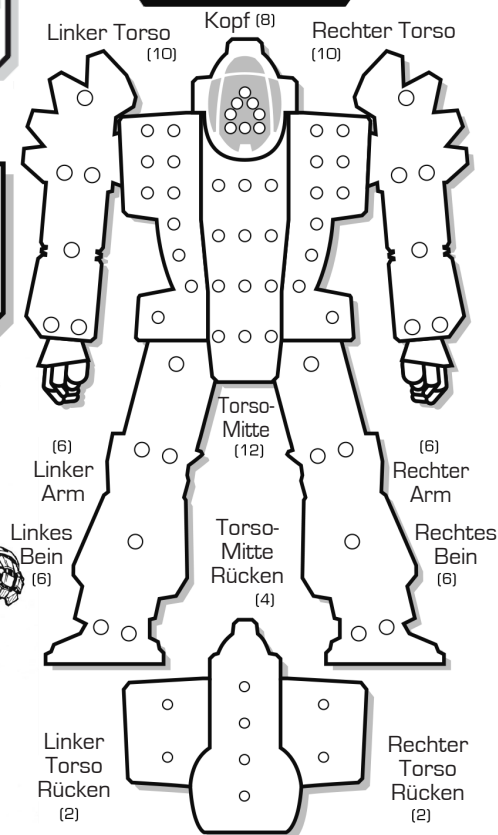
Name: \_\_\_\_\_

Schützenwert: \_\_\_\_\_ Pilotenwert: \_\_\_\_\_

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



### PANZERUNG



### BAUTEILE

#### Linker Arm

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

- neu würfeln
  - neu würfeln
  - neu würfeln
  - neu würfeln
  - neu würfeln
  - neu würfeln
- 4-6

#### Linker Torso

- Sprungdüse
  - Sprungdüse
  - Sprungdüse
  - neu würfeln
  - neu würfeln
  - neu würfeln
- 1-3

- neu würfeln
  - neu würfeln
  - neu würfeln
  - neu würfeln
  - neu würfeln
  - neu würfeln
- 4-6

#### Linkes Bein

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

#### Kopf

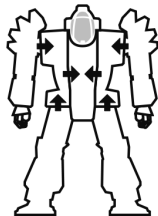
- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- neu würfeln
- Sensoren
- Lebenserhaltung

#### Torso Mitte

- Reaktor
  - Reaktor
  - Reaktor
  - Gyroskop
  - Gyroskop
  - Gyroskop
- 1-3

- Gyroskop
  - Reaktor
  - Reaktor
  - Reaktor
  - Sprungdüse
  - neu würfeln
- 4-6

- Reaktortreffer ○○○○
- Gyroskoptreffer ○○
- Sensortreffer ○○
- Lebenserhaltung ○



Schadenstransferdiagramm

#### Rechter Arm

- Schulter
  - Oberarmaktivator
  - Unterarmaktivator
  - M-Impuls laser
  - neu würfeln
  - neu würfeln
- 1-3

- neu würfeln
  - neu würfeln
  - neu würfeln
  - neu würfeln
  - neu würfeln
  - neu würfeln
- 4-6

#### Rechter Torso

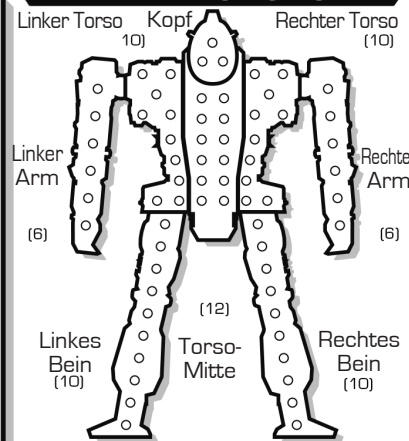
- Sprungdüse
  - Sprungdüse
  - Sprungdüse
  - LSR-5
  - Artemis-IV-FLS
  - Munition (LSR-5 Artemis) 24
- 1-3

- neu würfeln
  - neu würfeln
  - neu würfeln
  - neu würfeln
  - neu würfeln
  - neu würfeln
- 4-6

#### Rechtes Bein

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

### INTERNE STRUKTUR



### HITZEDATEN

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

### Wärmeskala

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



# BATTLETECH

## MECH-DATENBOGEN

### MECHDATEN

Typ: **CDA-3M Cicada**

Bewegungspunkte: **Tonnage: 40**  
 Gehen: **8** **Technologie:**  
 Rennen: **12** **Innere Sphäre**  
 Springen: **0** **Epoche: Clan-Invasion**

### 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	RT	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Ultra-Autokanone/5	LT	1/5	5/S	2	6	13	20
				(DB,R/C)				
1	Leichter Impuls laser	TM	2	3 (P)	-	1	2	3

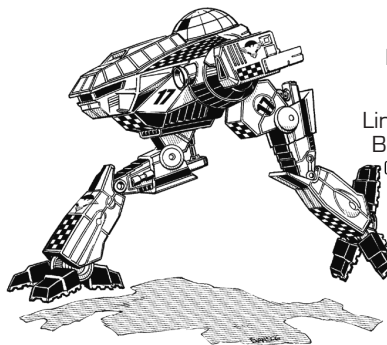
KW: 812 **Gesamtpanzerung: 64** **Waffenhitze: 9**  
**Ableitung: 20**

### KRIEGERDATEN

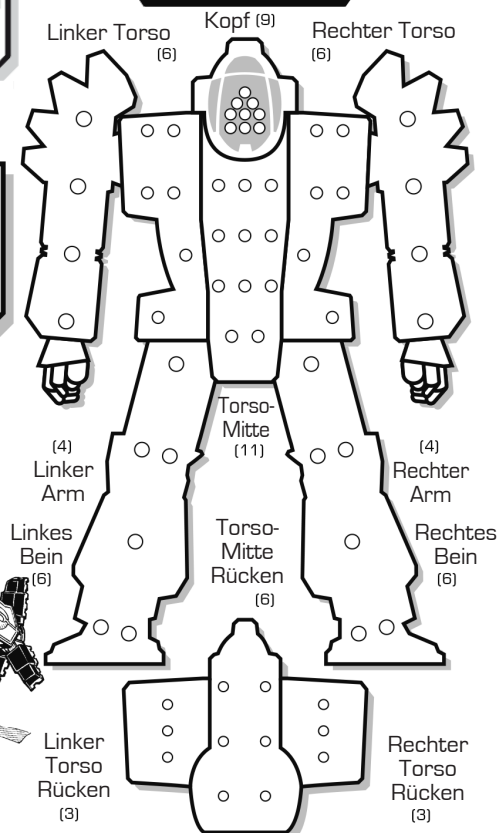
Name: \_\_\_\_\_  
 Schützenwert: \_\_\_\_\_ Pilotenwert: \_\_\_\_\_  
 Treffer: 

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

  
 Bewusstseinswurf: \_\_\_\_\_



### PANZERUNG



### BAUTEILE

#### Linker Arm

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

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

#### Linker Torso

- XL-Reaktor
- XL-Reaktor
- XL-Reaktor
- Ultra-Autokanone/5
- Ultra-Autokanone/5
- Ultra-Autokanone/5

- Ultra-Autokanone/5
- Ultra-Autokanone/5
- Mittelschwerer Laser
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

#### Linkes Bein

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

#### Kopf

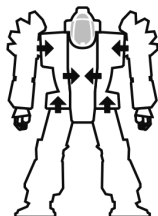
- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- neu würfeln
- Sensoren
- Lebenserhaltung

#### Torso Mitte

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

- Gyroskop
- XL-Reaktor
- XL-Reaktor
- XL-Reaktor
- Leichter Impuls laser
- neu würfeln

Reaktortreffer ○○○○  
 Gyroskoptreffer ○○  
 Sensortreffer ○○  
 Lebenserhaltung ○



Schadenstransferdiagramm

#### 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

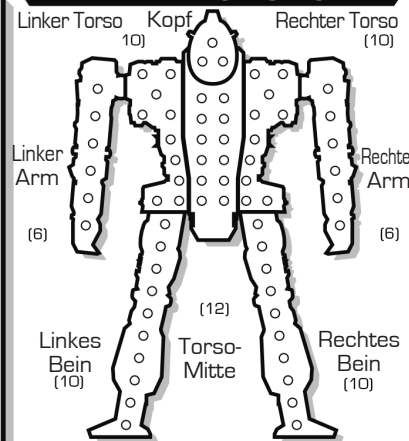
- XL-Reaktor
- XL-Reaktor
- XL-Reaktor
- Mittelschwerer Laser
- Munition (Ultra-AK/5) 20
- CASE

- 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 (20)
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: **CLNT-2-3U Clint**

Bewegungspunkte: **Tonnage: 40**  
 Gehen: 6 **Technologie:**  
 Rennen: 9 **Innere Sphäre**  
 Springen: 6 **Epoche: Clan-Invasion**

### Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	ER-PPK	RA	15	10 (DE)	-	7	14	23
1	M-Impuls laser	LT	4	6 (P)	-	2	4	6
1	M-Impuls laser	LT	4	6 (P)	-	2	4	6

KW: 1.081 **Gesamtpanzerung: 72** **Waffenhitze: 23**  
 Ableitung: 20

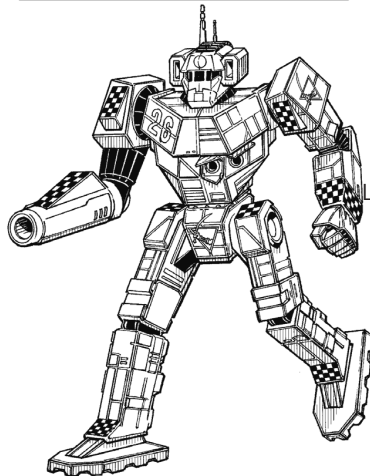
### KRIEGERDATEN

Name: \_\_\_\_\_  
 Schützenwert: \_\_\_\_\_ Pilotenwert: \_\_\_\_\_  
 Treffer: 

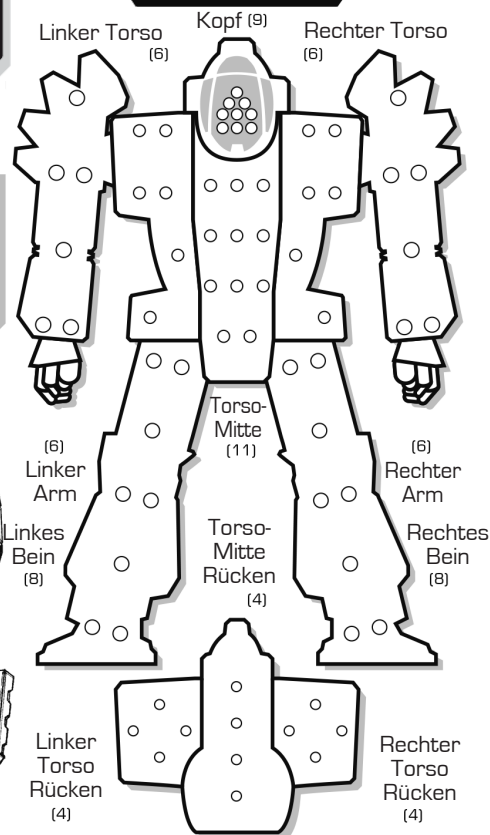
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

  
 Bewusstseinswurf: 

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



### PANZERUNG



### BAUTEILE

#### Linker Arm

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

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

#### Linker Torso

- 1 Sprungdüse
- 2 M-Impuls laser
- 3 neu würfeln
- 4 neu würfeln
- 5 neu würfeln
- 6 neu würfeln

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

#### Linkes Bein

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

#### Kopf

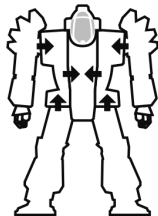
- 1 Lebenserhaltung
- 2 Sensoren
- 3 Cockpit
- 4 neu würfeln
- 5 Sensoren
- 6 Lebenserhaltung

#### Torso Mitte

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

- 1 Gyroskop
- 2 Reaktor
- 3 Reaktor
- 4-6 4 Reaktor
- 5 M-Impuls laser
- 6 neu würfeln

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



Schadenstransferdiagramm

#### Rechter Arm

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

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

#### Rechter Torso

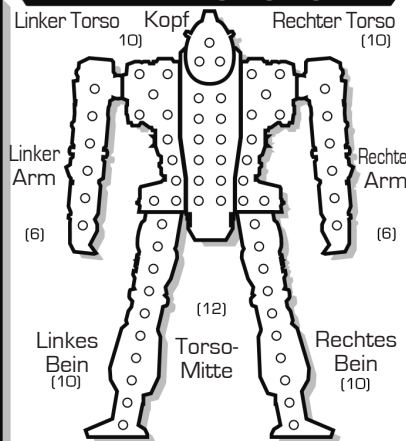
- 1 Doppel-Wärmeauscher
- 2 Doppel-Wärmeauscher
- 3 Doppel-Wärmeauscher
- 1-3 4 Sprungdüse
- 5 neu würfeln
- 6 neu würfeln

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

#### Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- 3 Unterschenkelaktivator
- 4 Fußaktivator
- 5 Sprungdüse
- 6 Sprungdüse

### INTERNE STRUKTUR



### HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stillelegung	10 (20)
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: **Dragonfly Prime**

Bewegungspunkte: **Tonnage: 40**

Gehen: **8** Technologie:

Rennen: **12** Clan

Springen: **8** Epoche: **Clan-Invasion**

### Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
2	M-Impuls laser	RA	4	7 (P)	-	4	8	12
1	KSR-4	LA	3	2/Rak.	-	3	6	9
2	Maschinengewehre	RT	0	2	-	1	2	3
1	Raketenabwehrsystem	LT	2	(DB,PD)	-	0	0	0

KW: 1.450 Gesamtpanzerung: 134 Waffenhitze: 11  
Ableitung: 20

### KRIEGERDATEN

Name: \_\_\_\_\_

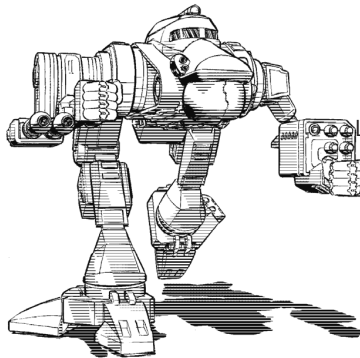
Schützenwert: \_\_\_\_\_ Pilotenwert: \_\_\_\_\_

Treffer: 

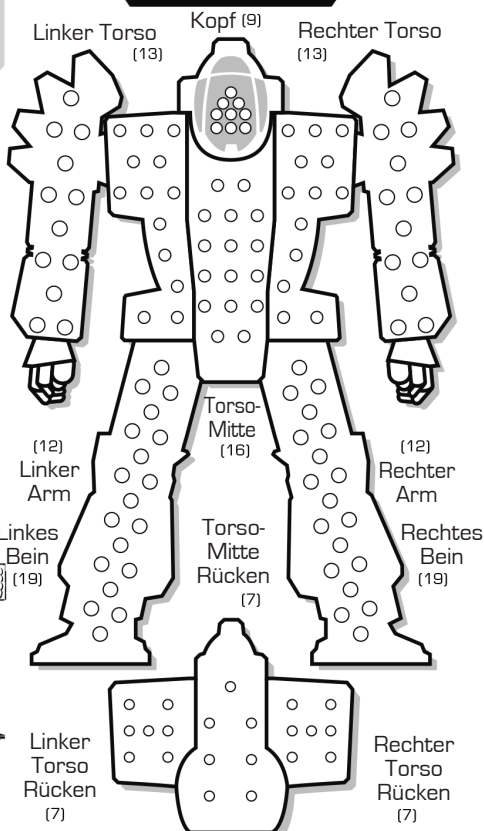
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

Bewusstseinswurf: 

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



### PANZERUNG



### BAUTEILE

#### Linker Arm (CASE)

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Handaktivator
- KSR-4
- Munition (KSR-4) 25

- Ferrofibril
- Ferrofibril
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

#### Linker Torso (CASE)

- XL-Reaktor
- XL-Reaktor
- Sprungdüse
- Sprungdüse
- Raketenabwehrsystem
- Munition (RakAbwehr) 24

- Endostahl
- Endostahl
- Endostahl
- Ferrofibril
- neu würfeln
- neu würfeln

#### Linkes Bein

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

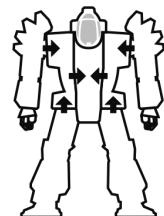
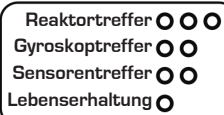
#### Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- Ferrofibril
- Sensoren
- Lebenserhaltung

#### Torso Mitte

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

- Gyroskop
- XL-Reaktor
- XL-Reaktor
- XL-Reaktor
- Endostahl
- neu würfeln



Schadenstransferdiagramm

#### Rechter Arm (CASE)

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Handaktivator
- M-Impuls laser
- M-Impuls laser

- Ferrofibril
- Ferrofibril
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

#### Rechter Torso (CASE)

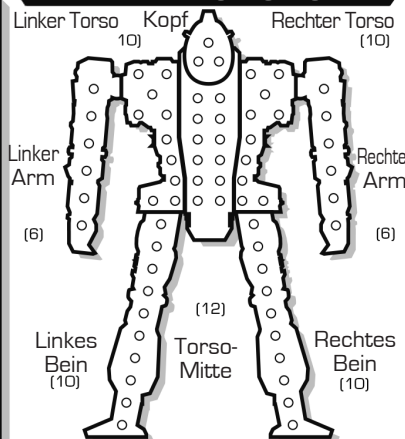
- XL-Reaktor
- XL-Reaktor
- Sprungdüse
- Sprungdüse
- Maschinengewehr
- Maschinengewehr

- Munition (MG) 100
- Endostahl
- Endostahl
- Endostahl
- Ferrofibril
- neu würfeln

#### Rechtes Bein

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

### INTERNE STRUKTUR



### HITZEDATEN

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

### Wärmeskala

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



# BATTLETECH

## MECH-DATENBOGEN

### MECHDATEN

Typ: **HER-5S Hermes II**  
 Bewegungspunkte: **Tonnage: 40**  
 Gehen: **6** **Technologie:**  
 Rennen: **9** **Innere Sphäre**  
 Springen: **0** **Epoche: Clan-Invasion**

### Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	M-Impuls laser	RA	4	6 (P)	-	2	4	6
1	Flammer	LA	3	2	-	1	2	3
(DE,H,A,I)								
1	Ultra-Autokanone/5	RT	1/S	5/S	2	6	13	20
(DB,R/C)								

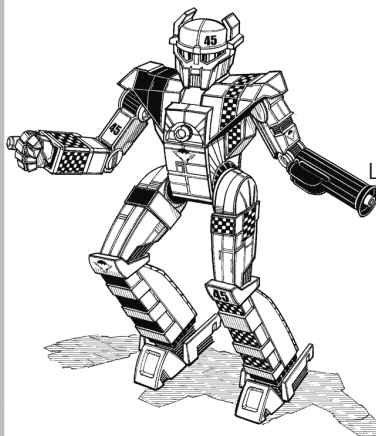
KW: 857 **Gesamtpanzerung: 80** **Waffenhitze: 8**  
 Ableitung: 20

### KRIEGERDATEN

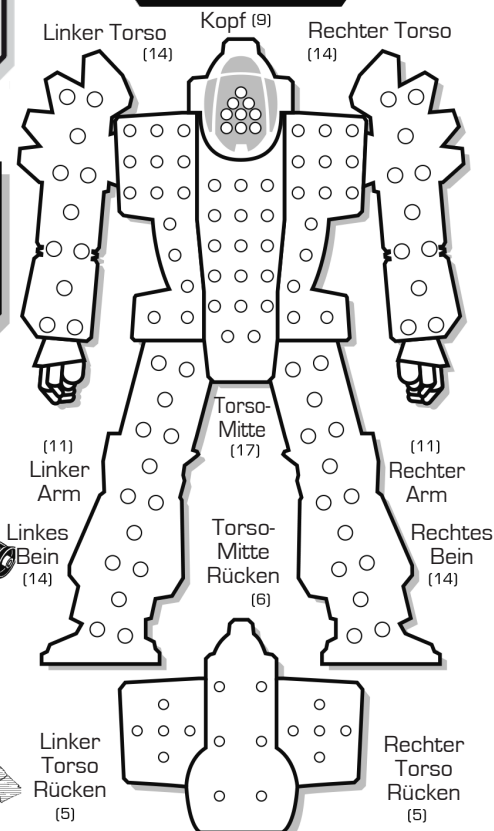
Name: \_\_\_\_\_  
 Schützenwert: \_\_\_\_\_ Pilotenwert: \_\_\_\_\_  
 Treffer: 

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

  
 Bewusstseinswurf: \_\_\_\_\_



### PANZERUNG



### BAUTEILE

#### Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Flammer
- neu würfeln
- neu würfeln

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

#### Linker Torso

- Doppel-Wärmeausrüstung
- Doppel-Wärmeausrüstung
- Doppel-Wärmeausrüstung
- Munition (Ultra-AK/5) 20
- Endostahl
- Endostahl

- Endostahl
- Endostahl
- Endostahl
- Endostahl
- Endostahl
- neu würfeln

#### Linkes Bein

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

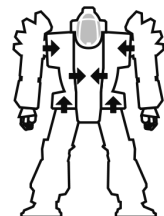
#### Kopf

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

#### Torso Mitte

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

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



Schadenstransferdiagramm

#### Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Handaktivator
- M-Impuls laser
- neu würfeln

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

#### Rechter Torso

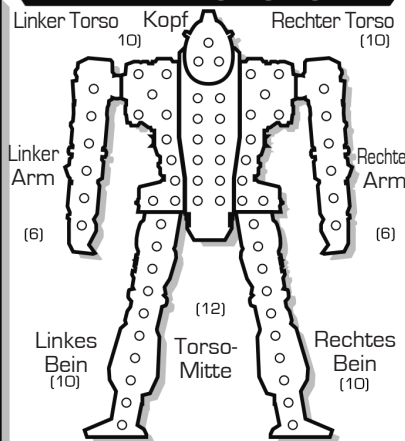
- Ultra-Autokanone/5
- Ultra-Autokanone/5
- Ultra-Autokanone/5
- Ultra-Autokanone/5
- Ultra-Autokanone/5
- Endostahl

- Endostahl
- Endostahl
- Endostahl
- Endostahl
- Endostahl
- Endostahl

#### Rechtes Bein

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

### INTERNE STRUKTUR



### HITZEDATEN

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

### Wärme-skala

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

# BATTLETECH

## MECH-DATENBOGEN

### MECHDATEN

Typ: **STN-3L Sentinel**

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

### Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Ultra-Autokanone/5	LA	1/S	5/S	2	6	13	20
(DE,R/C)								
1	Leichter Laser	RT	1	3 (DE)	-	1	2	3
1	Blitz-KSR-2	RT	2	2/Rak.	-	1	2	3
(M,C)								

KW: 717 **Gesamtpanzerung: 88** **Waffenhitze: 4**  
**Ableitung: 10**

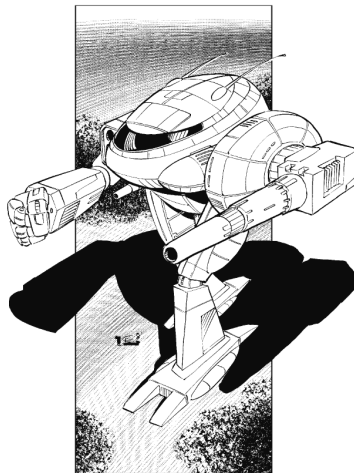
### KRIEGERDATEN

Name: \_\_\_\_\_  
 Schützenwert: \_\_\_\_\_ Pilotenwert: \_\_\_\_\_  
 Treffer: 

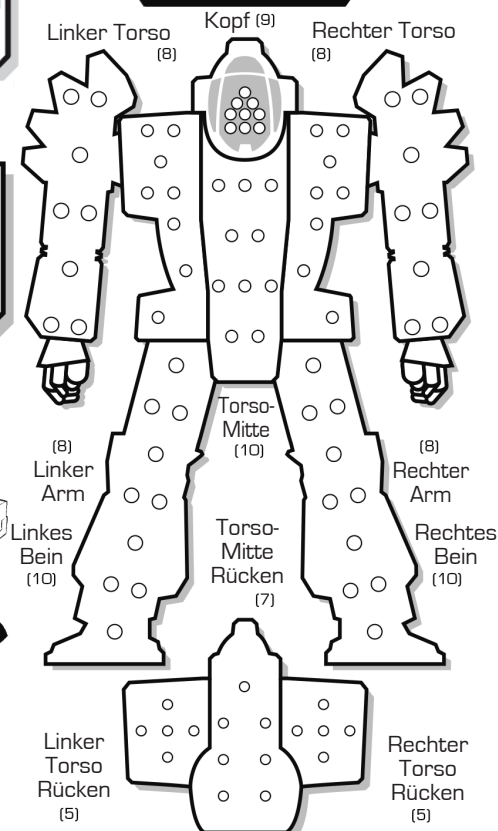
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

  
 Bewusstseinswurf: 

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



### PANZERUNG



### BAUTEILE

#### Linker Arm

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

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

#### Linker Torso

- 1 Wärmeauscher
- 2 Munition (Ultra-AK/5) 20
- 3 neu würfeln
- 4 neu würfeln
- 5 neu würfeln
- 6 neu würfeln

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

#### Linkes Bein

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

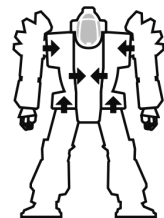
#### Kopf

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

#### Torso Mitte

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

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



Schadenstransferdiagramm

#### Rechter Arm

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

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

#### Rechter Torso

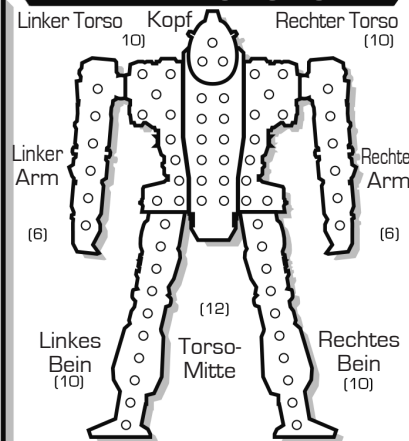
1. Leichter Laser
2. Blitz-KSR-2
3. Munition (Blitz-KSR-2) 50
4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

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

#### Rechtes Bein

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

### INTERNE STRUKTUR



### HITZEDATEN

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

### Wärmeskala

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





# BATTLETECH

## MECH-DATENBOGEN

### MECHDATEN

Typ: **WHT-2 Whitworth**

Bewegungspunkte: **Tonnage: 40**  
 Gehen: 4 **Technologie:**  
 Rennen: 6 **Innere Sphäre**  
 Springen: 4 **Epoche: Clan-Invasion**

### Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	LSR-10 mit Artemis	RT	4	1/Rak.	6	7	14	21
1	LSR-10 mit Artemis	LT	4	1/Rak.	6	7	14	21
1	Mittelschwerer Laser	K	3	5[DE]	-	3	6	9

KW: 936 **Gesamtpanzerung: 128** **Waffenhitze: 11**  
 Ableitung: 10

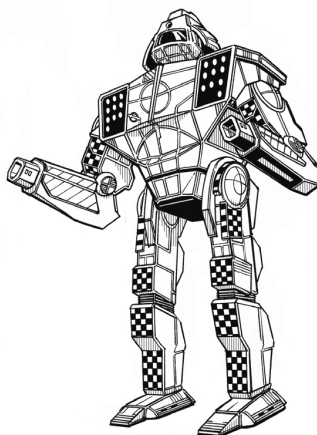
### KRIEGERDATEN

Name: \_\_\_\_\_  
 Schützenwert: \_\_\_\_\_ Pilotenwert: \_\_\_\_\_  
 Treffer: 

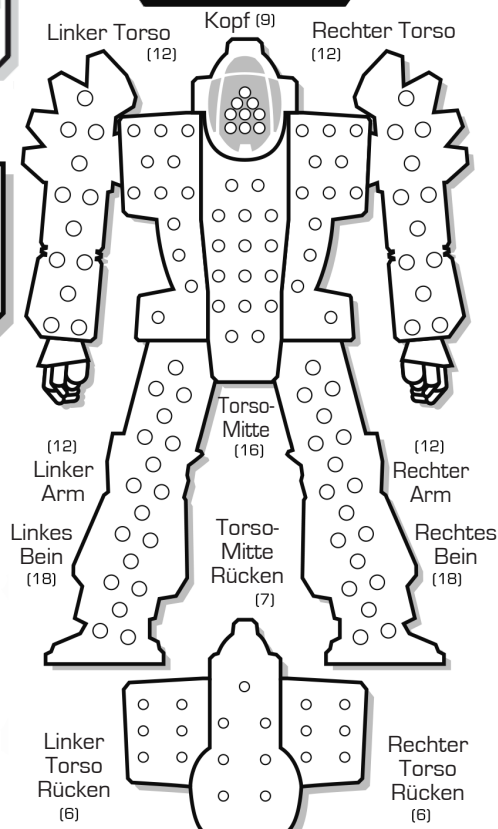
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

  
 Bewusstseinswurf: 

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



### PANZERUNG



### BAUTEILE

#### Linker Arm

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

- neu würfeln
  - neu würfeln
  - neu würfeln
  - neu würfeln
  - neu würfeln
  - neu würfeln
- 4-6

#### Linker Torso

- Sprungdüse
  - Sprungdüse
  - LSR-10
  - LSR-10
  - Artemis-IV-FLS
  - Munition (LSR-10 Artemis) 12
- 1-3

- neu würfeln
  - neu würfeln
  - neu würfeln
  - neu würfeln
  - neu würfeln
  - neu würfeln
- 4-6

#### Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmeauscher
- Wärmeauscher

#### Kopf

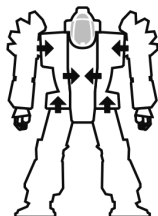
- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- Mittelschwerer Laser
- Sensoren
- Lebenserhaltung

#### Torso Mitte

- Reaktor
  - Reaktor
  - Reaktor
  - Gyroskop
  - Gyroskop
  - Gyroskop
- 1-3

- Gyroskop
  - Reaktor
  - Reaktor
  - Reaktor
  - neu würfeln
  - neu würfeln
- 4-6

Reaktortreffer ○○○○  
 Gyroskoptreffer ○○  
 Sensortreffer ○○  
 Lebenserhaltung ○



Schadenstransferdiagramm

#### Rechter Arm

- Schulter
  - Oberarmaktivator
  - Unterarmaktivator
  - neu würfeln
  - neu würfeln
  - neu würfeln
- 1-3

- neu würfeln
  - neu würfeln
  - neu würfeln
  - neu würfeln
  - neu würfeln
  - neu würfeln
- 4-6

#### Rechter Torso

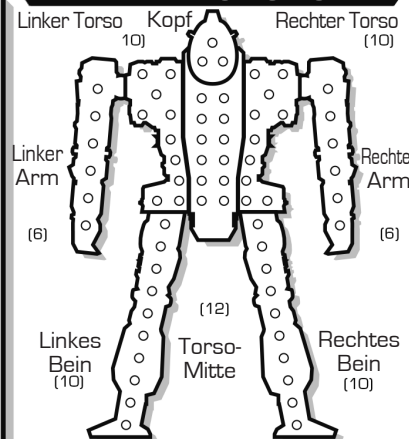
- Sprungdüse
  - Sprungdüse
  - LSR-10
  - LSR-10
  - Artemis-IV-FLS
  - Munition (LSR-10 Artemis) 12
- 1-3

- neu würfeln
  - neu würfeln
  - neu würfeln
  - neu würfeln
  - neu würfeln
  - neu würfeln
- 4-6

#### Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmeauscher
- Wärmeauscher

### INTERNE STRUKTUR



### HITZEDATEN

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

### Wärme-skala

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



# BATTLETECH

## MECH-DATENBOGEN

### MECHDATEN

**Typ:** Fenris Prime  
**Bewegungspunkte:** Tonnage: 45  
**Gehen:** 8 **Technologie:**  
**Rennen:** 12 **Clan**  
**Springen:** 0 **Epoche:** Clan-Invasion

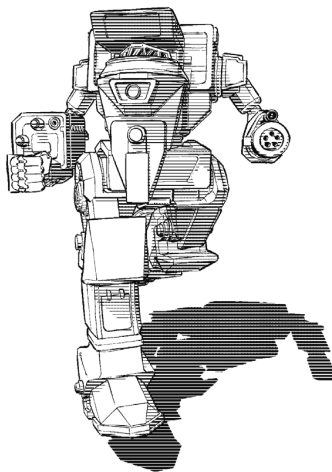
### Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Blitz-KSR-2	RA	2	2/Rak.	-	4	8	12
				(M,C)				
1	ER-PPK	LA	15	15 (DE)	-	7	14	23
1	Leichter ER-Laser	LA	2	5 (DE)	-	2	4	6
1	Sonde	TM	0	(E)	-	-	-	5

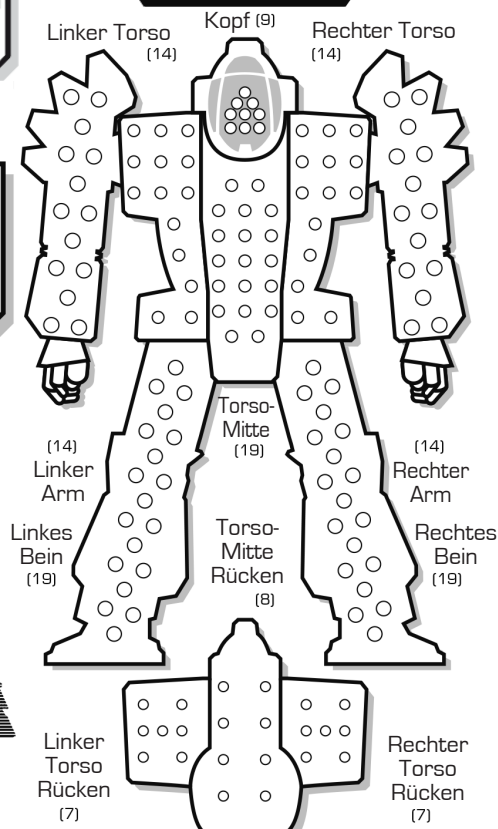
**KW:** 1.864 **Gesamtpanzerung:** 144 **Waffenhitze:** 19  
**Ableitung:** 24

### KRIEGERDATEN

**Name:** \_\_\_\_\_  
**Schützenwert:** \_\_\_\_\_ **Pilotenwert:** \_\_\_\_\_  
**Treffer:** 1 2 3 4 5 6  
**Bewusstseinswurf:** 3 5 7 10 11 Tot.



### PANZERUNG



### BAUTEILE

#### Linker Arm

- Schulter
  - Oberarmaktivator
  - ER-PPK
  - ER-PPK
  - Leichter ER-Laser
  - Ferrofibril
- 1-3
- neu würfeln
  - neu würfeln
  - neu würfeln
  - neu würfeln
  - neu würfeln
  - neu würfeln
- 4-6

#### Linker Torso

- XL-Reaktor
  - XL-Reaktor
  - Endostahl
  - Ferrofibril
  - Ferrofibril
  - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
  - neu würfeln
  - neu würfeln
  - neu würfeln
  - neu würfeln
  - neu würfeln
- 4-6

#### Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Endostahl
- Endostahl

#### Kopf

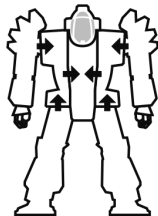
- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- Ferrofibril
- Sensoren
- Lebenserhaltung

#### Torso Mitte

- XL-Reaktor
  - XL-Reaktor
  - XL-Reaktor
  - Gyroskop
  - Gyroskop
  - Gyroskop
- 1-3

- Gyroskop
  - XL-Reaktor
  - XL-Reaktor
  - XL-Reaktor
  - Sonde
  - Endostahl
- 4-6

Reaktortreffer ○○○○  
 Gyroskoptreffer ○○  
 Sensortreffer ○○  
 Lebenserhaltung ○



Schadenstransferdiagramm

#### Rechter Arm

- Schulter (CASE)
  - Oberarmaktivator
  - Unterarmaktivator
  - Handaktivator
  - Blitz-KSR-2
  - Munition (Blitz-KSR-2) 50
- 1-3
- Ferrofibril
  - neu würfeln
  - neu würfeln
  - neu würfeln
  - neu würfeln
  - neu würfeln
- 4-6

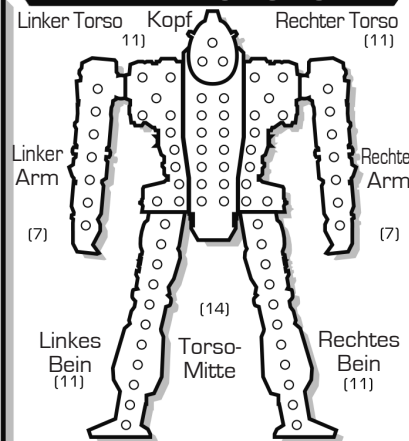
#### Rechter Torso

- XL-Reaktor
  - XL-Reaktor
  - Endostahl
  - Ferrofibril
  - Ferrofibril
  - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
  - neu würfeln
  - neu würfeln
  - neu würfeln
  - neu würfeln
  - neu würfeln
- 4-6

#### Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Endostahl
- Endostahl

### INTERNE STRUKTUR



### HITZEDATEN

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

### 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:** HCT-5S Hatchetman  
**Bewegungspunkte:** Tonnage: 45  
**Gehen:** 4 **Technologie:**  
**Rennen:** 6 **Innere Sphäre**  
**Springen:** 4 **Epoche:** Clan-Invasion

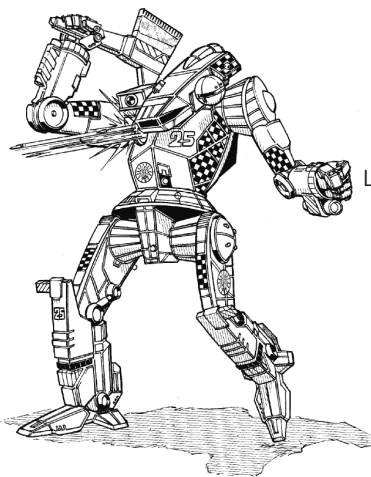
### Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	M-Impuls laser	RA	4	6 (P)	-	2	4	6
1	M-Impuls laser	LA	4	6 (P)	-	2	4	6
1	LB/X-AK/10	RT	2	10	-	6	12	18
				(D.B.C./F/S)				
1	M-Impuls laser	LT	4	6 (P)	-	2	4	6
1	Beil	RA	-	9	-	-	-	-

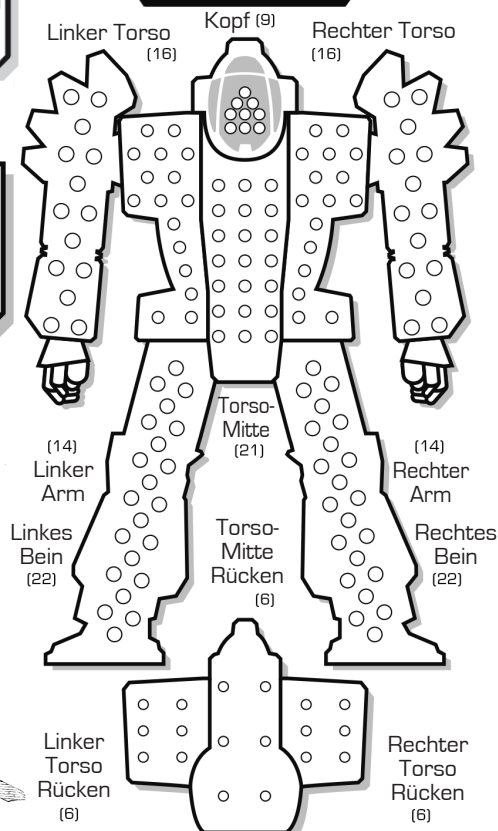
**KW:** 1.039 **Gesamtpanzerung:** 152 **Waffenhitze:** 14  
**Ableitung:** 10

### KRIEGERDATEN

**Name:** \_\_\_\_\_  
**Schützenwert:** \_\_\_\_\_ **Pilotenwert:** \_\_\_\_\_  
**Treffer:** 1 2 3 4 5 6  
**Bewusstseinswurf:** 3 5 7 10 11 Tot.



### PANZERUNG



### BAUTEILE

#### Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Handaktivator
- M-Impuls laser
- Ferrofibril

- Ferrofibril
- Ferrofibril
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

#### Linker Torso

- XL-Reaktor
- XL-Reaktor
- XL-Reaktor
- Wärmetauscher
- M-Impuls laser
- Ferrofibril

- Ferrofibril
- Ferrofibril
- Ferrofibril
- Ferrofibril
- Ferrofibril
- Ferrofibril

#### Linkes Bein

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

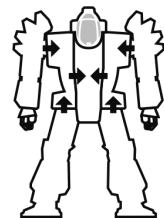
#### Kopf

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

#### Torso Mitte

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

- Gyroskop
- XL-Reaktor
- XL-Reaktor
- XL-Reaktor
- Ferrofibril
- neu würfeln



Schadenstransferdiagramm

#### Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Handaktivator
- M-Impuls laser
- Beil

- Beil
- Beil
- Ferrofibril
- Ferrofibril
- Ferrofibril
- neu würfeln

#### Rechter Torso

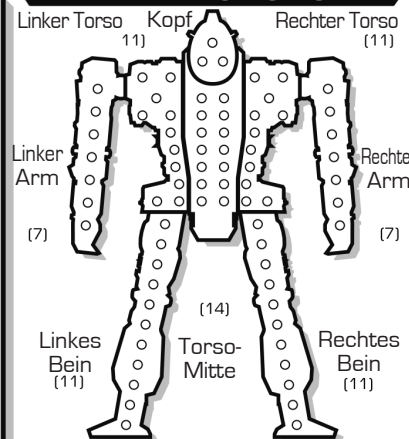
- XL-Reaktor
- XL-Reaktor
- XL-Reaktor
- Wärmetauscher
- LB/X-AK/10
- LB/X-AK/10

- LB/X-AK/10
- LB/X-AK/10
- LB/X-AK/10
- LB/X-AK/10
- Munition (LB/X-AK/10) 10
- CASE

#### Rechtes Bein

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

### INTERNE STRUKTUR



### HITZEDATEN

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

### Wärme-skala

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



# BATTLETECH

## MECH-DATENBOGEN

### MECHDATEN

Typ: **WFT-1 Wolftrap**

Bewegungspunkte: **Tonnage: 45**  
 Gehen: **6** **Technologie:**  
 Rennen: **9** **Innere Sphäre**  
 Springen: **0** **Epoche: Clan-Invasion**

### Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	LB/X-AK/10	RA	2	10	-	6	12	18
(DB,C/F/S)								
2	Mittelschwere Laser	LT	3	5 [DE]	-	3	6	9
1	LSR-10	TM	4	1/Rak.	6	7	14	21
(M,C,S)								

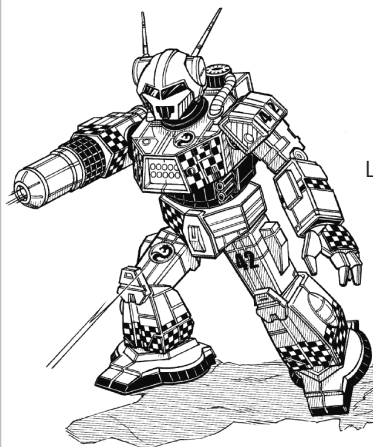
KW: 1.071 **Gesamtpanzerung: 120** **Waffenhitze: 12**  
**Ableitung: 10**

### KRIEGERDATEN

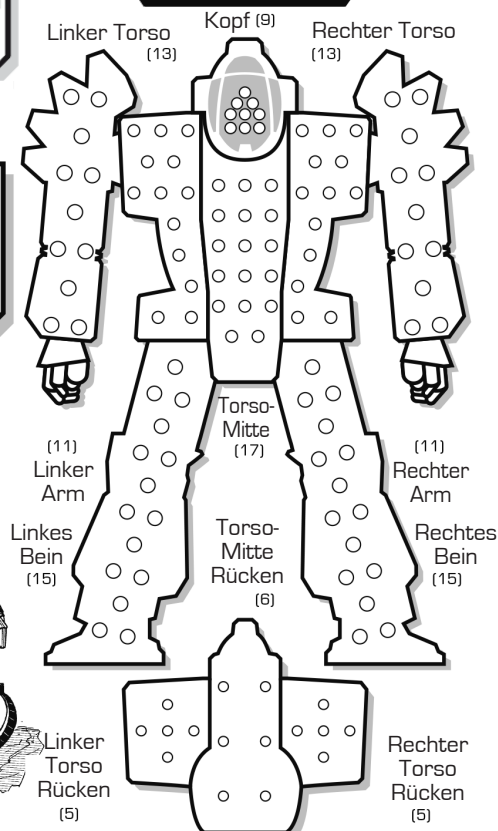
Name: \_\_\_\_\_  
 Schützenwert: \_\_\_\_\_ Pilotenwert: \_\_\_\_\_  
 Treffer: 

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

  
 Bewusstseinswurf: \_\_\_\_\_



### PANZERUNG



### BAUTEILE

#### Linker Arm

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

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

#### Linker Torso

1. XL-Reaktor
  2. XL-Reaktor
  3. XL-Reaktor
  4. Mittelschwerer Laser
  5. Mittelschwerer Laser
  6. Endostahl
- 1-3 neu würfeln  
 4-6 Endostahl

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

#### Linkes Bein

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

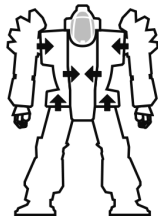
#### Kopf

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

#### Torso Mitte

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

1. Gyroskop
  2. XL-Reaktor
  3. XL-Reaktor
  4. XL-Reaktor
  5. LSR-10
  6. LSR-10
- 4-6 neu würfeln



Schadenstransferdiagramm

#### Rechter Arm

1. Schulter
  2. Oberarmaktivator
  3. LB/X-AK/10
  4. LB/X-AK/10
  5. LB/X-AK/10
  6. LB/X-AK/10
- 1-3 neu würfeln  
 4-6 neu würfeln

1. LB/X-AK/10
2. LB/X-AK/10
3. neu würfeln
4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

#### Rechter Torso

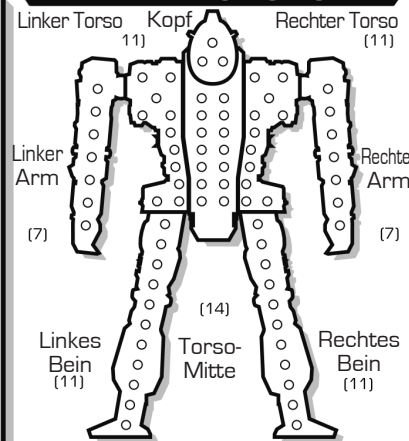
1. XL-Reaktor
  2. XL-Reaktor
  3. XL-Reaktor
  4. Munition (LB/X-AK/10) 10
  5. Munition (LB/X Bündel) 10
  6. Munition (LSR-10) 12
- 1-3 neu würfeln  
 4-6 Endostahl

1. CASE
2. Endostahl
3. Endostahl
4. Endostahl
5. Endostahl
6. Endostahl

#### Rechtes Bein

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

### INTERNE STRUKTUR



### HITZEDATEN

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

### Wärmeskala

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





# BATTLETECH

## MECH-DATENBOGEN

### MECHDATEN

Typ: **Black Hawk Prime**

Bewegungspunkte: **Tonnage: 50**

Gehen: **5** Technologie: **5**

Rennen: **8** Clan: **Clan**

Springen: **5** Epoche: **Clan-Invasion**

### Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
6	Mittelschwerer ER-Laser	RA	5	7 (DE)	-	5	10	15
6	Mittelschwerer ER-Laser	LA	5	7 (DE)	-	5	10	15

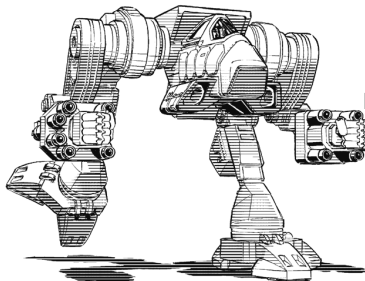
KW: 2.663 Gesamtpanzerung: 160 Waffenhitze: 60  
Ableitung: 36

### KRIEGERDATEN

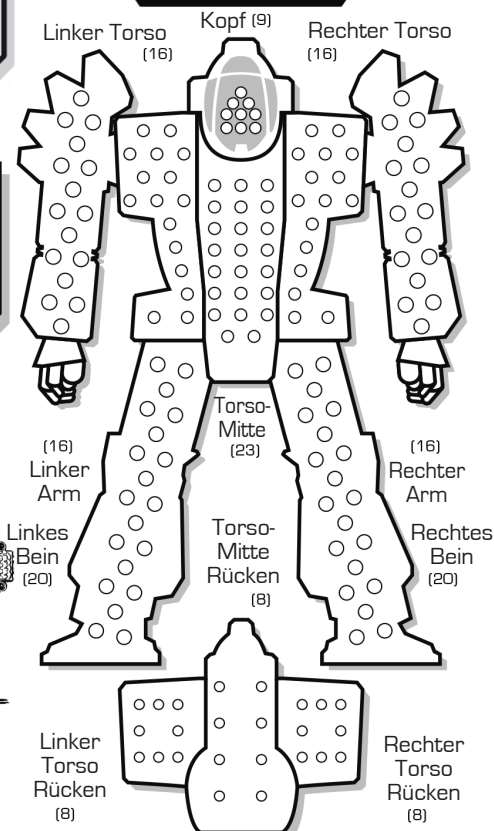
Name: \_\_\_\_\_

Schützenwert: \_\_\_\_\_ Pilotenwert: \_\_\_\_\_

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



### PANZERUNG



### BAUTEILE

#### Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Handaktivator
- Doppel-Wärmetauscher
- Doppel-Wärmetauscher

- Mittelschwerer ER-Laser
- Mittelschwerer ER-Laser
- Mittelschwerer ER-Laser
- Mittelschwerer ER-Laser
- Mittelschwerer ER-Laser
- Mittelschwerer ER-Laser

#### Linker Torso

- XL-Reaktor
- XL-Reaktor
- Doppel-Wärmetauscher
- Doppel-Wärmetauscher
- Doppel-Wärmetauscher
- Doppel-Wärmetauscher

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

#### Linkes Bein

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

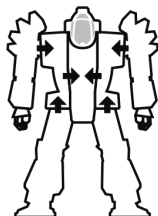
#### Kopf

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

#### Torso Mitte

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

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



Schadenstransferdiagramm

#### Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Handaktivator
- Doppel-Wärmetauscher
- Doppel-Wärmetauscher

- Mittelschwerer ER-Laser
- Mittelschwerer ER-Laser
- Mittelschwerer ER-Laser
- Mittelschwerer ER-Laser
- Mittelschwerer ER-Laser
- Mittelschwerer ER-Laser

#### Rechter Torso

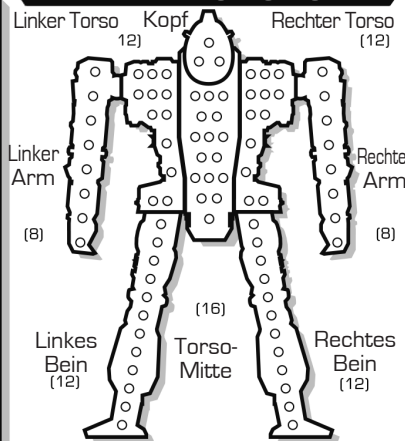
- XL-Reaktor
- XL-Reaktor
- Doppel-Wärmetauscher
- Doppel-Wärmetauscher
- Doppel-Wärmetauscher
- Doppel-Wärmetauscher

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

#### Rechtes Bein

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

### INTERNE STRUKTUR



### HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stillelegung	18 (36)
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	
26	Stillelegung, Stoppzahl 10+	
25	-5 Bewegungspunkte	
24	Waffen +4	
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	
22	Stillelegung, Stoppzahl 8+	
20	-4 Bewegungspunkte	
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	
18	Stillelegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	-3 Bewegungspunkte	
14	Stillelegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	-2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	-1 Bewegungspunkt	

### Wärmeskala

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

# BATTLETECH

## MECH-DATENBOGEN

### MECHDATEN

Typ: **CN9-D Centurion**

Bewegungspunkte: **Tonnage: 50**  
 Gehen: **6** **Technologie:**  
 Rennen: **9** **Innere Sphäre**  
 Springen: **0** **Epoche: Clan-Invasion**

### Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	LB/X-AK/10	RA	2	10	-	6	12	18
1	LSR-10 mit Artemis	LT	4	1/Rak.	6	7	14	21
1	Mittelschwerer Laser TM		3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser TM(R)		3	5 (DE)	-	3	6	9

KW: 1.130 Gesamtpanzerung: 136 Waffenhitze: 10  
 Ableitung: 10

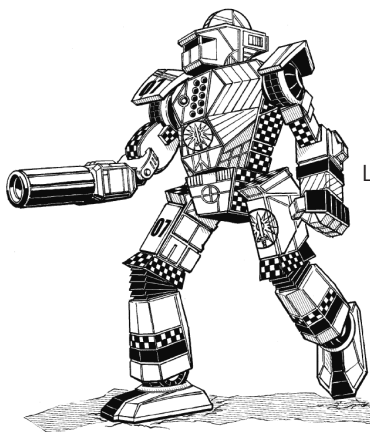
### KRIEGERDATEN

Name: \_\_\_\_\_  
 Schützenwert: \_\_\_\_\_ Pilotenwert: \_\_\_\_\_  
 Treffer: 

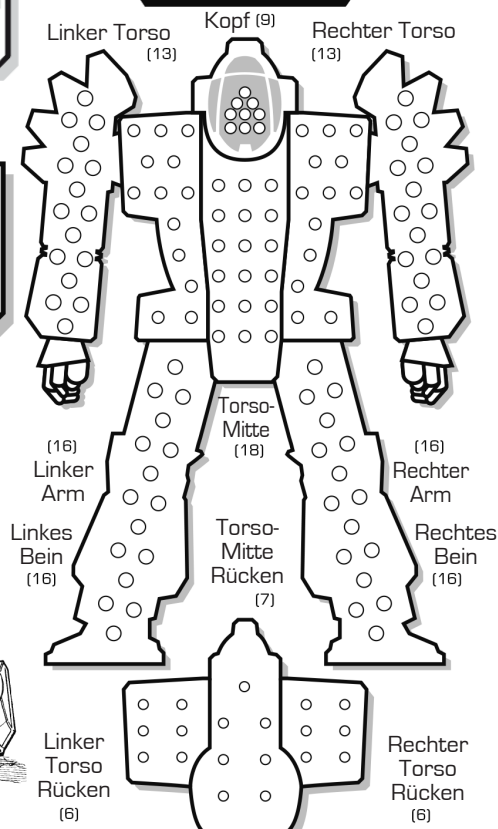
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

  
 Bewusstseinswurf: 

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



### PANZERUNG



### BAUTEILE

#### Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Handaktivator
- Endostahl
- Endostahl

- Endostahl
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

#### Linker Torso

- XL-Reaktor
- XL-Reaktor
- XL-Reaktor
- LSR-10
- LSR-10
- Artemis-IV-FLS

- Endostahl
- Endostahl
- Endostahl
- Endostahl
- neu würfeln
- neu würfeln

#### Linkes Bein

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

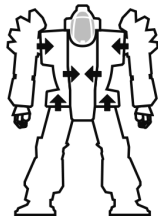
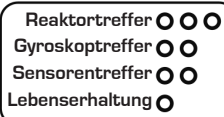
#### Kopf

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

#### Torso Mitte

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

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



Schadenstransferdiagramm

#### Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- LB/X-AK/10
- LB/X-AK/10
- LB/X-AK/10

- LB/X-AK/10
- LB/X-AK/10
- LB/X-AK/10
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

#### Rechter Torso

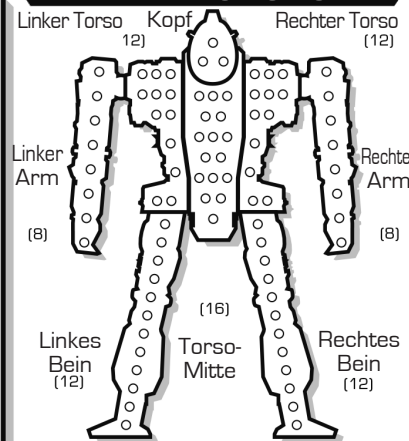
- XL-Reaktor
- XL-Reaktor
- XL-Reaktor
- Munition (LB/X-AK/10) 10
- Munition (LB/X Bündel) 10
- Munition (LSR-10 Artemis) 10

- Munition (LSR-10 Artemis) 10
- CASE
- Endostahl
- Endostahl
- Endostahl
- Endostahl

#### Rechtes Bein

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

### INTERNE STRUKTUR



### HITZEDATEN

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

### Wärmeskala

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





# BATTLETECH

## MECH-DATENBOGEN

### MECHDATEN

Typ: ENF-5D Enforcer

Bewegungspunkte: Tonnage: 50

Gehen: 5 Technologie:

Rennen: 8 Innere Sphäre

Springen: 5 Epoche: Clan-Invasion

### Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	LB/X-AK/10	RA	2	10	-	6	12	18
(DB,C/F/S)								
1	Schwerer ER-Laser	LA	12	8 (DE)	-	7	14	19
1	Leichter Laser	LT	1	3 (DE)	-	1	2	3

KW: 1.308 Gesamtpanzerung: 161 Waffenhitze: 15  
Ableitung: 12

### KRIEGERDATEN

Name: \_\_\_\_\_

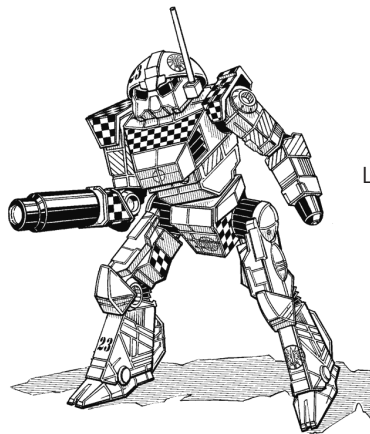
Schützenwert: \_\_\_\_\_ Pilotenwert: \_\_\_\_\_

Treffer: 

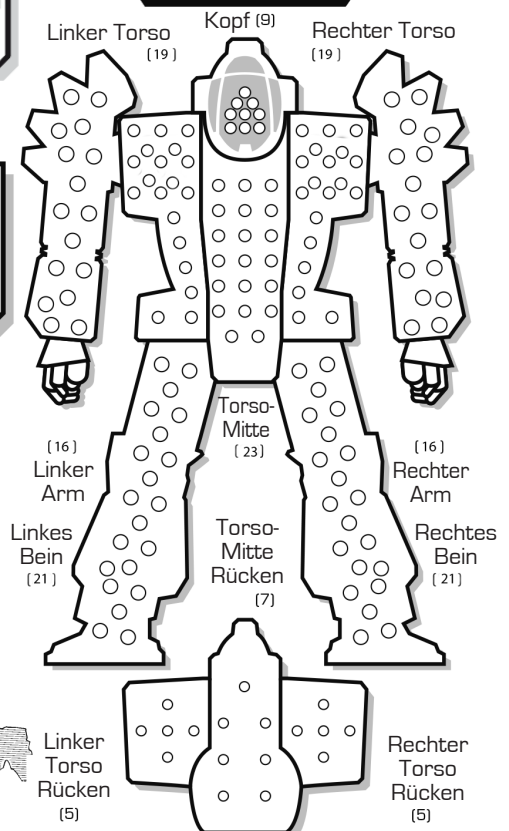
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

Bewusstseinswurf: 

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



### PANZERUNG



### BAUTEILE

#### Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- 1-3 Schwerer ER-Laser
- Schwerer ER-Laser
- Ferrofibril

- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

#### Linker Torso

- XL-Reaktor
- XL-Reaktor
- XL-Reaktor
- 1-3 Sprungdüse
- Sprungdüse
- Leichter Laser

- 1-3 Ferrofibril
- Ferrofibril
- 4-6 Ferrofibril
- Ferrofibril
- Ferrofibril
- Ferrofibril

#### Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
6. neu würfeln

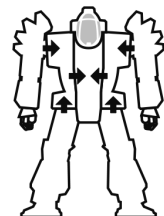
#### Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- 1-3 neu würfeln
- Sensoren
- Lebenserhaltung

#### Torso Mitte

- 1-3 XL-Reaktor
- XL-Reaktor
- XL-Reaktor
- Gyroskop
- Gyroskop
- Gyroskop

- 4-6 Gyroskop
- XL-Reaktor
- XL-Reaktor
- XL-Reaktor
- Sprungdüse
- neu würfeln



Schadenstransferdiagramm

#### Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- 1-3 LB/X-AK/10
- LB/X-AK/10
- LB/X-AK/10

- 1-3 LB/X-AK/10
- LB/X-AK/10
- LB/X-AK/10
- 4-6 Ferrofibril
- Ferrofibril
- Ferrofibril

#### Rechter Torso

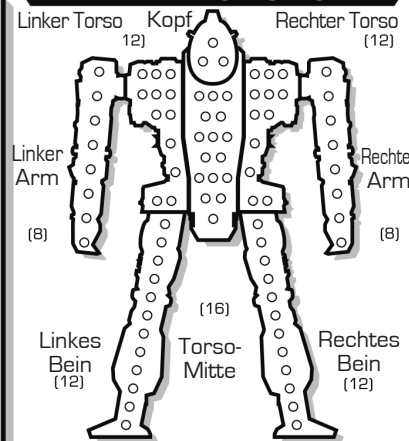
- 1-3 XL-Reaktor
- XL-Reaktor
- XL-Reaktor
- Sprungdüse
- Sprungdüse
- Munition (LB/X-Bündel) 10

- 1-3 Munition (LB/X-Bündel) 10
- CASE
- 4-6 Ferrofibril
- Ferrofibril
- Ferrofibril
- Ferrofibril

#### Rechtes Bein

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

### INTERNE STRUKTUR



### HITZEDATEN

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

### Wärme-skala

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

# BATTLETECH

## MECH-DATENBOGEN

### MECHDATEN

Typ: HBK-5M Hunchback

Bewegungspunkte: Tonnage: 50

Gehen: 4 Technologie: 50

Rennen: 6 Innere Sphäre

Springen: 0 Epoche: Nachfolgekriege

### 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 (DB)	-	3	6	9
1	Leichter Impuls laser	K	2	3 (DE)	-	1	2	3

KW: 1.054 Gesamtpanzerung: 160 Waffenhitze: 15  
Ableitung: 26

### KRIEGERDATEN

Name: \_\_\_\_\_

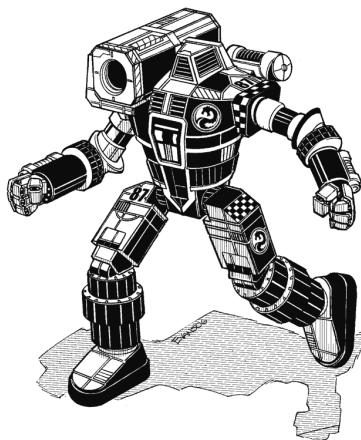
Schützenwert: \_\_\_\_\_ Pilotenwert: \_\_\_\_\_

Treffer: 

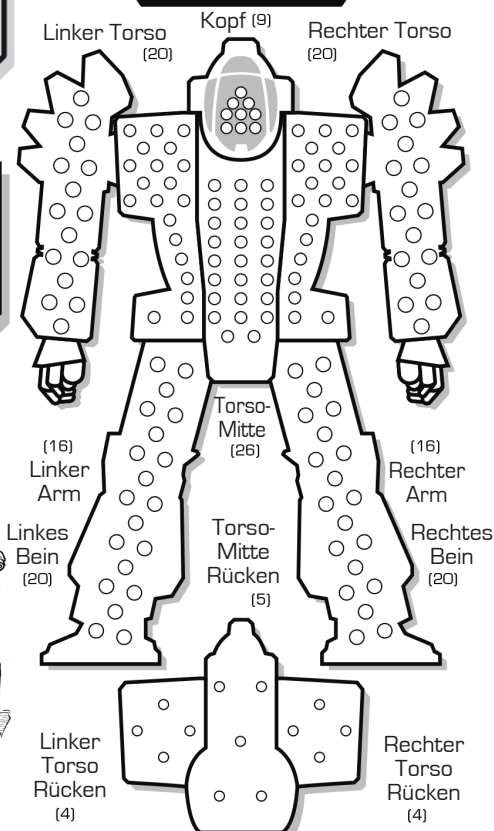
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

Bewusstseinswurf: 

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



### PANZERUNG



### BAUTEILE

#### Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Handaktivator
- Doppel-Wärmetauscher
- Doppel-Wärmetauscher

- Doppel-Wärmetauscher
- Doppel-Wärmetauscher
- Doppel-Wärmetauscher
- Doppel-Wärmetauscher
- Mittelschwerer Laser
- neu würfeln

#### Linker Torso

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

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

#### Linkes Bein

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

#### Kopf

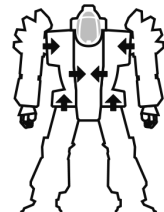
- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- Leichter Impuls laser
- Sensoren
- Lebenserhaltung

#### Torso Mitte

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

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

- Reaktortreffer ○○○○  
Gyroskoptreffer ○○  
Sensortreffer ○○  
Lebenserhaltung ○



Schadenstransferdiagramm

#### Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Handaktivator
- Doppel-Wärmetauscher
- Doppel-Wärmetauscher

- Doppel-Wärmetauscher
- Doppel-Wärmetauscher
- Doppel-Wärmetauscher
- Doppel-Wärmetauscher
- Mittelschwerer Laser
- neu würfeln

#### Rechter Torso

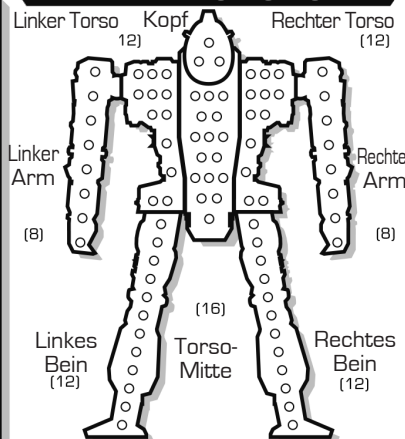
- Autokanone/20
- Autokanone/20
- Autokanone/20
- Autokanone/20
- Autokanone/20
- Autokanone/20

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

#### Rechtes Bein

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

### INTERNE STRUKTUR



### HITZEDATEN

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

### 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: TBT-7M Trebuchet

Bewegungspunkte: **Tonnage:** 50  
**Gehen:** 5 **Technologie:**  
**Rennen:** 8 **Innere Sphäre**  
**Springen:** 5 **Epoche:** Nachfolgekriege

### Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
2	Mittelschwere Laser	RA	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	LSR-15	LA	5	1/Rak.	6	7	14	21
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	LSR-15	RT	5	1/Rak.	6	7	14	21
1	NARC	LT	0	(M.E.S)	-	3	6	9

KW: 1.348 Gesamtpanzerung: 120 Waffenhitze: 19  
 Ableitung: 20

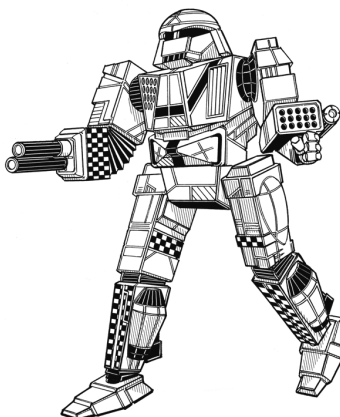
### KRIEGERDATEN

Name: \_\_\_\_\_  
 Schützenwert: \_\_\_\_\_ Pilotenwert: \_\_\_\_\_  
 Treffer: 

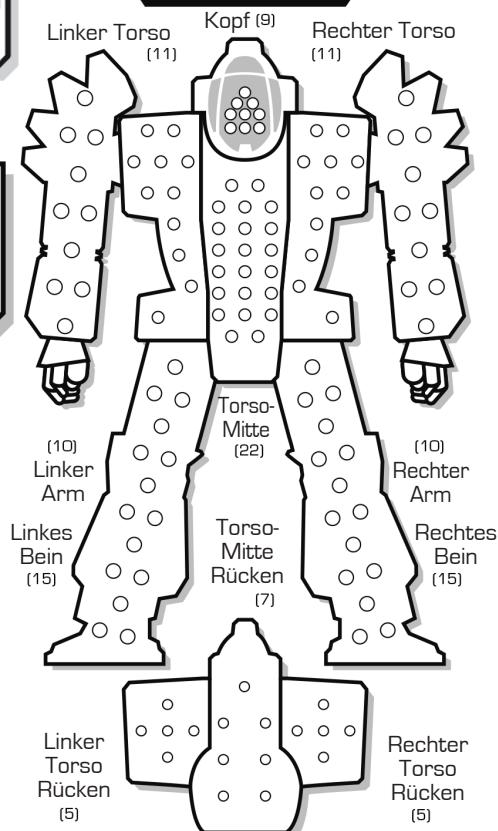
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

  
 Bewusstseinswurf: 

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



### PANZERUNG



### BAUTEILE

#### Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Handaktivator
- LSR-15
- LSR-15

- LSR-15
- Mittelschwerer Laser
- Endostahl
- Endostahl
- Endostahl
- Endostahl

#### Linker Torso

- XL-Reaktor
- XL-Reaktor
- XL-Reaktor
- NARC
- NARC
- Munition (NARC) 6

- Munition (NARC) 6
- Munition (LSR-15 NARC) 8
- CASE
- Endostahl
- Endostahl
- Endostahl

#### Linkes Bein

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

#### Kopf

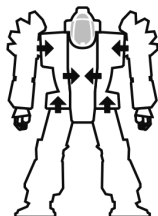
- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- neu würfeln
- Sensoren
- Lebenserhaltung

#### Torso Mitte

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

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

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



Schadenstransferdiagramm

#### Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Mittelschwerer Laser
- Mittelschwerer Laser
- Endostahl

- Endostahl
- Endostahl
- Endostahl
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

#### Rechter Torso

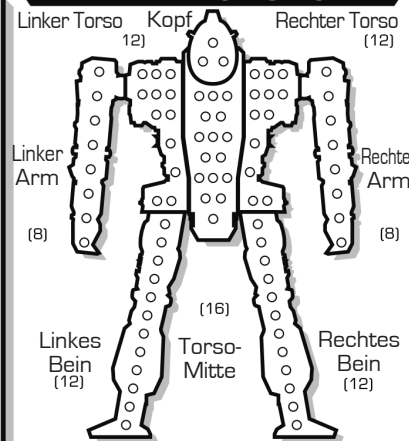
- XL-Reaktor
- XL-Reaktor
- XL-Reaktor
- LSR-15
- LSR-15
- LSR-15

- (LSR-15 NARC) 8
- CASE
- Endostahl
- Endostahl
- Endostahl
- Endostahl

#### Rechtes Bein

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

### INTERNE STRUKTUR



### HITZEDATEN

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

### Wärmeskala

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

# BATTLETECH

## MECH-DATENBOGEN

### MECHDATEN

Typ: DV-7D Dervish

Bewegungspunkte: Tonnage: 55

Gehen: 5 Technologie:

Rennen: 8 Innere Sphäre

Springen: 5 Epoche: Nachfolgekriege

### Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

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

KW: 1.412 Gesamtpanzerung: 143 Waffenhitze: 18  
Ableitung: 20

### KRIEGERDATEN

Name: \_\_\_\_\_

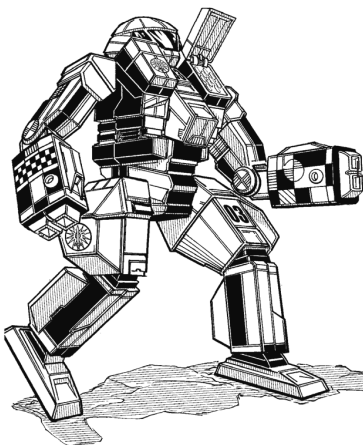
Schützenwert: \_\_\_\_\_ Pilotenwert: \_\_\_\_\_

Treffer: 

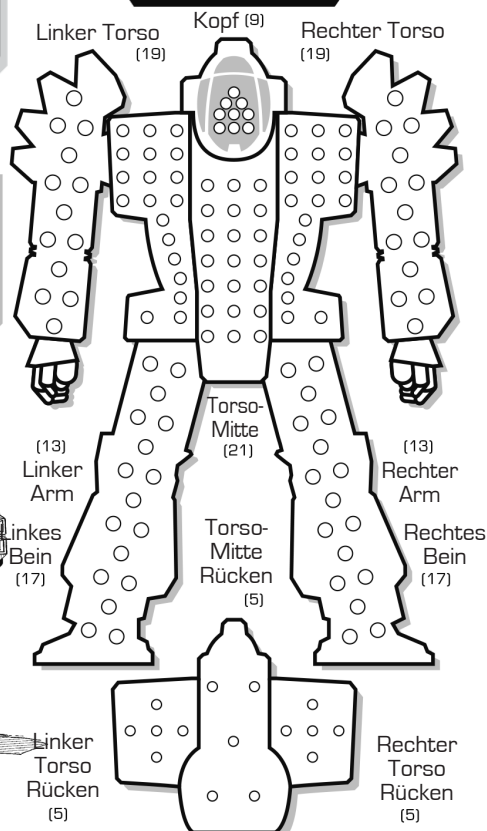
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

Bewusstseinswurf: 

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



### PANZERUNG



### BAUTEILE

#### Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Mittelschwerer Laser
- Blitz-KSR-2
- Ferrofibril

- Ferrofibril
- Ferrofibril
- Reaktor
- Ferrofibril
- Ferrofibril
- Ferrofibril

#### Linker Torso

- LSR-10
- LSR-10
- Munition (LSR-10) 12
- CASE
- Endostahl
- Endostahl

- Endostahl
- Endostahl
- Endostahl
- Endostahl
- Endostahl
- neu würfeln

#### Linkes Bein

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

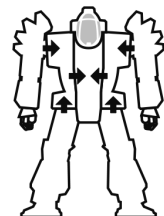
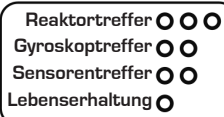
#### Kopf

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

#### Torso Mitte

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

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



Schadenstransferdiagramm

#### Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Mittelschwerer Laser
- Blitz-KSR-2
- Ferrofibril

- Ferrofibril
- Ferrofibril
- Ferrofibril
- Ferrofibril
- Ferrofibril
- Ferrofibril

#### Rechter Torso

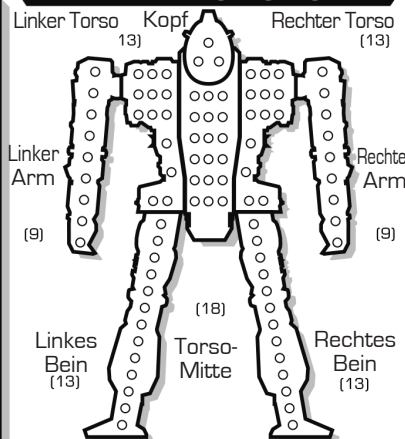
- LSR-10
- LSR-10
- Munition (LSR-10) 12
- Munition (Blitz-KSR-2) 50
- Munition (Blitz-KSR-2) 50
- CASE

- Endostahl
- Endostahl
- Endostahl
- Endostahl
- Endostahl
- Endostahl

#### Rechtes Bein

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

### INTERNE STRUKTUR



### HITZEDATEN

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

### Wärmeskala

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

# BATTLETECH

## MECH-DATENBOGEN

### MECHDATEN

Typ: HOP-4D Hoplite

Bewegungspunkte: Tonnage: 55

Gehen: 4 Technologie:

Rennen: 6 Innere Sphäre

Springen: 0 Epoche: Clan-Invasion

### Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	LB/X-AK/10	RA	2	10	-	6	12	18
1	LSR-5	LA	2	1/Rak.	6	7	14	21

(DB,C/F/S)  
(M,C,S)

KW: 1.022 Gesamtpanzerung: 184 Waffenhitze: 4  
Ableitung: 16

### KRIEGERDATEN

Name: \_\_\_\_\_

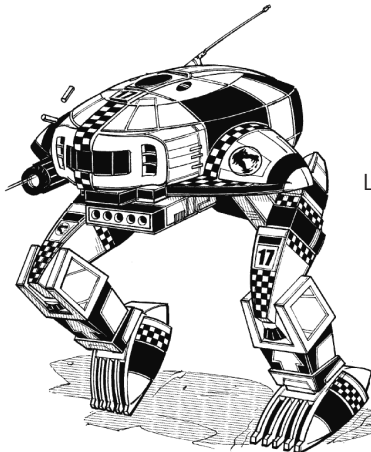
Schützenwert: \_\_\_\_\_ Pilotenwert: \_\_\_\_\_

Treffer: 

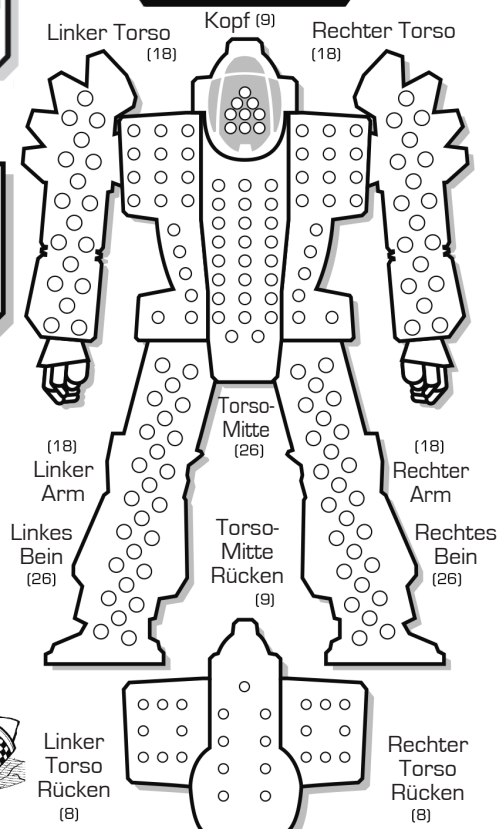
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

Bewusstseinswurf: 

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



### PANZERUNG



### BAUTEILE

#### Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- LSR-5
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

1-3

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

4-6

#### Linker Torso

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

1-3

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

4-6

#### Linkes Bein

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

#### Kopf

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

#### Torso Mitte

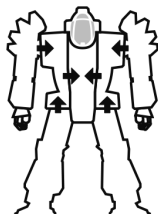
- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- Gyroskop
- Gyroskop
- Gyroskop

1-3

- Gyroskop
- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- Munition (LSR-5) 24
- neu würfeln

4-6

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



Schadenstransferdiagramm

#### Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- LB/X-AK/10
- LB/X-AK/10
- LB/X-AK/10
- LB/X-AK/10

1-3

- LB/X-AK/10
- LB/X-AK/10
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

4-6

#### Rechter Torso

- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- Munition (LB/X-AK/10) 10
- Munition (LB/X Bündel) 10
- neu würfeln
- neu würfeln

1-3

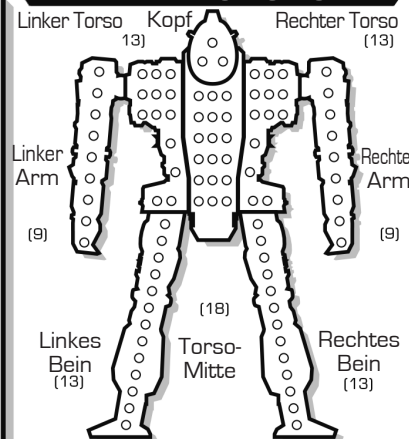
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

4-6

#### Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- 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	16
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	-5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	-4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	-3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	○
10	-2 Bewegungspunkte	○
8	Waffen +1	○
5	-1 Bewegungspunkt	○



# BATTLETECH

## MECH-DATENBOGEN

### MECHDATEN

Typ: **KTO-20 Kintaro**

Bewegungspunkte: **Tonnage: 55**

Gehen: **5** Technologie:

Rennen: **8** Innere Sphäre

Springen: **0** Epoche: Nachfolgekriege

### Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
2	Mittelschwere Laser	RA	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	KSR-6	LA	4	2/Rak	-	3	6	9
1	LSR-5	RT	2	1/Rak	6	7	14	21
1	KSR-6	RT	4	2/Rak	-	3	6	9
1	Schwerer Laser	TM	8	8 (DE)	-	5	10	15

KW: 1.357 Gesamtpanzerung: 179 Waffenhitze: 24  
Ableitung: 20

### KRIEGERDATEN

Name: \_\_\_\_\_

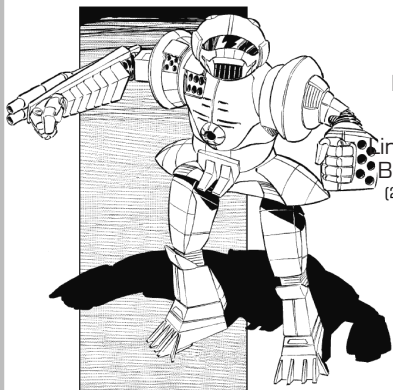
Schützenwert: \_\_\_\_\_ Pilotenwert: \_\_\_\_\_

Treffer: 

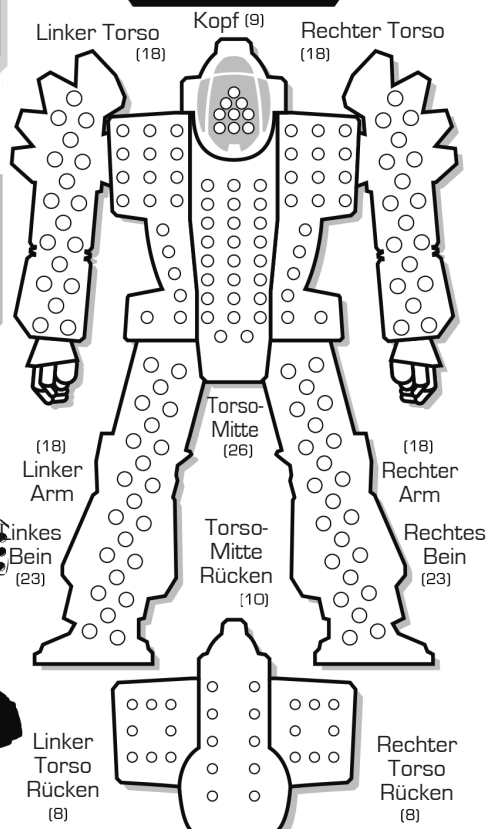
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

Bewusstseinswurf: 

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



### PANZERUNG



### BAUTEILE

#### Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Handaktivator
- KSR-6
- KSR-6

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

#### Linker Torso

- Munition (LSR-10) 12
- Munition (LSR-10) 12
- Ferrofibril
- Ferrofibril
- Ferrofibril
- Ferrofibril

- Ferrofibril
- Ferrofibril
- Ferrofibril
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

#### Linkes Bein

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

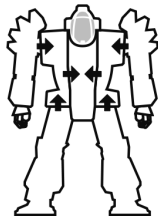
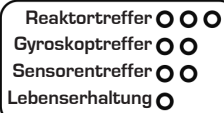
#### Kopf

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

#### Torso Mitte

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

- Gyroskop
- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- Schwerer Laser
- Schwerer Laser



Schadenstransferdiagramm

#### Rechter Arm

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

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

#### Rechter Torso

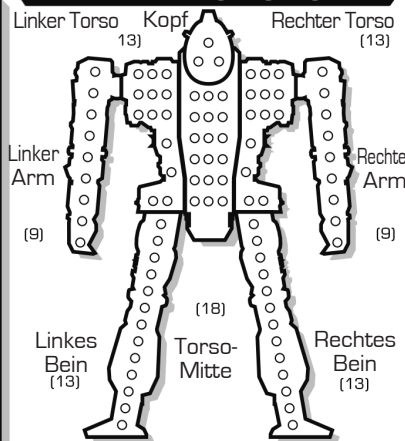
- LSR-5
- KSR-6
- KSR-6
- Munition (KSR-6) 15
- Ferrofibril
- Ferrofibril

- Ferrofibril
- Ferrofibril
- Ferrofibril
- Ferrofibril
- Ferrofibril
- neu würfeln

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

# BATTLETECH

## MECH-DATENBOGEN

### MECHDATEN

Typ: **Ryoken Prime**

Bewegungspunkte: **Tonnage: 55**

Gehen: **6** Technologie: **8**

Rennen: **9** Clan

Springen: **0** Epoche: **Clan-Invasion**

### Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Schwerer ER-Laser	RA	12	10 (DE)	-	8	15	25
1	Mittelschwerer ER-Laser	RA	5	7 (DE)	-	5	10	15
1	Schwerer ER-Laser	LA	12	10 (DE)	-	8	15	25
1	Mittelschwerer ER-Laser	LA	5	7 (DE)	-	5	10	15
1	Mittelschwerer ER-Laser	K	5	7 (DE)	-	5	10	15

KW: 2.073 Gesamtpanzerung: 182 Waffenhitze: 39  
Ableitung: 44

### KRIEGERDATEN

Name: \_\_\_\_\_

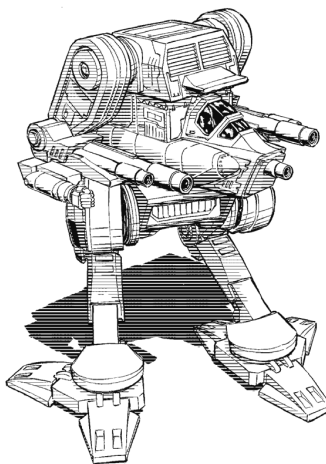
Schützenwert: \_\_\_\_\_ Pilotenwert: \_\_\_\_\_

Treffer: 

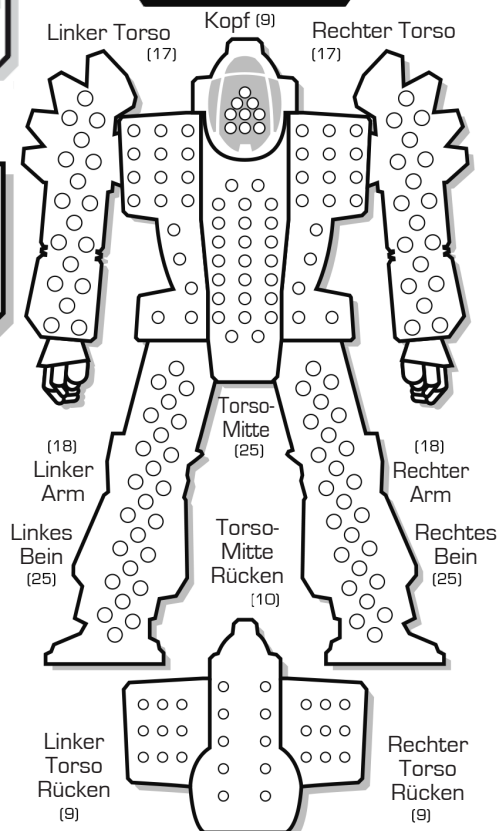
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

Bewusstseinswurf: 

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



### PANZERUNG



### BAUTEILE

#### Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Handaktivator
- Doppel-Wärmetauscher
- Doppel-Wärmetauscher

- Doppel-Wärmetauscher
- Doppel-Wärmetauscher
- Doppel-Wärmetauscher
- Doppel-Wärmetauscher
- Schwerer ER-Laser
- Mittelschwerer ER-Laser

#### Linker Torso

- XL-Reaktor
- XL-Reaktor
- Doppel-Wärmetauscher
- Doppel-Wärmetauscher
- Doppel-Wärmetauscher
- Doppel-Wärmetauscher

- Doppel-Wärmetauscher
- Doppel-Wärmetauscher
- Endostahl
- Ferrofibril
- Ferrofibril
- Ferrofibril

#### Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Endostahl
- Endostahl

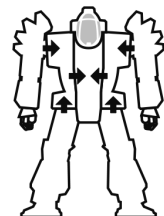
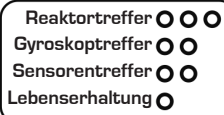
#### Kopf

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

#### Torso Mitte

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

- Gyroskop
- XL-Reaktor
- XL-Reaktor
- XL-Reaktor
- Endostahl
- Ferrofibril



Schadenstransferdiagramm

#### Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Handaktivator
- Doppel-Wärmetauscher
- Doppel-Wärmetauscher

- Doppel-Wärmetauscher
- Doppel-Wärmetauscher
- Doppel-Wärmetauscher
- Doppel-Wärmetauscher
- Schwerer ER-Laser
- Mittelschwerer ER-Laser

#### Rechter Torso

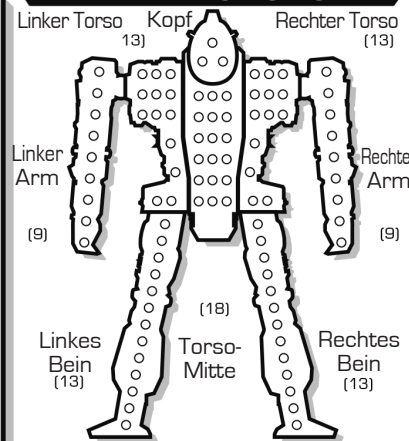
- XL-Reaktor
- XL-Reaktor
- Doppel-Wärmetauscher
- Doppel-Wärmetauscher
- Doppel-Wärmetauscher
- Doppel-Wärmetauscher

- Doppel-Wärmetauscher
- Doppel-Wärmetauscher
- Endostahl
- Ferrofibril
- Ferrofibril
- Ferrofibril

#### Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Endostahl
- Endostahl

### INTERNE STRUKTUR



### HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	22 (44)
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	
25	-5 Bewegungspunkte	○○○○○
24	Waffen +4	○○○○○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○○○○○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○○○○○
20	-4 Bewegungspunkte	○○○○○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○○○○○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○○○○○
17	Waffen +3	○○○○○
15	-3 Bewegungspunkte	○○○○○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○○○○○
13	Waffen +2	○○○○○
10	-2 Bewegungspunkte	○○○○○
8	Waffen +1	○○○○○
5	-1 Bewegungspunkt	○○○○○

### Wärme-skala

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

# BATTLETECH

## MECH-DATENBOGEN

### MECHDATEN

Typ: **CHP-1N Champion**

Bewegungspunkte: **Tonnage: 60**

Gehen: **5** Technologie: **60**

Rennen: **8** Innere Sphäre

Springen: **0** Epoche: **Sternenbund**

### Bewaffung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	LB/X-AK/10	RT	2	10	-	6	12	18
(D,B,C/F/S)								
1	KSR-6 mit Artemis-IV	LT	4	2/Rak.	-	3	6	9
(M,C,S)								
2	Mittelschwere Laser	LT	3	5 (DE)	-	3	6	9
2	Leichte Laser	TM	1	2 (DE)	-	1	2	3

KW: 1.233 Gesamtpanzerung: 143 Waffenhitze: 14  
Ableitung: 10

### KRIEGERDATEN

Name: \_\_\_\_\_

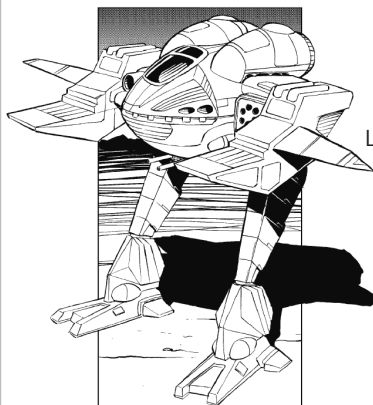
Schützenwert: \_\_\_\_\_ Pilotenwert: \_\_\_\_\_

Treffer: 

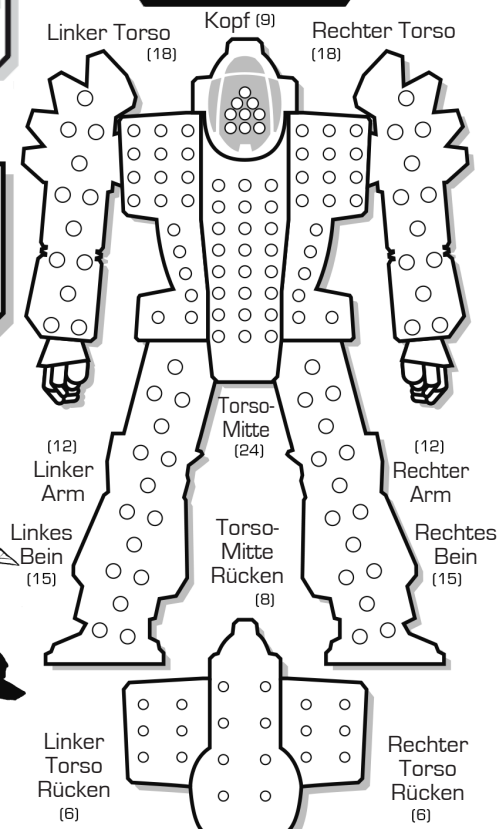
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

Bewusstseinswurf: 

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



### PANZERUNG



### BAUTEILE

#### Linker Arm

- Schulter
  - Oberarmaktivator
  - neu würfeln
  - neu würfeln
  - neu würfeln
  - neu würfeln
- 1-3

- neu würfeln
  - neu würfeln
  - neu würfeln
  - neu würfeln
  - neu würfeln
  - neu würfeln
- 4-6

#### Linker Torso

- Mittelschwerer Laser
  - Mittelschwerer Laser
  - KSR-6
  - KSR-6
  - Artemis-IV-FLS
  - Munition [KSR-6 Artemis] 15
- 1-3

- Ferrofibrat
  - Ferrofibrat
  - Ferrofibrat
  - Ferrofibrat
  - Ferrofibrat
  - Ferrofibrat
- 4-6

#### Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Ferrofibrat
- Ferrofibrat

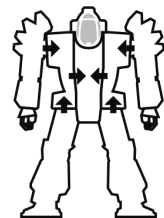
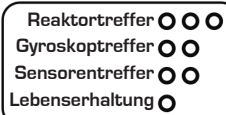
#### Kopf

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

#### Torso Mitte

- Reaktor
  - Reaktor
  - Reaktor
  - Gyroskop
  - Gyroskop
  - Gyroskop
- 1-3

- Gyroskop
  - Reaktor
  - Reaktor
  - Reaktor
  - Leichter Laser
  - Leichter Laser
- 4-6



Schadenstransferdiagramm

#### Rechter Arm

- Schulter
  - Oberarmaktivator
  - neu würfeln
  - neu würfeln
  - neu würfeln
  - neu würfeln
- 1-3

- neu würfeln
  - neu würfeln
  - neu würfeln
  - neu würfeln
  - neu würfeln
  - neu würfeln
- 4-6

#### Rechter Torso

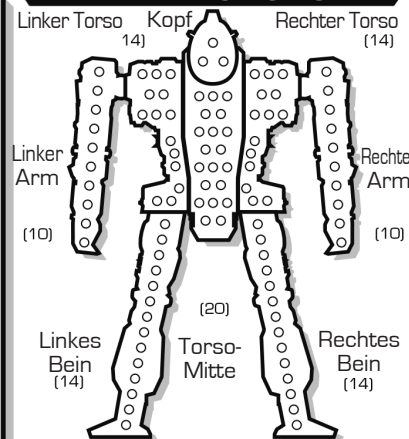
- LB/X-AK/10
  - LB/X-AK/10
  - LB/X-AK/10
  - LB/X-AK/10
  - LB/X-AK/10
  - LB/X-AK/10
- 1-3

- Munition (LB/X-AK/10) 10
  - Munition (LB/X-Bündel) 10
  - Ferrofibrat
  - Ferrofibrat
  - Ferrofibrat
  - Ferrofibrat
- 4-6

#### Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Ferrofibrat
- Ferrofibrat

### INTERNE STRUKTUR



### HITZEDATEN

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

### Wärmeskala

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





# BATTLETECH

## MECH-DATENBOGEN

### MECHDATEN

Typ: LNC25-01 Lancelot

Bewegungspunkte: Tonnage: 60

Gehen: 6 Technologie:

Rennen: 9 Innere Sphäre

Springen: 0 Epoche: Sternenbund

### Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Schwerer Laser	RA	8	8 (DE)	-	5	10	15
1	Schwerer Laser	LA	8	8 (DE)	-	5	10	15
1	PPK	RT	10	10 (DE)	3	6	12	18
1	Mittelschwerer Laser	TM	3	5 (DE)	-	3	6	9

KW: 1.422 Gesamtpanzerung: 152 Waffenhitze: 29  
Ableitung: 26

### KRIEGERDATEN

Name: \_\_\_\_\_

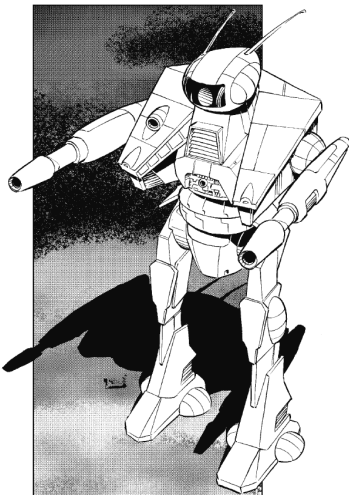
Schützenwert: \_\_\_\_\_ Pilotenwert: \_\_\_\_\_

Treffer: 

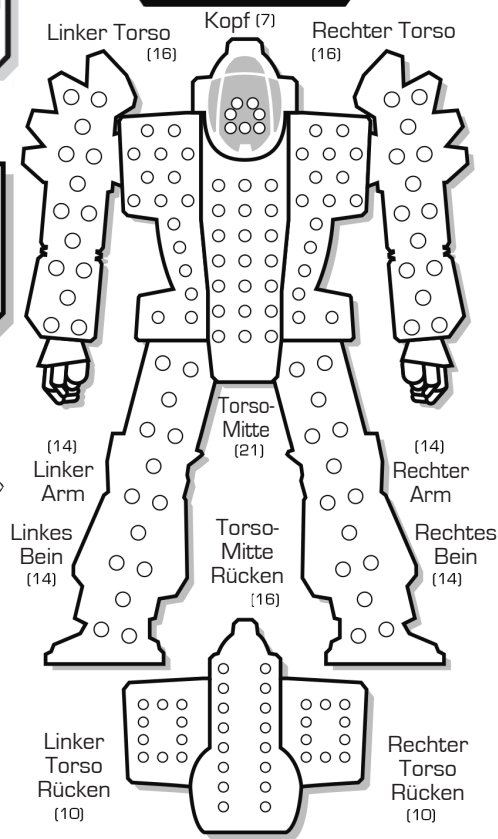
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

Bewusstseinswurf: 

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



### PANZERUNG



### BAUTEILE

#### Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Schwerer Laser
- Schwerer Laser
- neu würfeln
- neu würfeln

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

#### Linker Torso

- XL-Reaktor
- XL-Reaktor
- XL-Reaktor
- 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

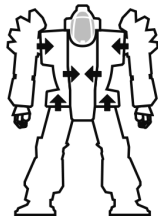
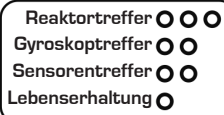
#### Kopf

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

#### Torso Mitte

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

- Gyroskop
- XL-Reaktor
- XL-Reaktor
- XL-Reaktor
- Mittelschwerer Laser
- neu würfeln



Schadenstransferdiagramm

#### Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Schwerer Laser
- Schwerer Laser
- neu würfeln
- neu würfeln

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

#### Rechter Torso

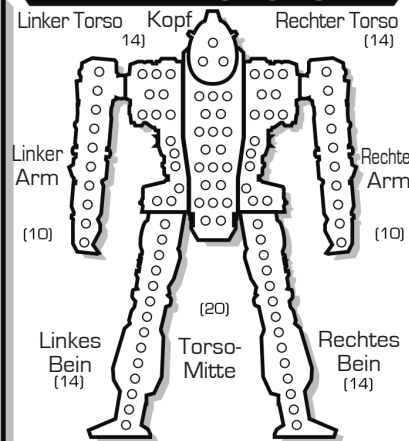
- XL-Reaktor
- XL-Reaktor
- XL-Reaktor
- PPK
- PPK
- PPK

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

#### Rechtes Bein

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

### INTERNE STRUKTUR



### HITZEDATEN

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

### Wärmeskala

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

# BATTLETECH

## MECH-DATENBOGEN

### MECHDATEN

Typ: **QKD-5M Quickdraw**

Bewegungspunkte: **Tonnage: 60**

Gehen: **5** Technologie: **60**

Rennen: **8** Innere Sphäre

Springen: **5** Epoche: **Clan-Invasion**

### Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

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

KW: 1.237 Gesamtpanzerung: 143 Waffenhitze: 19  
Ableitung: 26

### KRIEGERDATEN

Name: \_\_\_\_\_

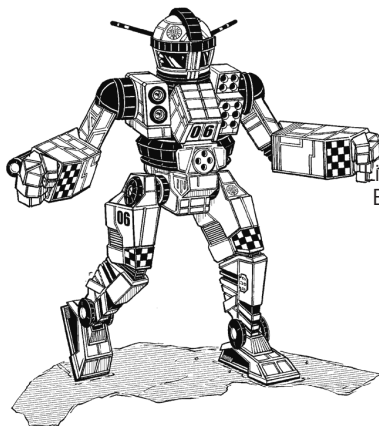
Schützenwert: \_\_\_\_\_ Pilotenwert: \_\_\_\_\_

Treffer: 

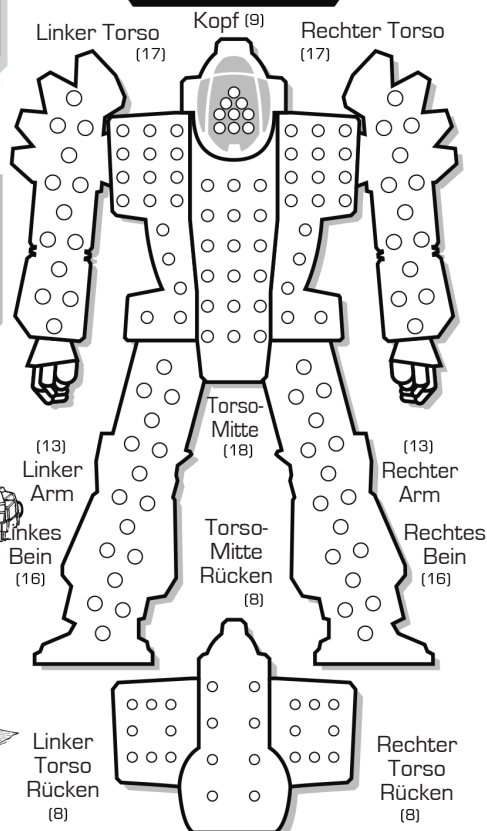
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

Bewusstseinswurf: 

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



### PANZERUNG



### BAUTEILE

#### Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- 1-3 Unterarmaktivator
- Handaktivator
- Mittelschwerer Laser
- Ferrofibril

- Ferrofibril
- Ferrofibril
- 4-6 Ferrofibril
- Ferrofibril
- Ferrofibril
- Ferrofibril

#### Linker Torso

- 1-3 Doppel-Wärmetauscher
- Doppel-Wärmetauscher
- Doppel-Wärmetauscher
- Sprungdüse
- Sprungdüse
- LSR-10

- LSR-10
- Munition (LSR-10) 12
- CASE
- 4-6 neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

#### Linkes Bein

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

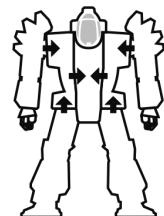
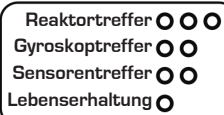
#### Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- 1-3 neu würfeln
- Sensoren
- Lebenserhaltung

#### Torso Mitte

- Reaktor
- Reaktor
- 1-3 Reaktor
- Gyroskop
- Gyroskop
- Gyroskop

- Gyroskop
- Reaktor
- Reaktor
- 4-6 Reaktor
- Sprungdüse
- KSR-4 (Weg)



Schadenstransferdiagramm

#### Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- 1-3 Unterarmaktivator
- Handaktivator
- Mittelschwerer Laser
- Ferrofibril

- Ferrofibril
- Ferrofibril
- 4-6 Ferrofibril
- Ferrofibril
- Ferrofibril
- Ferrofibril

#### Rechter Torso

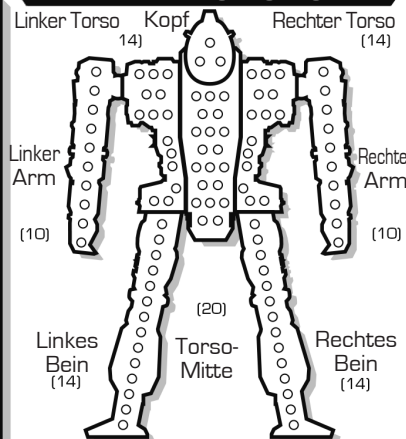
- 1-3 Sprungdüse
- Sprungdüse
- Mittelschwerer Laser (R)
- Mittelschwerer Laser (R)
- neu würfeln
- neu würfeln

- 1-3 neu würfeln
- neu würfeln
- 3-4 neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

#### Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- 2-3 Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- neu würfeln
- neu würfeln

### INTERNE STRUKTUR



### HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stillelegung	13 (26)
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:** Vulture Prime  
**Bewegungspunkte:** Tonnage: 60  
**Gehen:** 5 **Technologie:**  
**Rennen:** 8 **Clan**  
**Springen:** 0 **Epoche:** Clan-Invasion

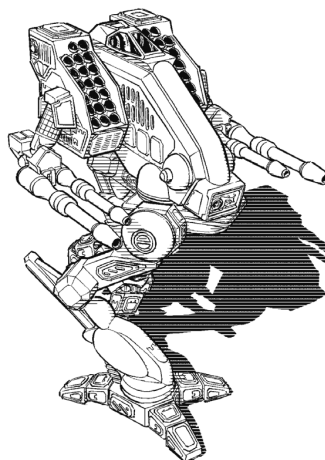
### Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Schwerer Impuls laser	RA	10	10 (P)	-	6	14	20
1	M-Impuls laser	RA	4	7 (P)	-	4	8	12
1	Schwerer Impuls laser	LA	10	10 (P)	-	6	14	20
1	M-Impuls laser	LA	4	7 (P)	-	4	8	12
1	LSR-20	RT	6	1/Rak.	-	7	14	21
				(M,C,S)				
1	LSR-20	LT	6	1/Rak.	-	7	14	21
				(M,C,S)				

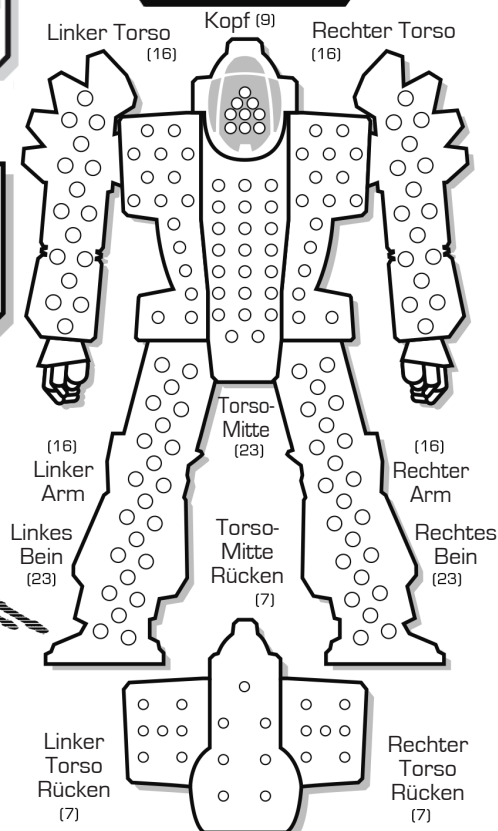
**KW:** 2.351 **Gesamtpanzerung:** 163 **Waffenhitze:** 40  
**Ableitung:** 24

### KRIEGERDATEN

**Name:** \_\_\_\_\_  
**Schützenwert:** \_\_\_\_\_ **Pilotenwert:** \_\_\_\_\_  
**Treffer:** 1 2 3 4 5 6  
**Bewusstseinswurf:** 3 5 7 10 11 Tot.



### PANZERUNG



### BAUTEILE

#### Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- 1-3 Schwerer Impuls laser
- Schwerer Impuls laser
- M-Impuls laser

- Ferrofibril
- neu würfeln
- 3 neu würfeln
- 4 neu würfeln
- 5 neu würfeln
- 6 neu würfeln

#### Linker Torso

- XL-Reaktor (CASE)
- XL-Reaktor
- 3 LSR-20
- 4 LSR-20
- 5 LSR-20
- 6 LSR-20

1. Munition (LSR-20) 6
- Ferrofibril
3. Ferrofibril
4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

#### Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
5. neu würfeln
6. neu würfeln

#### Kopf

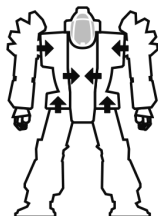
- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- Ferrofibril
- Sensoren
- Lebenserhaltung

#### Torso Mitte

- 1-3 XL-Reaktor
- XL-Reaktor
3. XL-Reaktor
- Gyroskop
- Gyroskop
- Gyroskop

- Gyroskop
- XL-Reaktor
3. XL-Reaktor
4. XL-Reaktor
5. neu würfeln
6. neu würfeln

Reaktortreffer ○○○○  
 Gyroskoptreffer ○○  
 Sensortreffer ○○  
 Lebenserhaltung ○



Schadenstransferdiagramm

#### Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- 1-3 Schwerer Impuls laser
- Schwerer Impuls laser
- M-Impuls laser

- Ferrofibril
- neu würfeln
- 3 neu würfeln
- 4 neu würfeln
- 5 neu würfeln
- 6 neu würfeln

#### Rechter Torso

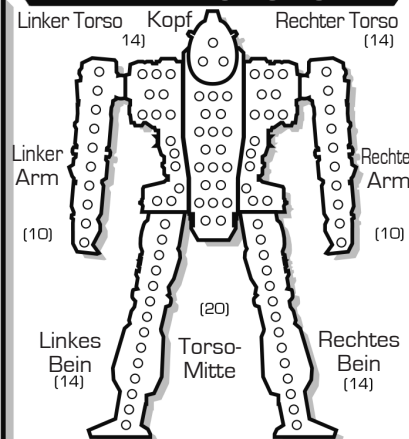
- XL-Reaktor (CASE)
- XL-Reaktor
- 3 LSR-20
- 4 LSR-20
- 5 LSR-20
- 6 LSR-20

1. Munition (LSR-20) 6
- Ferrofibril
3. Ferrofibril
4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

#### Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
5. neu würfeln
6. neu würfeln

### INTERNE STRUKTUR



### HITZEDATEN

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

### 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: **AXM-1N Axman**

Bewegungspunkte: **Tonnage: 65**

Gehen: **4** Technologie: **6**

Rennen: **6** Innere Sphäre

Springen: **4** Epoche: **Nachfolgekriege**

### Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
3	Mittelschwere Laser	RA	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Schwerer Impuls laser	LA	10	9 (P)	-	3	7	10
1	Autokanone/20	RT/TM	7	20	-	3	6	9
1	Beil	RA	-	13	-	-	-	-

\*Anmerkung: Falls mit den Erweiterten Regeln gespielt wird, behandle den Kopf so, als hätte er ein Rettungssystem, bei dem der gesamte Kopf abgesprengt wird.

KW: 1.369 Gesamtpanzerung: 179 Waffenhitze: 26  
Ableitung: 20

### KRIEGERDATEN

Name: \_\_\_\_\_

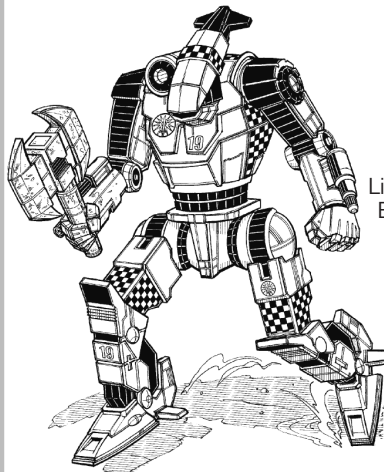
Schützenwert: \_\_\_\_\_ Pilotenwert: \_\_\_\_\_

Treffer: 

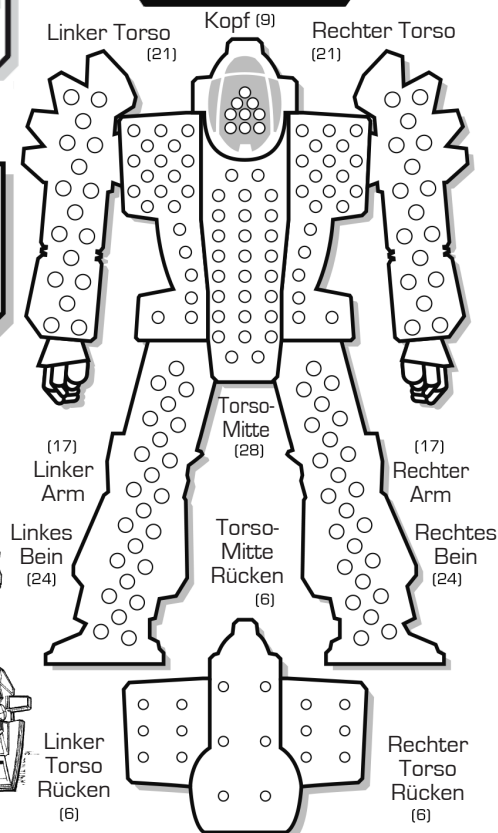
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

Bewusstseinswurf: 

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



### PANZERUNG



### BAUTEILE

#### Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Handaktivator
- Schwerer Impuls laser
- Schwerer Impuls laser

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

#### Linker Torso

- XL-Reaktor
- XL-Reaktor
- XL-Reaktor
- Munition [AK/20] 5
- Munition [AK/20] 5
- CASE

- Ferrofibrat
- Ferrofibrat
- Ferrofibrat
- Ferrofibrat
- Ferrofibrat
- Ferrofibrat

#### Linkes Bein

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

#### Kopf

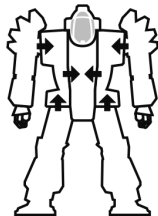
- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- Ferrofibrat
- Sensoren
- Lebenserhaltung

#### Torso Mitte

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

- Gyroskop
- XL-Reaktor
- XL-Reaktor
- XL-Reaktor
- Autokanone/20 (Fort.)
- Autokanone/20 (Fort.)

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



Schadenstransferdiagramm

#### Rechter Arm

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

- Mittelschwerer Laser
- Beil
- Beil
- Beil
- Beil
- Beil

#### Rechter Torso

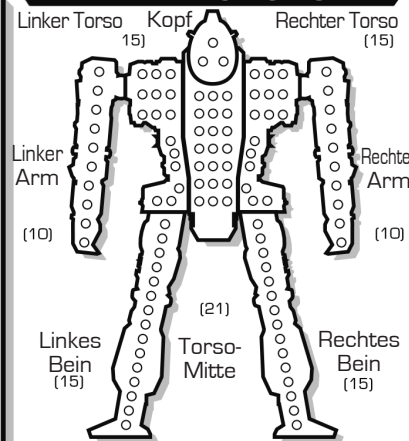
- XL-Reaktor
- XL-Reaktor
- XL-Reaktor
- Autokanone/20
- Autokanone/20
- Autokanone/20

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

#### Rechtes Bein

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

### INTERNE STRUKTUR



### HITZEDATEN

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

### 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: **BMB-12D Bombardier**

Bewegungspunkte: **Tonnage: 65**

Gehen: **5** Technologie:

Rennen: **8** Innere Sphäre

Springen: **0** Epoche: **Sternenbund**

### Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	KSR-4	RA	3	2/Rak.	-	3	6	9
1	LSR-20	RT	6	1/Rak.	6	7	14	21
1	LSR-20	LT	6	1/Rak.	6	7	14	21
1	Raketenaabwehrsystem TM		1	(PD)	-	0	0	0

KW: 1.480 Gesamtpanzerung: 200 Waffenhitze: 16  
Ableitung: 20

### KRIEGERDATEN

Name: \_\_\_\_\_

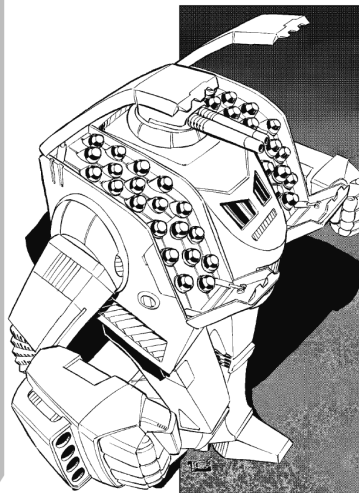
Schützenwert: \_\_\_\_\_ Pilotenwert: \_\_\_\_\_

Treffer: 

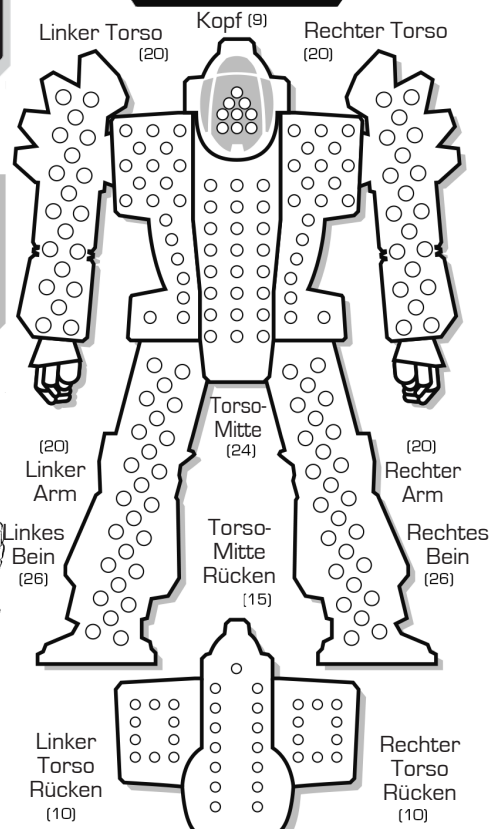
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

Bewusstseinswurf: 

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



### PANZERUNG



### BAUTEILE

#### Linker Arm

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

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

#### Linker Torso

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

- 1 LSR-20
- 2 LSR-20
- 3 neu würfeln
- 4 neu würfeln
- 5 neu würfeln
- 6 neu würfeln

#### Linkes Bein

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

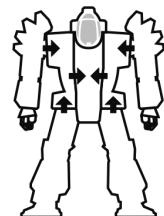
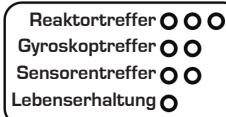
#### Kopf

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

#### Torso Mitte

- 1 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 Raketenaabwehrsystem
- 6 Munition (RakAbwehr) 12



Schadenstransferdiagramm

#### Rechter Arm

- 1 Schulter
- 2 Oberarmaktivator
- 3 Unterarmaktivator
- 4 Handaktivator
- 5 KSR-4
- 6 Munition (KSR-4) 25

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

#### Rechter Torso

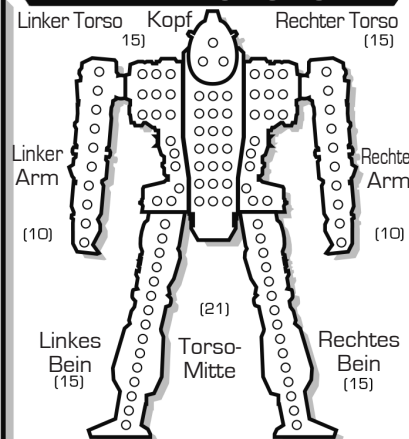
- 1 XL-Reaktor
- 2 XL-Reaktor
- 3 XL-Reaktor
- 4 LSR-20
- 5 LSR-20
- 6 LSR-20

- 1 LSR-20
- 2 LSR-20
- 3 Munition (LSR-20) 6
- 4 Munition (LSR-20) 6
- 5 CASE
- 6 neu würfeln

#### Rechtes Bein

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

### INTERNE STRUKTUR



### HITZEDATEN

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

### Wärmeskala

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



# BATTLETECH

## MECH-DATENBOGEN

### MECHDATEN

Typ: **CPLT-C3 Catapult**

Bewegungspunkte: **Tonnage: 65**  
 Gehen: 4 **Technologie: Innere**  
 Rennen: 6 **Sphäre (Fortschrittlich)**  
 Springen: 4 **Epoche: Clan-Invasion**

### Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Arrow-IV-System	RA/RT	10	20/10	-	6	Karten	
1	Mittelschwerer Laser	RT	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LT	3	5 (DE)	-	3	6	9
2	Mittelschwere Laser	TM	3	5 (DE)	-	3	6	9

KW: 1.368 Gesamtpanzerung: 160 Waffenhitze: 22  
 Ableitung: 15

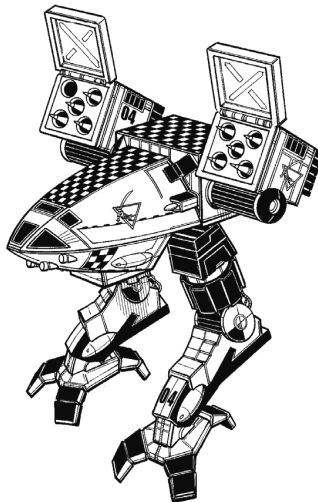
### KRIEGERDATEN

Name: \_\_\_\_\_  
 Schützenwert: \_\_\_\_\_ Pilotenwert: \_\_\_\_\_  
 Treffer: 

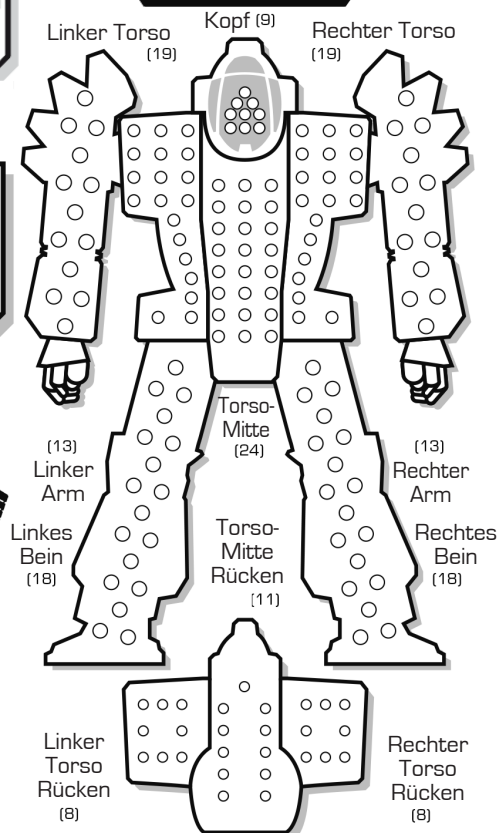
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

  
 Bewusstseinswurf: 

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



### PANZERUNG



### BAUTEILE

#### Linker Arm

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

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

#### Linker Torso

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

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

#### Linkes Bein

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

#### Kopf

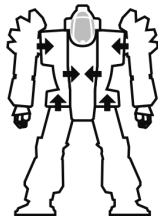
- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- Wärmetauscher
- Sensoren
- Lebenserhaltung

#### Torso Mitte

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

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

Reaktortreffer ○○○○  
 Gyroskoptreffer ○○  
 Sensortreffer ○○  
 Lebenserhaltung ○



Schadenstransferdiagramm

#### Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Arrow-IV-System
- Arrow-IV-System
- Arrow-IV-System
- Arrow-IV-System

- Arrow-IV-System
- Arrow-IV-System
- Arrow-IV-System
- Arrow-IV-System
- Arrow-IV-System
- Arrow-IV-System

#### Rechter Torso

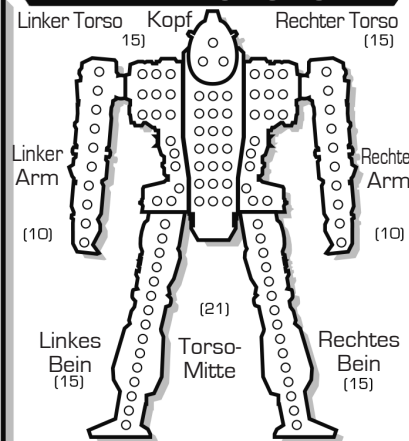
- Sprungdüse
- Sprungdüse
- Arrow-IV-System (Fort.)
- Arrow-IV-System (Fort.)
- Arrow-IV-System (Fort.)
- Arrow-IV-System (Fort.)

- Arrow-IV-System (Fort.)
- Arrow-IV-System (Fort.)
- Mittelschwerer Laser
- Munition (Arrow-IV) 5
- neu würfeln
- neu würfeln

#### Rechtes Bein

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

### INTERNE STRUKTUR



### HITZEDATEN

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

### Wärme-skala

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

# BATTLETECH

## MECH-DATENBOGEN

### MECHDATEN

Typ: **EXT-4D Exterminator**

Bewegungspunkte: **Tonnage: 65**

Gehen: **6** Technologie: **65**

Rennen: **9** Innere Sphäre

Springen: **6** Epoche: **Sternenbund**

### Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
2	Mittelschwere Laser	RA	3	5 (DE)	-	3	6	9
2	Mittelschwere Laser	LA	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Raketenabwehrsystem	RT	1	(PD)	-	0	0	0
1	LSR-10	LT	4	1/Rak.	6	7	14	21
1	Leichter Laser	K	1	3 (DE)	-	1	2	3

KW: 1.385 Gesamtpanzerung: 168 Waffenhitze: 17  
Ableitung: 20

### KRIEGERDATEN

Name: \_\_\_\_\_

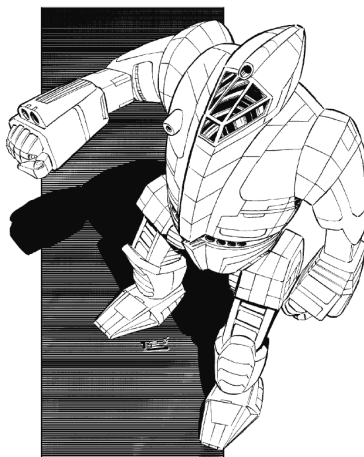
Schützenwert: \_\_\_\_\_ Pilotenwert: \_\_\_\_\_

Treffer: 

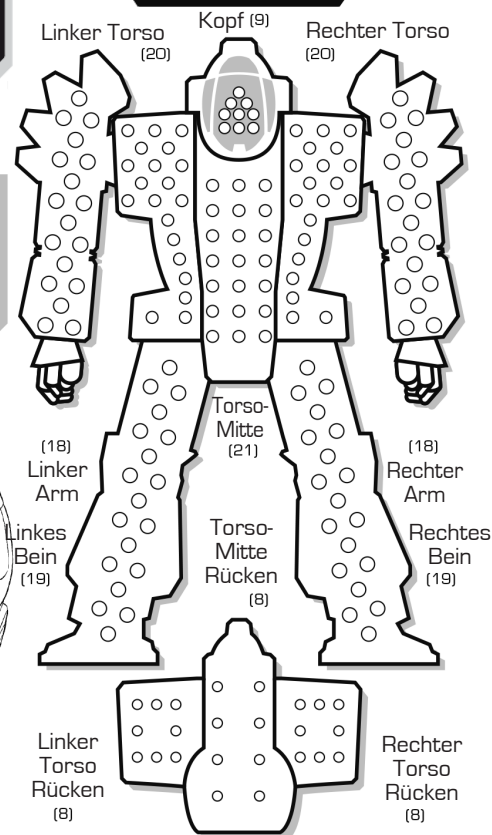
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

Bewusstseinswurf: 

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



### PANZERUNG



### BAUTEILE

#### Linker Arm

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

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

#### Linker Torso

- XL-Reaktor
- XL-Reaktor
- XL-Reaktor
- Sprungdüse
- Sprungdüse
- Sprungdüse

- LSR-10
- LSR-10
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

#### Linkes Bein

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

#### Kopf

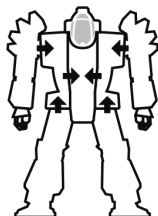
- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- Leichter Laser
- Sensoren
- Lebenserhaltung

#### Torso Mitte

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

- Gyroskop
- XL-Reaktor
- XL-Reaktor
- XL-Reaktor
- Munition (LSR-10) 12
- neu würfeln

- Reaktortreffer ○○○○
- Gyroskoptreffer ○○
- Sensortreffer ○○
- Lebenserhaltung ○



Schadenstransferdiagramm

#### Rechter Arm

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

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

#### Rechter Torso

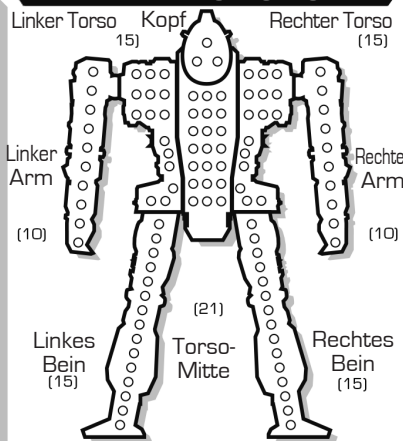
- XL-Reaktor
- XL-Reaktor
- XL-Reaktor
- Sprungdüse
- Sprungdüse
- Sprungdüse

- Raketenabwehrsystem
- Munition (RakAbwehr) 12
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

#### Rechtes Bein

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

### INTERNE STRUKTUR



### HITZEDATEN

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

### Wärme-skala

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

# BATTLETECH

## MECH-DATENBOGEN

### MECHDATEN

**Typ:** JM6-DD JagerMech  
**Bewegungspunkte:** Tonnage: 65  
**Gehen:** 4 **Technologie:**  
**Rennen:** 6 **Innere Sphäre**  
**Springen:** 0 **Epoche:** Clan-Invasion

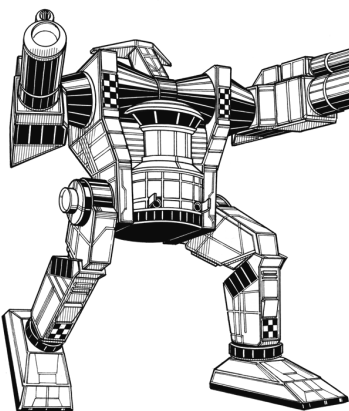
### Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Ultra-Autokanone/5	RA	1/S	5/S	2	6	13	20
(DB,R/C)								
1	Autokanone/2	RA	1	2 (DB)	4	8	13	24
1	Ultra-Autokanone/5	LA	1/S	5/S	2	6	13	20
(DB,R/C)								
1	Autokanone/2	LA	1	2 (DB)	4	8	13	24
1	M-Impuls laser	RT	4	6 (P)	-	2	4	6
1	M-Impuls laser	LT	4	6 (P)	-	2	4	6

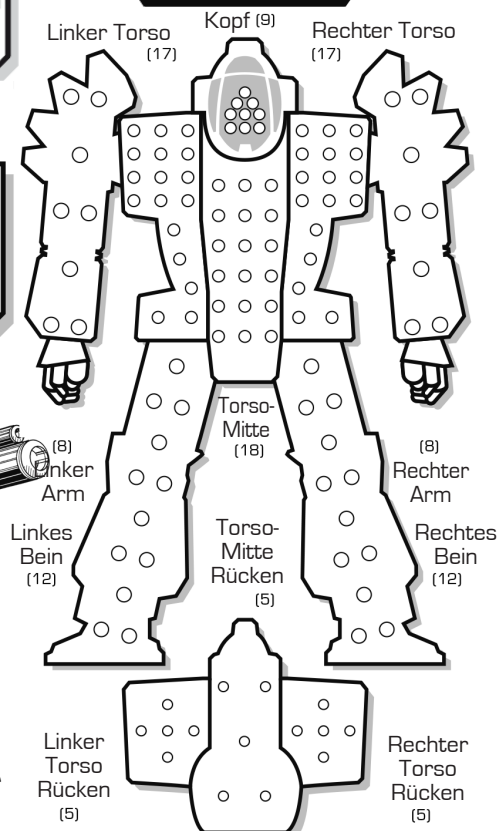
**KW:** 965 **Gesamtpanzerung:** 116 **Waffenhitze:** 12  
**Ableitung:** 10

### KRIEGERDATEN

**Name:** \_\_\_\_\_  
**Schützenwert:** \_\_\_\_\_ **Pilotenwert:** \_\_\_\_\_  
**Treffer:** 1 2 3 4 5 6  
**Bewusstseinswurf:** 3 5 7 10 11 Tot.



### PANZERUNG



### BAUTEILE

#### Linker Arm

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

- 1 Ultra-Autokanone/5
- 2 Autokanone/2
- 3 Ferrofibril
- 4 Ferrofibril
- 5 Ferrofibril
- 6 Ferrofibril

#### Linker Torso

- 1 XL-Reaktor
- 2 XL-Reaktor
- 3 XL-Reaktor
- 4 M-Impuls laser
- 5 Munition (Ultra-AK/5) 20
- 6 Munition (AK/2) 45

- 1 CASE
- 2 Ferrofibril
- 3 Ferrofibril
- 4 Ferrofibril
- 5 Ferrofibril
- 6 neu würfeln

#### Linkes Bein

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

#### Kopf

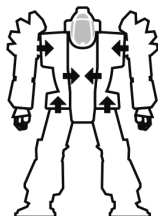
1. Lebenserhaltung
2. Sensoren
3. Cockpit
4. neu würfeln
5. Sensoren
6. Lebenserhaltung

#### 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. neu würfeln
6. neu würfeln

Reaktortreffer ○○○○  
 Gyroskoptreffer ○○  
 Sensortreffer ○○  
 Lebenserhaltung ○



Schadenstransferdiagramm

#### Rechter Arm

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

- 1 Ultra-Autokanone/5
- 2 Autokanone/2
- 3 Ferrofibril
- 4 Ferrofibril
- 5 Ferrofibril
- 6 Ferrofibril

#### Rechter Torso

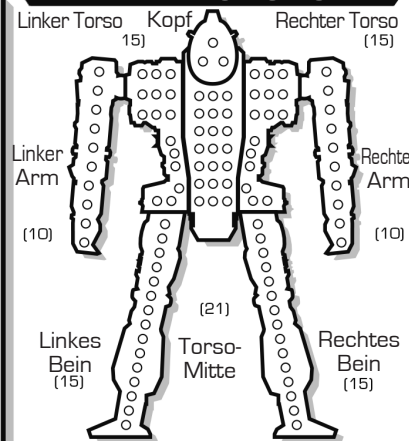
- 1 XL-Reaktor
- 2 XL-Reaktor
- 3 XL-Reaktor
- 4 M-Impuls laser
- 5 Munition (Ultra-AK/5) 20
- 6 Munition (AK/2) 45

- 1 CASE
- 2 Ferrofibril
- 3 Ferrofibril
- 4 Ferrofibril
- 5 Ferrofibril
- 6 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+	○
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:** Loki Prime  
**Bewegungspunkte:** Tonnage: 65  
**Gehen:** 5 **Technologie:**  
**Rennen:** 8 **Clan**  
**Springen:** 0 **Epoche:** Clan-Invasion

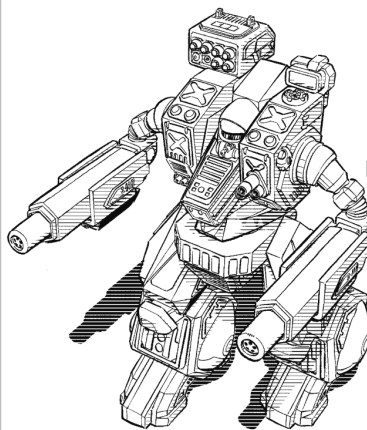
### Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	ER-PPK	RA	15	15 (DE)	-	7	14	21
1	ER-PPK	LA	15	15 (DE)	-	7	14	21
1	Blitz-KSR-6	RT	4	2/Rak.	-	4	8	12
				(M,C)				
2	Maschinengewehre	RT	0	2	-	1	2	3
				(DB, AI)				
1	Wächter-ECM	LT	0	(E)	-	-	-	6
1	Sonde	LT	0	(E)	-	-	-	5
3	Mittelschwere ER-Laser	LT	5	7 (DE)	-	5	10	15
1	Raketenabwehrsystem	K	2	(PD)	-	0	0	0
2	Splitterkapseln	RB	0	(PD, Weg, AI)	-	-	-	-
2	Splitterkapseln	LB	0	(PD, Weg, AI)	-	-	-	-
1	Feuerleitcomputer	LT	0	(E)	-	-	-	-

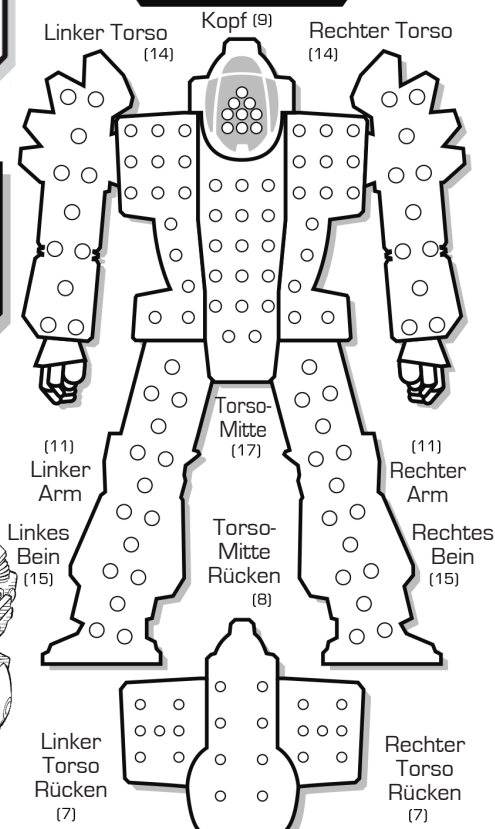
**KW:** 2.711 **Gesamtpanzerung:** 128 **Waffenhitze:** 49  
**Ableitung:** 26

### KRIEGERDATEN

**Name:** \_\_\_\_\_  
**Schützenwert:** \_\_\_\_\_ **Pilotenwert:** \_\_\_\_\_  
**Treffer:** 1 2 3 4 5 6  
**Bewusstseinswurf:** 3 5 7 10 11 Tot.



### PANZERUNG



### BAUTEILE

#### Linker Arm

- Schulter
  - Oberarmaktivator
  - ER-PPK
  - ER-PPK
- 1-3

- neu würfeln
  - neu würfeln
- 4-6

#### Linker Torso

- XL-Reaktor
  - XL-Reaktor
  - ER-M-Laser
  - ER-M-Laser
  - ER-M-Laser
  - Feuerleitcomputer
- 1-3

- Feuerleitcomputer
  - Feuerleitcomputer
  - Störeinheit
  - Sonde
  - neu würfeln
  - neu würfeln
- 4-6

#### Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Splitterkapsel
- Splitterkapsel

#### Kopf

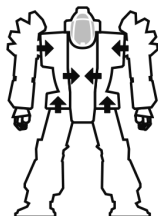
- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- Raketenabwehrsystem
- Sensoren
- Lebenserhaltung

#### Torso Mitte (CASE)

- XL-Reaktor
  - XL-Reaktor
  - XL-Reaktor
  - Gyroskop
  - Gyroskop
  - Gyroskop
- 1-3

- Gyroskop
  - XL-Reaktor
  - XL-Reaktor
  - XL-Reaktor
  - Munition (RakAbwehr) 12
  - neu würfeln
- 4-6

Reaktortreffer ○○○○  
 Gyroskoptreffer ○○  
 Sensortreffer ○○  
 Lebenserhaltung ○



Schadenstransferdiagramm

#### Rechter Arm

- Schulter
  - Oberarmaktivator
  - ER-PPK
  - ER-PPK
  - neu würfeln
  - neu würfeln
- 1-3

- neu würfeln
  - neu würfeln
  - neu würfeln
  - neu würfeln
  - neu würfeln
  - neu würfeln
- 4-6

#### Rechter Torso (CASE)

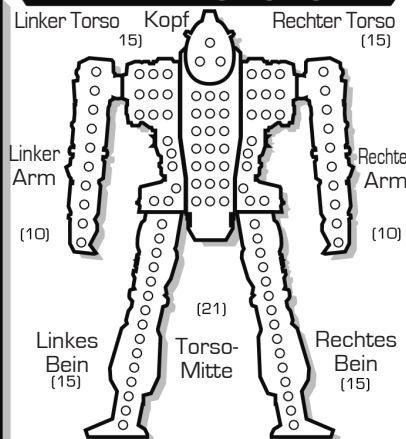
- XL-Reaktor
  - XL-Reaktor
  - Blitz-KSR-6
  - Blitz-KSR-6
  - Maschinengewehr
  - Maschinengewehr
- 1-3

- Munition (MG) 100
  - Munition (Blitz-KSR-6) 15
  - neu würfeln
  - neu würfeln
  - neu würfeln
  - neu würfeln
- 4-6

#### Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Splitterkapsel
- Splitterkapsel

### INTERNE STRUKTUR



### HITZEDATEN

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

### 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: **CTF-3D Cataphract**

Bewegungspunkte: **Tonnage: 70**  
 Gehen: **4** **Technologie:**  
 Rennen: **6** **Innere Sphäre**  
 Springen: **4** **Epoche: Clan-Invasion**

### Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Ultra-Autokanone/5	RA	1/S	5/S	2	6	13	20
(DB,R/C)								
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	LB/X-AK/10	RT	2	10	-	6	12	18
(DB,C/F/S)								
1	Mittelschwerer Laser	RT (R)	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LT (R)	3	5 (DE)	-	3	6	9

KW: 1.325 Gesamtpanzerung: 176 Waffenhitze: 15  
 Ableitung: 16

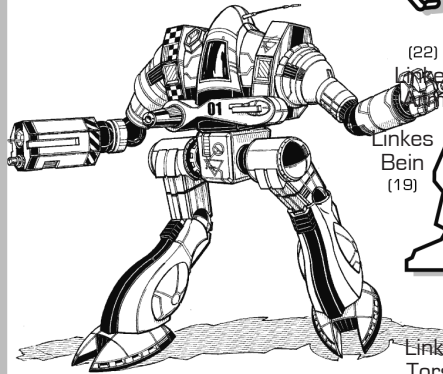
### KRIEGERDATEN

Name: \_\_\_\_\_  
 Schützenwert: \_\_\_\_\_ Pilotenwert: \_\_\_\_\_  
 Treffer: 

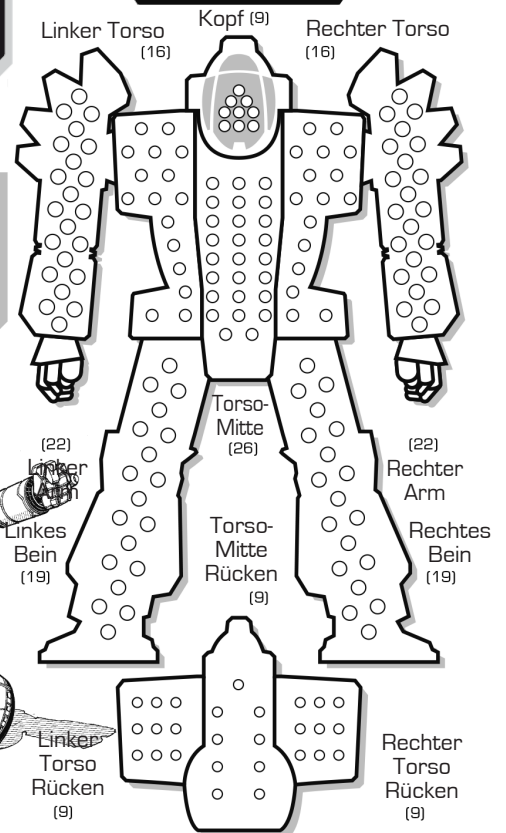
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

  
 Bewusstseinswurf: 

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



### PANZERUNG



### BAUTEILE

#### Linker Arm

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

#### Linker Torso

- XL-Reaktor
  - XL-Reaktor
  - XL-Reaktor
  - Wärmetauscher
  - Wärmetauscher
  - Mittelschwerer Laser (R)
- 1-3
- Munition (LB/X-AK/10) 10
  - Munition (LB/X Bündel) 10
  - CASE
  - neu würfeln
  - neu würfeln
  - neu würfeln
- 4-6

#### Linkes Bein

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

#### Kopf

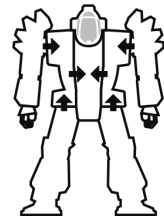
- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- Wärmetauscher
- Sensoren
- Lebenserhaltung

#### Torso Mitte

- XL-Reaktor
  - XL-Reaktor
  - XL-Reaktor
  - Gyroskop
  - Gyroskop
  - Gyroskop
- 1-3

- Gyroskop
  - XL-Reaktor
  - XL-Reaktor
  - XL-Reaktor
  - Wärmetauscher
  - Wärmetauscher
- 4-6

Reaktortreffer ○○○○  
 Gyroskoptreffer ○○  
 Sensortreffer ○○  
 Lebenserhaltung ○



Schadenstransferdiagramm

#### Rechter Arm

- Schulter
  - Oberarmaktivator
  - Unterarmaktivator
  - Ultra-Autokanone/5
  - Ultra-Autokanone/5
  - Ultra-Autokanone/5
- 1-3
- Ultra-Autokanone/5
  - Ultra-Autokanone/5
  - Mittelschwerer Laser
  - neu würfeln
  - neu würfeln
  - neu würfeln
- 4-6

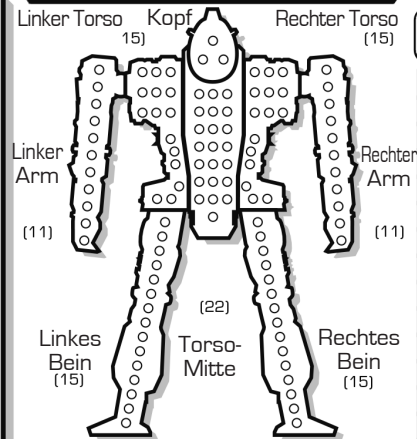
#### Rechter Torso

- XL-Reaktor
  - XL-Reaktor
  - XL-Reaktor
  - LB/X-AK/10
  - LB/X-AK/10
  - LB/X-AK/10
- 1-3
- LB/X-AK/10
  - LB/X-AK/10
  - LB/X-AK/10
  - Mittelschwerer Laser (R)
  - Munition (Ultra-AK/5) 20
  - CASE
- 4-6

#### Rechtes Bein

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

### INTERNE STRUKTUR



### HITZEDATEN

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

### Wärme-skala

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





# BATTLETECH

## MECH-DATENBOGEN

### MECHDATEN

Typ: **GLT-3N Guillotine**

Bewegungspunkte: **Tonnage: 70**

Gehen: **4** **Technologie:**

Rennen: **6** **Innere Sphäre**

Springen: **4** **Epoche: Sternenbund**

### Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
2	Mittelschwere Laser	RA	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Schwerer Laser	LA	8	8 (DE)	-	5	10	15
1	Mittelschwerer Laser	RT	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LT	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	KSR-6	TM	4	2/Rak.	-	3	6	9

(M.C.S.)

KW: 1.418 **Gesamtpanzerung: 192** **Waffenhitze: 24**  
Ableitung: 25

### KRIEGERDATEN

Name: \_\_\_\_\_

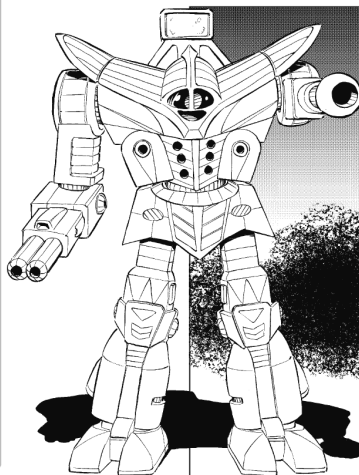
Schützenwert: \_\_\_\_\_ Pilotenwert: \_\_\_\_\_

Treffer: 

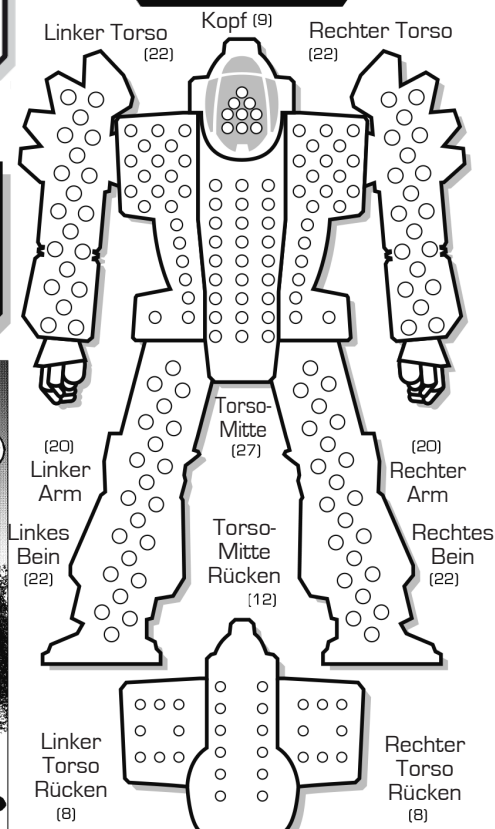
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

Bewusstseinswurf: 

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



### PANZERUNG



### BAUTEILE

#### Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Schwerer Laser
- Schwerer Laser
- Endostahl
- Endostahl

- Endostahl
- Endostahl
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

#### Linker Torso

- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher

- Wärmetauscher
- Sprungdüse
- Mittelschwerer Laser
- Endostahl
- Endostahl
- Endostahl

#### Linkes Bein

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

#### Kopf

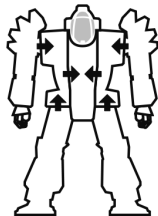
- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- Endostahl
- Sensoren
- Lebenserhaltung

#### Torso Mitte

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

- Gyroskop
- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- KSR-6
- KSR-6

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



Schadenstransferdiagramm

#### Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Mittelschwerer Laser
- Mittelschwerer Laser
- Endostahl

- Endostahl
- Endostahl
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

#### Rechter Torso

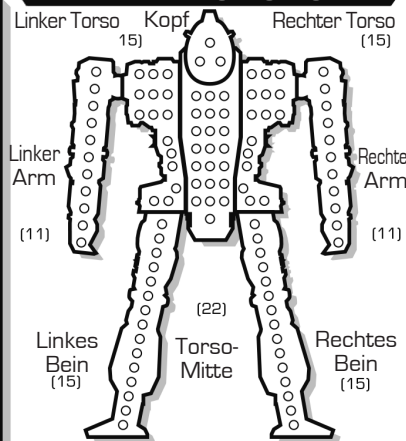
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- Sprungdüse

- Mittelschwerer Laser
- Munition (KSR-6) 15
- CASE
- Endostahl
- Endostahl
- Endostahl

#### Rechtes Bein

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

### INTERNE STRUKTUR



### HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stillelegung	25
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: Thor Prime

Bewegungspunkte: Tonnage: 70

Gehen: 5 Technologie:

Rennen: 8 Clan

Springen: 5 Epoche: Clan-Invasion

### Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	ER-PPK	RA	15	15 (DE)	-	7	14	23
1	LB/X-AK/10	LA	2	10	-	6	12	18
1	LSR-15	LT	5	1/Rak.	-	7	14	21

(DB,C/F/S)  
(M,C,S)

KW: 2.298 Gesamtpanzerung: 182 Waffenhitze: 22  
Ableitung: 28

### KRIEGERDATEN

Name: \_\_\_\_\_

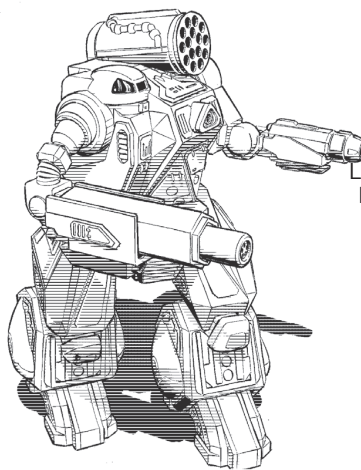
Schützenwert: \_\_\_\_\_ Pilotenwert: \_\_\_\_\_

Treffer: 

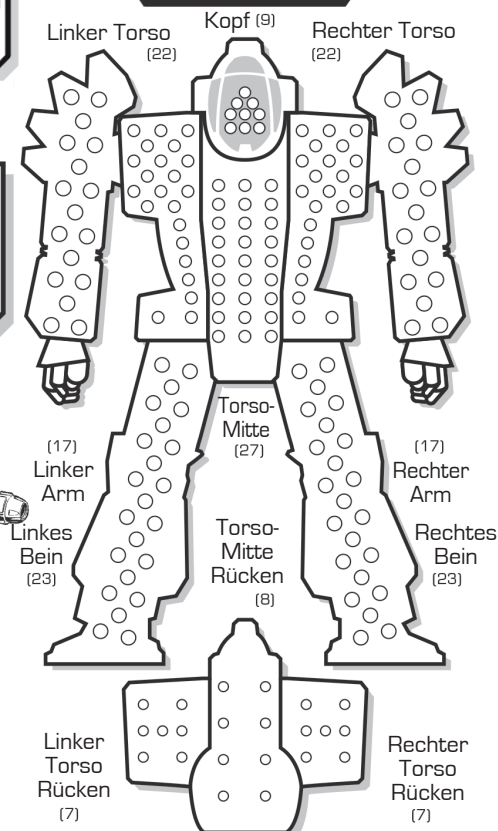
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

Bewusstseinswurf: 

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



### PANZERUNG



### BAUTEILE

#### Linker Arm (CASE)

- Schulter
- Oberarmaktivator
- 1-3 LB/X-AK/10
- 1-3 LB/X-AK/10
- 1-3 LB/X-AK/10
- 1-3 LB/X-AK/10

- 1-3 LB/X-AK/10
- 4-6 Munition (LB/X-AK/10) 10
- 3 Ferrofibril
- 4 neu würfeln
- 5 neu würfeln
- 6 neu würfeln

#### Linker Torso (CASE)

- 1-3 XL-Reaktor
- 1-3 XL-Reaktor
- 1-3 LSR-15
- 1-3 LSR-15
- 5 Munition (LSR-15) 8
- 6 Munition (LSR-15) 8

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

#### Linkes Bein

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

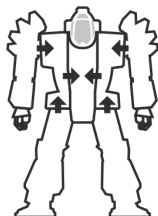
#### Kopf

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

#### Torso Mitte

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

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



Schadenstransferdiagramm

#### Rechter Arm

- 1 Schulter
- 2 Oberarmaktivator
- 1-3 ER-PPK
- 1-3 ER-PPK
- 5 Ferrofibril
- 6 neu würfeln

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

#### Rechter Torso

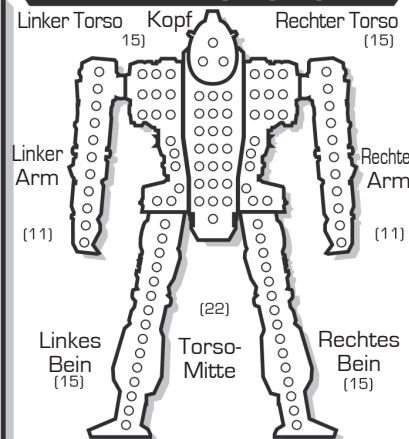
- 1-3 XL-Reaktor
- 1-3 XL-Reaktor
- 1-3 Ferrofibril
- 1-3 Ferrofibril
- 5 neu würfeln
- 6 neu würfeln

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

#### Rechtes Bein

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

### INTERNE STRUKTUR



### HITZEDATEN

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

### 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:** BL-8-KNT Black Knight  
**Bewegungspunkte:** Tonnage: 75  
**Gehen:** 4 **Technologie:**  
**Rennen:** 6 **Innere Sphäre**  
**Springen:** 0 **Epoche:** Sternenbund

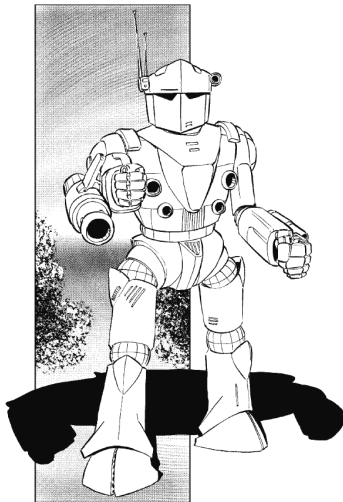
### Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	PPK	RA	10	10 (DE)	3	6	12	18
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Schwerer Laser	RT	8	8 (DE)	-	5	10	15
1	Mittelschwerer Laser	RT	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Schwerer Laser	LT	8	8 (DE)	-	5	10	15
1	Mittelschwerer Laser	LT	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Leichter Laser	K	1	3 (DE)	-	1	2	3
1	Beagle-Sonde	TM	-	(E)	-	-	-	4

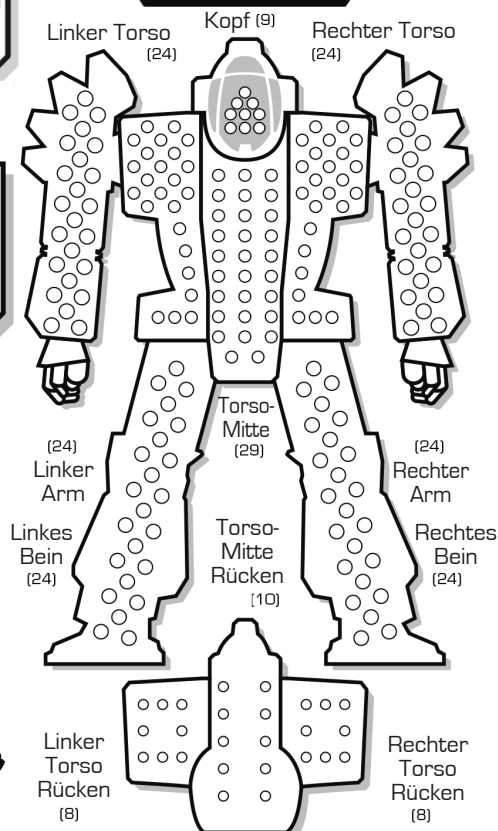
**KW:** 1.550 **Gesamtpanzerung:** 208 **Waffenhitze:** 39  
**Ableitung:** 20

### KRIEGERDATEN

**Name:** \_\_\_\_\_  
**Schützenwert:** \_\_\_\_\_ **Pilotenwert:** \_\_\_\_\_  
**Treffer:** 1 2 3 4 5 6  
**Bewusstseinswurf:** 3 5 7 10 11 Tot.



### PANZERUNG



### BAUTEILE

#### Linker Arm

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

#### Linker Torso

- Wärmetauscher
  - Wärmetauscher
  - Schwerer Laser
  - Schwerer Laser
  - Mittelschwerer Laser
  - Endostahl
- 1-3
- Endostahl
  - Endostahl
  - Endostahl
  - Endostahl
  - Endostahl
  - Endostahl
- 4-6

#### Linkes Bein

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

#### Kopf

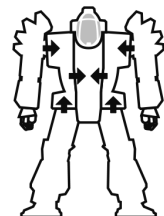
- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- Leichter Laser
- Sensoren
- Lebenserhaltung

#### Torso Mitte

- Reaktor
  - Reaktor
  - Reaktor
  - Gyroskop
  - Gyroskop
  - Gyroskop
- 1-3

- Gyroskop
  - Reaktor
  - Reaktor
  - Reaktor
  - Beagle-Sonde
  - Beagle-Sonde
- 4-6

Reaktortreffer ○○○○  
 Gyroskoptreffer ○○  
 Sensortreffer ○○  
 Lebenserhaltung ○



Schadenstransferdiagramm

#### Rechter Arm

- Schulter
  - Oberarmaktivator
  - Unterarmaktivator
  - Handaktivator
  - PPK
  - PPK
- 1-3
- PPK
  - Mittelschwerer Laser
  - neu würfeln
  - neu würfeln
  - neu würfeln
  - neu würfeln
- 4-6

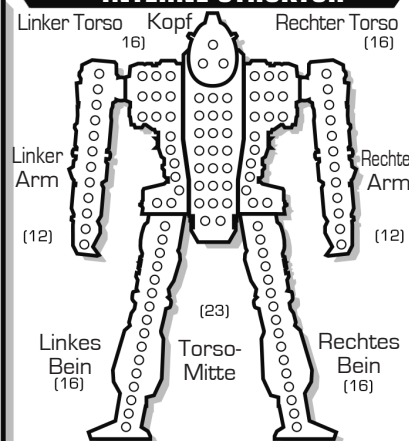
#### Rechter Torso

- Wärmetauscher
  - Wärmetauscher
  - Schwerer Laser
  - Schwerer Laser
  - Mittelschwerer Laser
  - Endostahl
- 1-3
- Endostahl
  - Endostahl
  - Endostahl
  - Endostahl
  - Endostahl
  - Endostahl
- 4-6

#### Rechtes Bein

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

### INTERNE STRUKTUR



### HITZEDATEN

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

### Wärme-skala

Überhitzung

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



# BATTLETECH

## MECH-DATENBOGEN

### MECHDATEN

Typ: **ON-1-M Orion**

Bewegungspunkte: **Tonnage: 75**  
 Gehen: **4** **Technologie:**  
 Rennen: **6** **Innere Sphäre**  
 Springen: **0** **Epoche: Clan-Invasion**

### Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	LSR-20	LA	6	1/Rak.	6	7	14	21
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	LB/X-AK/10	RT	2	10	-	6	12	18
1	KSR-4	LT	3	2/Rak.	-	3	6	9
1	NARC	TM	0	(M.E.S.)	-	3	6	9

KW: 1.414 **Gesamtpanzerung: 224** **Waffenhitze: 17**  
**Ableitung: 22**

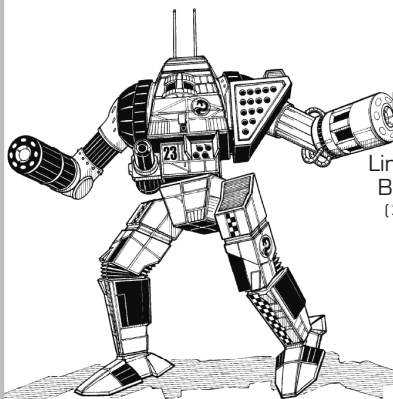
### KRIEGERDATEN

Name: \_\_\_\_\_  
 Schützenwert: \_\_\_\_\_ Pilotenwert: \_\_\_\_\_  
 Treffer: 

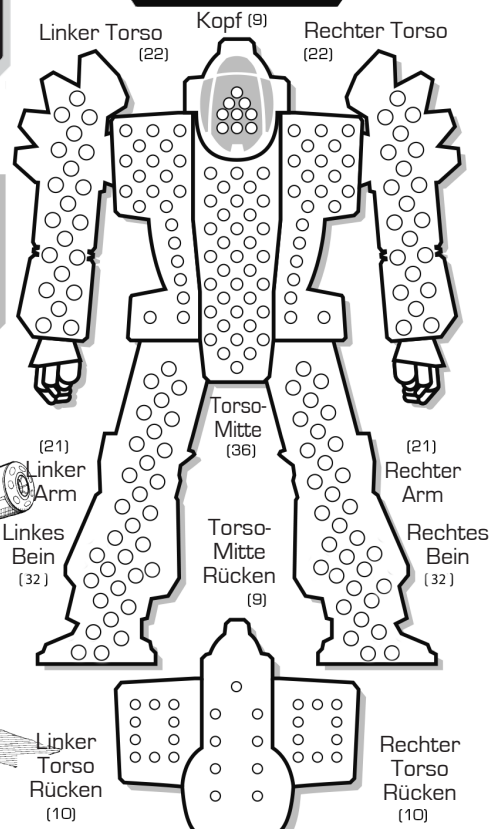
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

  
 Bewusstseinswurf: 

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



### PANZERUNG



### BAUTEILE

#### Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- 1-3 LSR-20
- LSR-20
- LSR-20
- 1 LSR-20
- 2 LSR-20
- 4-6 Mittelschwerer Laser
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

#### Linker Torso

- XL-Reaktor
- XL-Reaktor
- XL-Reaktor
- 4-6 KSR-4
- Munition (KSR-4 NARC) 25
- Munition (KSR-4 NARC) 25
- 1 Munition (LSR-20 NARC) 6
- 2 Munition (LSR-20 NARC) 6
- 4-6 3 Munition (NARC) 6
- 4 Munition (NARC) 6
- CASE
- neu würfeln

#### Linkes Bein

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

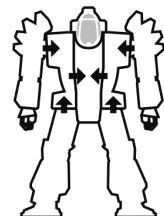
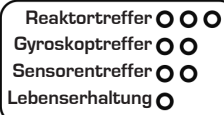
#### Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- 1-3 neu würfeln
- Sensoren
- Lebenserhaltung

#### Torso Mitte

- XL-Reaktor
- XL-Reaktor
- 3 XL-Reaktor
- 1-3 Gyroskop
- Gyroskop
- Gyroskop

- Gyroskop
- XL-Reaktor
- XL-Reaktor
- 4-6 XL-Reaktor
- NARC
- NARC



Schadenstransferdiagramm

#### Rechter Arm

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

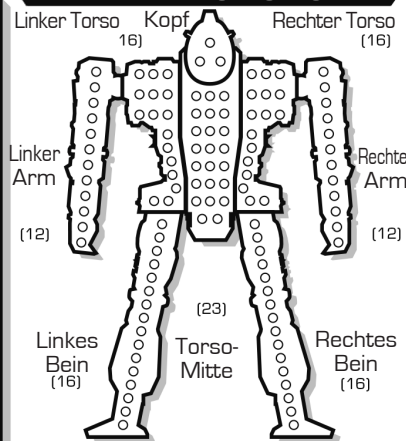
#### Rechter Torso

- XL-Reaktor
- XL-Reaktor
- 3 XL-Reaktor
- 1-3 LB/X-AK/10
- LB/X-AK/10
- LB/X-AK/10
- 1 LB/X-AK/10
- 2 LB/X-AK/10
- 3 LB/X-AK/10
- 4-6 4 Munition (LB/X-AK/10) 10
- Munition (LB/X Bündel) 10
- CASE

#### Rechtes Bein

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

### INTERNE STRUKTUR



### HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	11 (22)
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	
25	-5 Bewegungspunkte	
24	Waffen +4	
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	
20	-4 Bewegungspunkte	
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	-3 Bewegungspunkte	
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	-2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	-1 Bewegungspunkt	

### 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: **AWS-9M Awesome**

Bewegungspunkte: **Tonnage: 80**

Gehen: **4** **Technologie:**

Rennen: **6** **Innere Sphäre**

Springen: **0** **Epoche: Clan-Invasion**

### Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	ER-PPK	RA	15	10 (DE)	-	7	14	21
1	Blitz-KSR-2	LA	2	2/Rak.	-	3	6	7
				(M,C)				
1	ER-PPK	RT	15	10 (DE)	-	7	14	21
1	ER-PPK	LT	15	10 (DE)	-	7	14	21
1	M-Impuls laser	TM	4	6 (P)	-	2	4	6
1	Blitz-KSR-2	TM	2	2/Rak.	-	3	6	7
				(M,C)				
1	Leichter Impuls laser	K	2	3 (P)	-	1	2	3

KW: 1.812 **Gesamtpanzerung: 247** **Waffenhitze: 55**  
Ableitung: 40

### KRIEGERDATEN

Name: \_\_\_\_\_

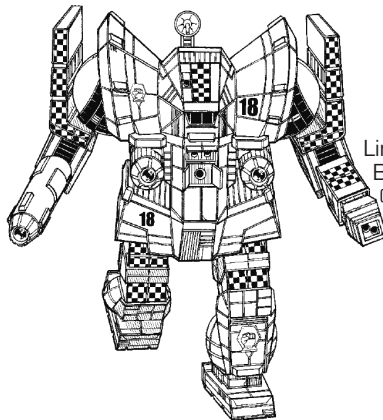
Schützenwert: \_\_\_\_\_ Pilotenwert: \_\_\_\_\_

Treffer: 

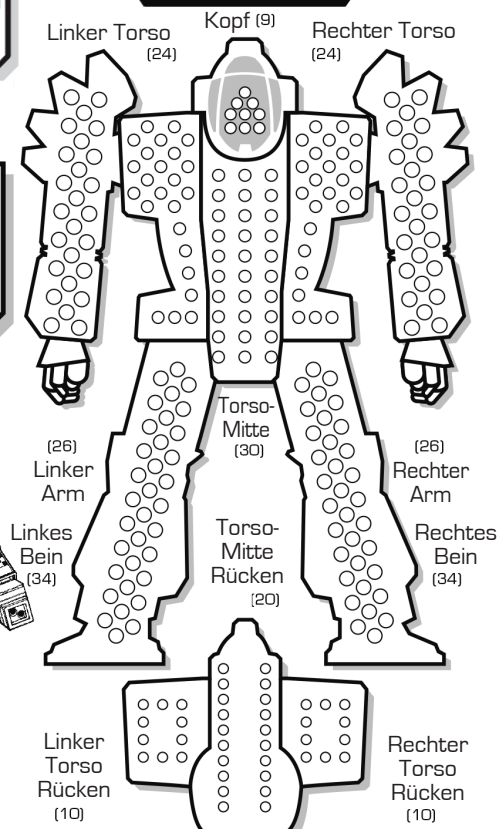
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

Bewusstseinswurf: 

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



### PANZERUNG



### BAUTEILE

#### Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Handaktivator
- Doppel-Wärmetauscher
- Doppel-Wärmetauscher

- Doppel-Wärmetauscher
- Doppel-Wärmetauscher
- Doppel-Wärmetauscher
- Doppel-Wärmetauscher
- Blitz-KSR-2
- neu würfeln

#### Linker Torso

- XL-Reaktor
- XL-Reaktor
- XL-Reaktor
- Doppel-Wärmetauscher
- Doppel-Wärmetauscher
- Doppel-Wärmetauscher

- Doppel-Wärmetauscher
- Doppel-Wärmetauscher
- Doppel-Wärmetauscher
- ER-PPK
- ER-PPK
- ER-PPK

#### Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Munition (Blitz-KSR-2) 50
- neu würfeln

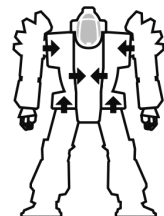
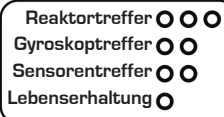
#### Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- Leichter Impuls laser
- Sensoren
- Lebenserhaltung

#### Torso Mitte

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

- Gyroskop
- XL-Reaktor
- XL-Reaktor
- XL-Reaktor
- M-Impuls laser
- Blitz-KSR-2



Schadenstransferdiagramm

#### Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Doppel-Wärmetauscher
- Doppel-Wärmetauscher
- Doppel-Wärmetauscher

- Doppel-Wärmetauscher
- Doppel-Wärmetauscher
- Doppel-Wärmetauscher
- ER-PPK
- ER-PPK
- ER-PPK

#### Rechter Torso

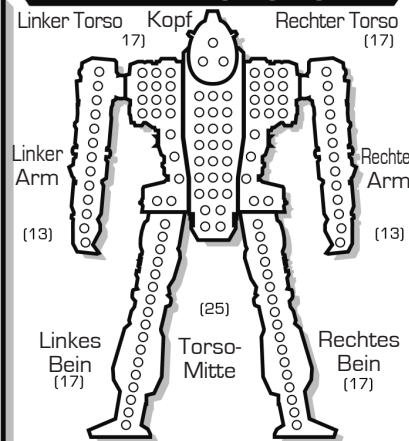
- XL-Reaktor
- XL-Reaktor
- XL-Reaktor
- Doppel-Wärmetauscher
- Doppel-Wärmetauscher
- Doppel-Wärmetauscher

- Doppel-Wärmetauscher
- Doppel-Wärmetauscher
- Doppel-Wärmetauscher
- ER-PPK
- ER-PPK
- ER-PPK

#### Rechtes Bein

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

### INTERNE STRUKTUR



### HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 20 (40)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	
25	-5 Bewegungspunkte	
24	Waffen +4	
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	
20	-4 Bewegungspunkte	
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	
17	Waffen +3	
15	-3 Bewegungspunkte	
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	-2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	-1 Bewegungspunkt	

### Wärmeskala

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





# BATTLETECH

## MECH-DATENBOGEN

### MECHDATEN

Typ: **HTM-27T Hatamoto-Chi**  
 Bewegungspunkte: **Tonnage: 80**  
 Gehen: **4** **Technologie:**  
 Rennen: **6** **Innere Sphäre**  
 Springen: **0** **Epoche: Nachfolgekriege**

### Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	PPK	RA	10	10 (DE)	3	6	12	18
1	PPK	LA	10	10 (DE)	3	6	12	18
1	KSR-6	RT	4	2/Rak.	-	3	6	9
				(M.C.S)				
1	KSR-6	LT	4	2/Rak.	-	3	6	9
				(M.C.S)				

KW: 1.607 **Gesamtpanzerung: 247** **Waffenhitze: 28**  
**Ableitung: 18**

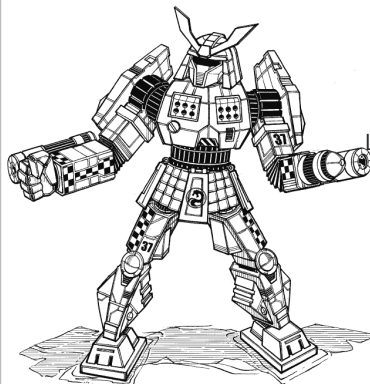
### KRIEGERDATEN

Name: \_\_\_\_\_  
 Schützenwert: \_\_\_\_\_ Pilotenwert: \_\_\_\_\_  
 Treffer: 

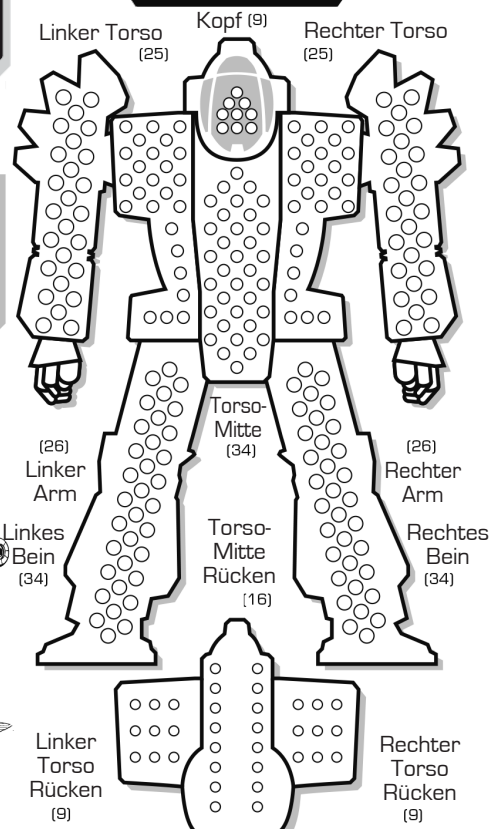
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

  
 Bewusstseinswurf: 

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



### PANZERUNG



### BAUTEILE

#### Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- 1-3 PPK
- PPK
- PPK

- Endostahl
- Endostahl
- 3 Endostahl
- 4 Endostahl
- 5 Endostahl
- 6 Endostahl

#### Linker Torso

- Wärmetauscher
- KSR-6
- 3 KSR-6
- 1-3 Munition (KSR-6) 15
- CASE
- 6 neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
- 3 neu würfeln
- 4 neu würfeln
- 5 neu würfeln
- 6 neu würfeln

#### Linkes Bein

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

#### Kopf

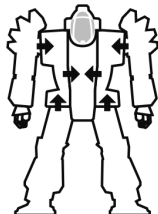
- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- 4 Endostahl
- Sensoren
- 6 Lebenserhaltung

#### Torso Mitte

- Reaktor
- Reaktor
- 3 Reaktor
- 1-3 Gyroskop
- Gyroskop
- Gyroskop

- Gyroskop
- Reaktor
- Reaktor
- 4-6 Reaktor
- 5 Endostahl
- 6 Endostahl

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



Schadenstransferdiagramm

#### Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- 1-3 Handaktivator
- PPK
- PPK

- PPK
- 2 Endostahl
- 3 Endostahl
- 4-6 Endostahl
- 5 Endostahl
- 6 Endostahl

#### Rechter Torso

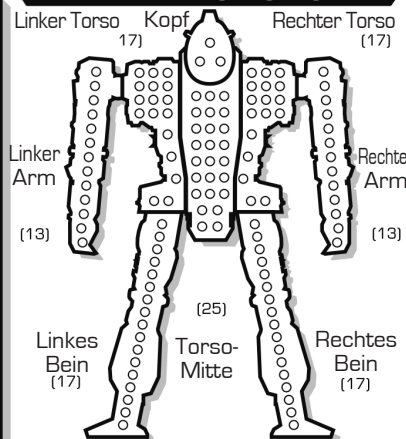
- Wärmetauscher
- 2 KSR-6
- 3 KSR-6
- 1-3 Munition (KSR-6) 15
- CASE
- 6 neu würfeln

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

#### Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- 3 Unterschenkelaktivator
- 4 Fußaktivator
- 5 Wärmetauscher
- 6 Wärmetauscher

### INTERNE STRUKTUR



### HITZEDATEN

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

### Wärme- skala

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











# BATTLETECH

## MECH-DATENBOGEN

### MECHDATEN

Typ: **CRK-5003-1 Crockett**

Bewegungspunkte: **Tonnage: 85**

Gehen: **3** **Technologie:**

Rennen: **5** **Innere Sphäre**

Springen: **3** **Epoche: Sternenbund**

### Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Leichter Laser	RA	1	3 (DE)	-	1	2	3
1	Schwerer ER-Laser	RA	12	8 (DE)	-	7	14	19
1	Leichter Laser	LA	1	3 (DE)	-	1	2	3
1	Schwerer ER-Laser	LA	12	8 (DE)	-	7	14	19
1	KSR-6	RT	4	2/Rak.	-	3	6	9
				(M,C,S)				
1	KSR-6	LT	4	2/Rak.	-	3	6	9
				(M,C,S)				
1	LB/X-AK/10	LT	2	10	-	6	12	18
				(DB,C/F/S)				

KW: 1.923 **Gesamtpanzerung: 263** **Waffenhitze: 36**  
Ableitung: 30

### KRIEGERDATEN

Name: \_\_\_\_\_

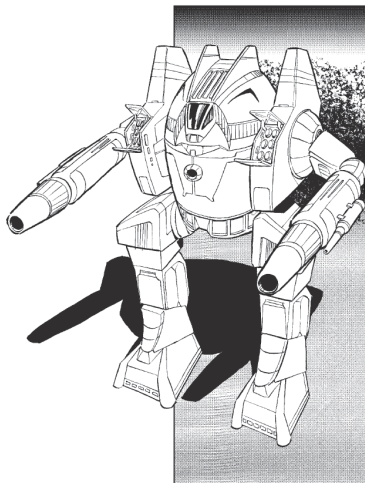
Schützenwert: \_\_\_\_\_ Pilotenwert: \_\_\_\_\_

Treffer: 

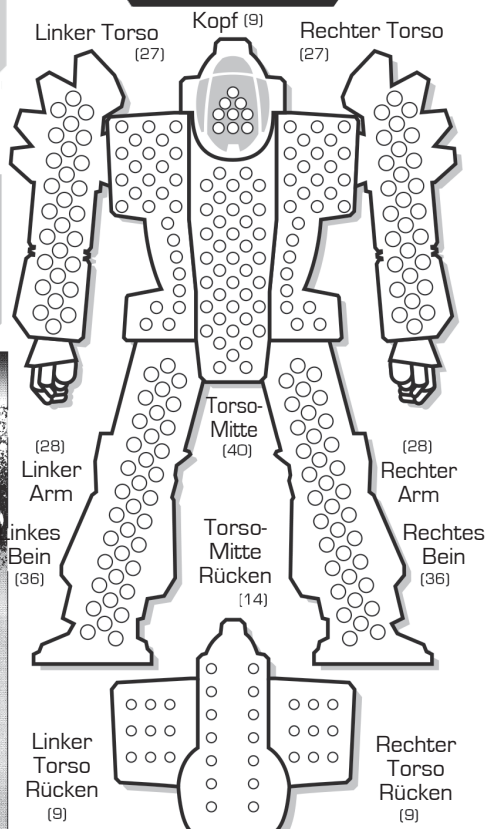
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

Bewusstseinswurf: 

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



### PANZERUNG



### BAUTEILE

#### Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- 1-3 Doppel-Wärmetauscher
- 2 Doppel-Wärmetauscher
- 2 Doppel-Wärmetauscher

- Schwerer ER-Laser
- Schwerer ER-Laser
- Leichter Laser
- 4-6 neu würfeln
- 5 neu würfeln
- 6 neu würfeln

#### Linker Torso

- Doppel-Wärmetauscher
- Doppel-Wärmetauscher
- Doppel-Wärmetauscher
- 1-3 LB/X-AK/10
- 5 LB/X-AK/10
- 6 LB/X-AK/10

- 1 LB/X-AK/10
- 2 LB/X-AK/10
- 3 LB/X-AK/10
- 4-6 KSR-6
- 5 KSR-6
- 6 Munition (LB/X-AK/10) 10

#### Linkes Bein

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

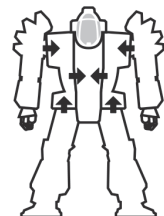
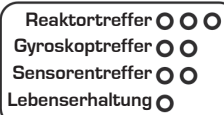
#### Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- 4-6 neu würfeln
- 5 Sensoren
- 6 Lebenserhaltung

#### Torso Mitte

- Reaktor
- Reaktor
- 3 Reaktor
- 1-3 Gyroskop
- 5 Gyroskop
- 6 Gyroskop

- Gyroskop
- Reaktor
- Reaktor
- 4-6 Reaktor
- 5 Sprungdüse
- 6 neu würfeln



Schadenstransferdiagramm

#### Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- 1-3 Doppel-Wärmetauscher
- 2 Doppel-Wärmetauscher
- 2 Doppel-Wärmetauscher

- Schwerer ER-Laser
- Schwerer ER-Laser
- Leichter Laser
- 4-6 neu würfeln
- 5 neu würfeln
- 6 neu würfeln

#### Rechter Torso

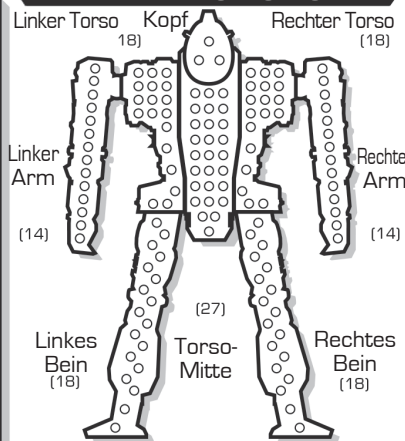
- Doppel-Wärmetauscher
- Doppel-Wärmetauscher
- Doppel-Wärmetauscher
- 1-3 Doppel-Wärmetauscher
- 5 Doppel-Wärmetauscher
- 6 Doppel-Wärmetauscher

- 1 KSR-6
- 2 KSR-6
- 3 Munition (KSR-6) 15
- 4 Munition (KSR-6) 15
- 5 Munition (LB/X-AK/10) 10
- 6 Munition (LB/X-Bündel) 10

#### Rechtes Bein

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

### INTERNE STRUKTUR



### HITZEDATEN

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

### Wärme-skala

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



# BATTLETECH

## MECH-DATENBOGEN

### MECHDATEN

Typ: **CRK-5003-2 Katana**  
 Bewegungspunkte: **Tonnage: 85**  
 Gehen: **3** Technologie: **85**  
 Rennen: **5** Innere Sphäre  
 Springen: **3** Epoche: **Nachfolgekriege**

### Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Schwerer Laser	RA	8	8 (DE)	-	5	10	15
1	Leichter Laser	RA	1	3 (DE)	-	1	2	3
1	Schwerer Laser	RA	8	8 (DE)	-	5	10	15
1	Leichter Laser	LA	1	3 (DE)	-	1	2	3
1	KSR-6	RT	4	2/Rak.	-	3	6	9
1	KSR-6	LT	4	2/Rak.	-	3	6	9
1	LB/X-AK/10	LT	2	10	-	6	12	18
				(M,C,S)				
				(DB,C/F/S)				

KW: 1.629 Gesamtpanzerung: 200 Waffenhitze: 28  
 Ableitung: 20

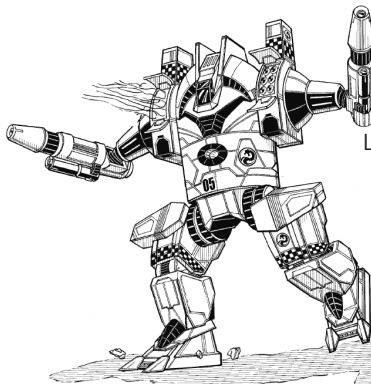
### KRIEGERDATEN

Name: \_\_\_\_\_  
 Schützenwert: \_\_\_\_\_ Pilotenwert: \_\_\_\_\_  
 Treffer: 

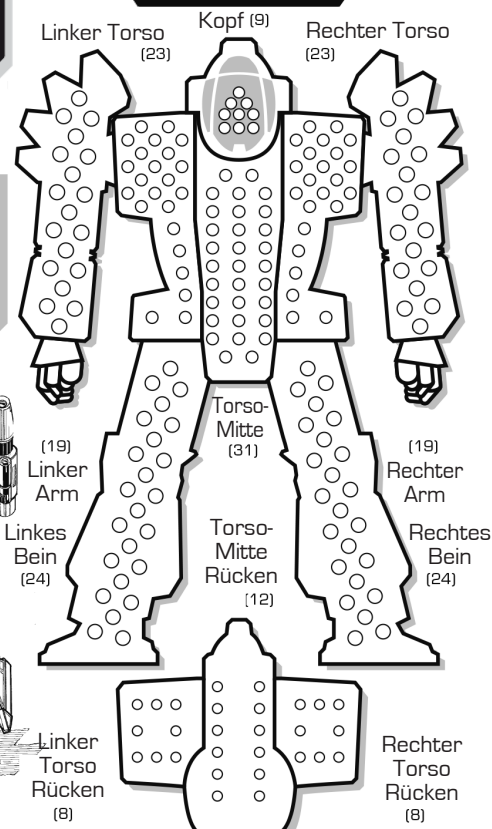
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

  
 Bewusstseinswurf: 

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



### PANZERUNG



### BAUTEILE

#### Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- 1-3 Schwerer Laser
- Schwerer Laser
- Leichter Laser

- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

#### Linker Torso

- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- 1-3 LB/X-AK/10
- LB/X-AK/10

- LB/X-AK/10
- LB/X-AK/10
- 3 LB/X-AK/10
- 4-6 LB/X-AK/10
- KSR-6
- KSR-6

#### Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- 6 Sprungdüse

#### Kopf

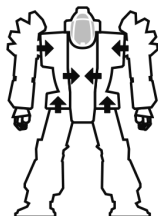
- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- 4-6 neu würfeln
- Sensoren
- Lebenserhaltung

#### Torso Mitte

- Reaktor
- Reaktor
- 1-3 Reaktor
- Gyroskop
- Gyroskop
- Gyroskop

- Gyroskop
- Reaktor
- Reaktor
- 4-6 Reaktor
- Sprungdüse
- neu würfeln

- Reaktortreffer ○○○○  
 Gyroskoptreffer ○○  
 Sensortreffer ○○  
 Lebenserhaltung ○



Schadenstransferdiagramm

#### Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- 1-3 Schwerer Laser
- Schwerer Laser
- Leichter Laser

- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

#### Rechter Torso

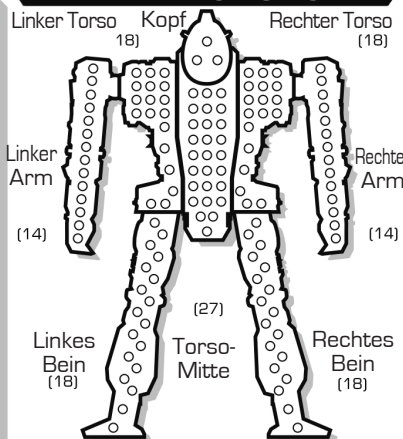
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- 1-3 KSR-6
- KSR-6

- Munition [KSR-6] 15
- Munition [KSR-6] 15
- 3 Munition [LB/X-AK/10] 10
- 4-6 Munition [LB/X-Bündel] 10
- neu würfeln
- neu würfeln

#### Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- 4 Fußaktivator
- Wärmetauscher
- 6 Sprungdüse

### INTERNE STRUKTUR



### HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stillelegung	20
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: Masakari Prime

Bewegungspunkte: Tonnage: 85

Gehen: 4 Technologie:

Rennen: 6 Clan

Springen: 0 Epoche: Clan-Invasion

### Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
2	ER-PPKs	RA	15	15 (DE)	-	7	14	23
2	ER-PPKs	LA	15	15 (DE)	-	7	14	23
1	LSR-10	LA	4	1/Rak.	-	7	14	21
(M.C.S.)								
1	Feuerleitcomputer	RT	0	(E)	-	-	-	-

KW: 3.252 Gesamtpanzerung: 259 Waffenhitze: 64  
Ableitung: 40

### KRIEGERDATEN

Name: \_\_\_\_\_

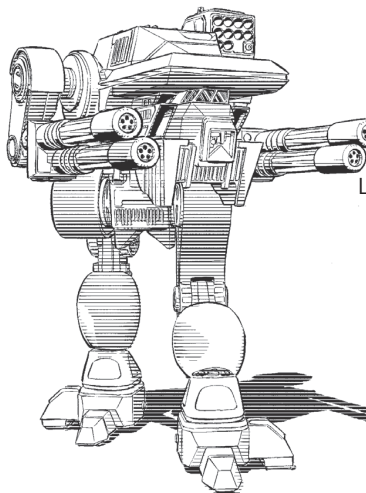
Schützenwert: \_\_\_\_\_ Pilotenwert: \_\_\_\_\_

Treffer: 

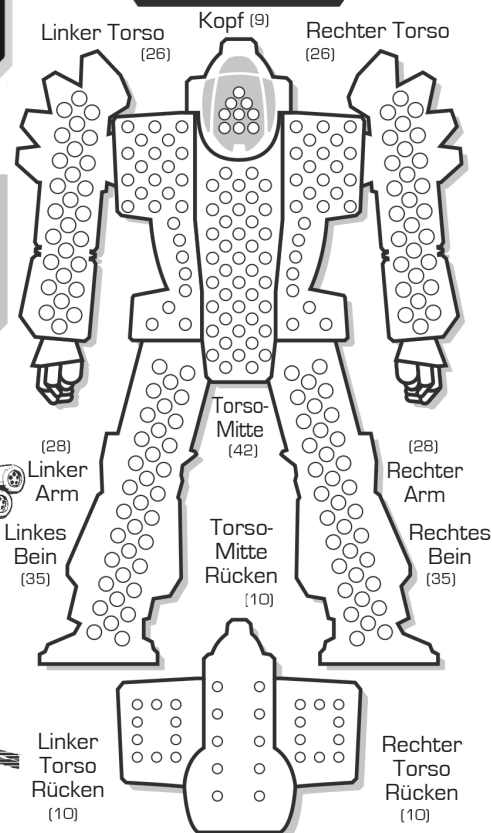
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

Bewusstseinswurf: 

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



### PANZERUNG



### BAUTEILE

#### Linker Arm (CASE)

- Schulter
- Oberarmaktivator
- ER-PPK
- ER-PPK
- ER-PPK
- ER-PPK

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

#### Linker Torso

- XL-Reaktor
- XL-Reaktor
- Doppel-Wärmetauscher
- Doppel-Wärmetauscher
- Doppel-Wärmetauscher
- Doppel-Wärmetauscher

- Doppel-Wärmetauscher
- Doppel-Wärmetauscher
- Doppel-Wärmetauscher
- Doppel-Wärmetauscher
- Ferrofibril
- Ferrofibril

#### Linkes Bein

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

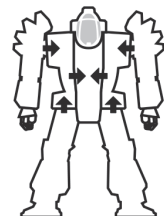
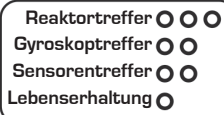
#### Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- Ferrofibril
- Sensoren
- Lebenserhaltung

#### Torso Mitte

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

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



Schadenstransferdiagramm

#### Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- ER-PPK
- ER-PPK
- ER-PPK
- ER-PPK

- Ferrofibril
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

#### Rechter Torso

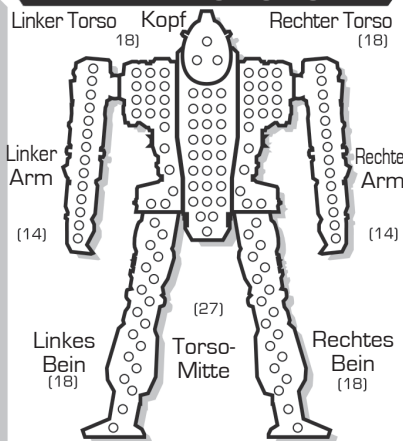
- XL-Reaktor
- XL-Reaktor
- Doppel-Wärmetauscher
- Doppel-Wärmetauscher
- Feuerleitcomputer
- Feuerleitcomputer

- Feuerleitcomputer
- Feuerleitcomputer
- Feuerleitcomputer
- Ferrofibril
- Ferrofibril
- neu würfeln

#### Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Doppel-Wärmetauscher
- Doppel-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 20 (40)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	
25	-5 Bewegungspunkte	
24	Waffen +4	○○○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○○○○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○○○○○
20	-4 Bewegungspunkte	○○○○○○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○○○○○○○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○○○○○○○○
17	Waffen +3	○○○○○○○○○
15	-3 Bewegungspunkte	○○○○○○○○○○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○○○○○○○○○○○
13	Waffen +2	○○○○○○○○○○○○
10	-2 Bewegungspunkte	○○○○○○○○○○○○○
8	Waffen +1	○○○○○○○○○○○○○○
5	-1 Bewegungspunkt	○○○○○○○○○○○○○○○









# BATTLETECH

## MECH-DATENBOGEN

### MECHDATEN

Typ: HGN-732 Highlander

Bewegungspunkte: Tonnage: 90

Gehen: 3 Technologie:

Rennen: 5 Innere Sphäre

Springen: 3 Epoche: Sternenbund

### Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Gaussgeschütz	RA	1	15	2	7	15	22
				(DB,X)				
1	KSR-6	LA	4	2/Rak.	-	3	6	9
				(M,C,S)				
2	Mittelschwere Laser	RT	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	LSR-20	LT	6	1/Rak.	6	7	14	21
				(M,C,S)				

KW: 2.227 Gesamtpanzerung: 277 Waffenhitze: 17  
Ableitung: 12

### KRIEGERDATEN

Name: \_\_\_\_\_

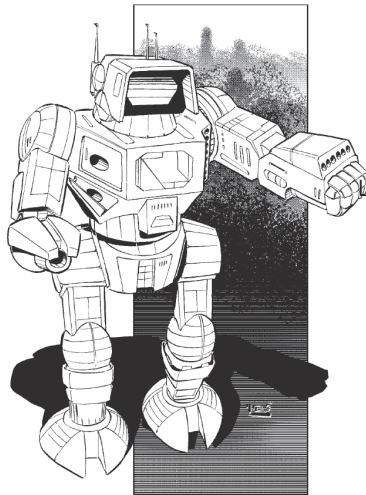
Schützenwert: \_\_\_\_\_ Pilotenwert: \_\_\_\_\_

Treffer: 

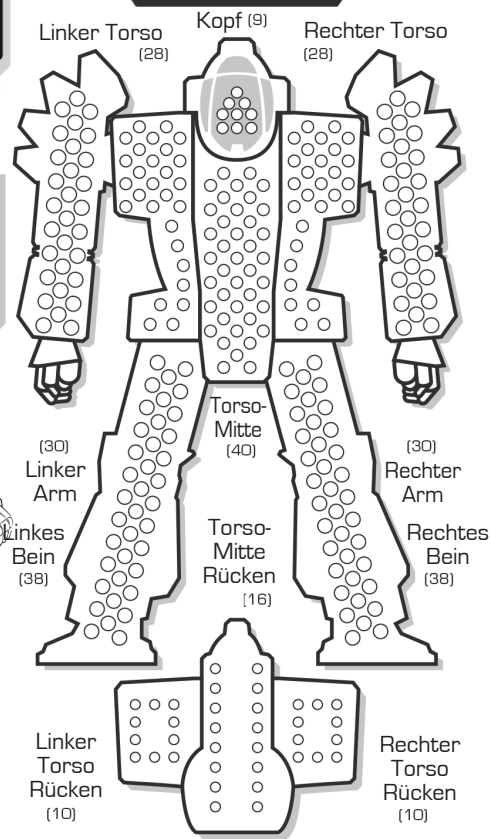
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

Bewusstseinswurf: 

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



### PANZERUNG



### BAUTEILE

#### Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Handaktivator
- KSR-6
- KSR-6

- Ferrofibril
- Ferrofibril
- Ferrofibril
- Ferrofibril
- Ferrofibril
- Ferrofibril

#### Linker Torso

- Sprungdüse
- LSR-20
- LSR-20
- LSR-20
- LSR-20
- LSR-20

- Munition (LSR-20) 6
- Munition (LSR-20) 6
- Munition (KSR-6) 15
- Munition (KSR-6) 15
- CASE
- Ferrofibril

#### Linkes Bein

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

#### Kopf

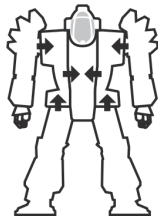
- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- neu würfeln
- Sensoren
- Lebenserhaltung

#### Torso Mitte

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

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

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



Schadenstransferdiagramm

#### Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Gaussgeschütz
- Gaussgeschütz
- Gaussgeschütz

- Gaussgeschütz
- Gaussgeschütz
- Gaussgeschütz
- Gaussgeschütz
- Ferrofibril
- Ferrofibril

#### Rechter Torso

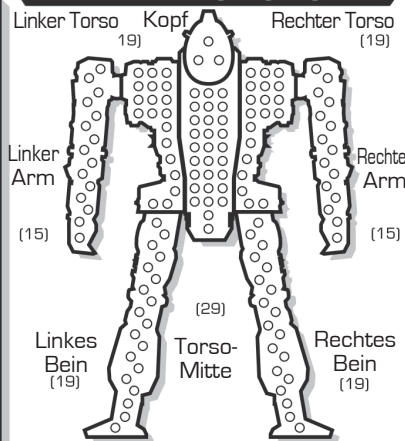
- Sprungdüse
- Mittelschwerer Laser
- Mittelschwerer Laser
- Munition (Gauss) 8
- Munition (Gauss) 8
- CASE

- Ferrofibril
- Ferrofibril
- Ferrofibril
- Ferrofibril
- Ferrofibril
- neu würfeln

#### Rechtes Bein

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

### INTERNE STRUKTUR



### Wärme-skala

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

### HITZEDATEN

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



# BATTLETECH

## MECH-DATENBOGEN

### MECHDATEN

Typ: **MAL-1R Mauler**

Bewegungspunkte: **Tonnage: 90**

Gehen: **3** Technologie: **90**

Rennen: **5** Innere Sphäre

Springen: **0** Epoche: **Nachfolgekriege**

### Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Schwerer ER-Laser	RA	12	8 (DE)	-	7	14	19
1	Schwerer ER-Laser	LA	12	8 (DE)	-	7	14	19
1	LSR-15	RT	5	1/Rak.	6	7	14	21
(M.C.S)								
2	Autokanonen/2	RT	1	2 (DB,S)	4	8	16	24
1	LSR-15	LT	5	1/Rak.	6	7	14	21
(M.C.S)								
2	Autokanonen/2	LT	1	2 (DB,S)	4	8	16	24

KW: 1.460 Gesamtpanzerung: 206 Waffenhitze: 38  
Ableitung: 24

### KRIEGERDATEN

Name: \_\_\_\_\_

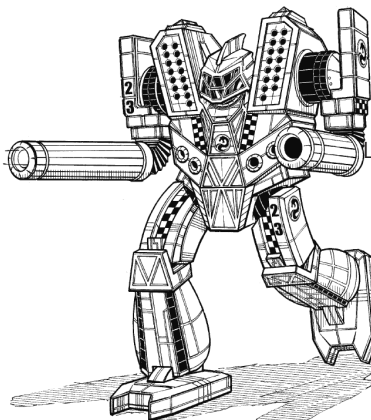
Schützenwert: \_\_\_\_\_ Pilotenwert: \_\_\_\_\_

Treffer: 

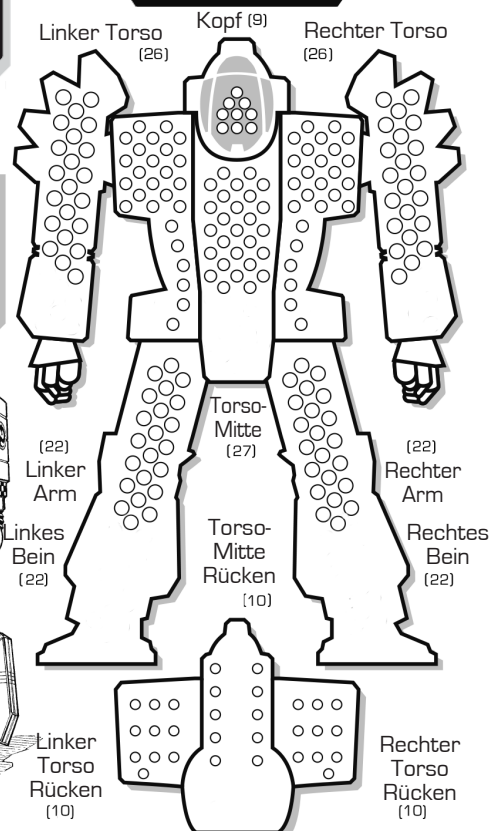
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

Bewusstseinswurf: 

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



### PANZERUNG



### BAUTEILE

#### Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- 1-3 Doppel-Wärmetauscher
- 5 Doppel-Wärmetauscher
- 6 Doppel-Wärmetauscher

- 1 [Schwerer ER-Laser
- 2 [Schwerer ER-Laser
- 3 Ferrofibril
- 4-6 Ferrofibril
- 5 Ferrofibril
- 6 neu würfeln

#### Linker Torso

- XL-Reaktor
- XL-Reaktor
- 3 XL-Reaktor
- 4 LSR-15
- 5 LSR-15
- 6 LSR-15

- 1 Autokanone/2
- 2 Autokanone/2
- 3-4 Munition [AK/2] 45
- 4 Munition [LSR-15] 8
- 5 Munition [LSR-15] 8
- 6 CASE

#### Linkes Bein

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

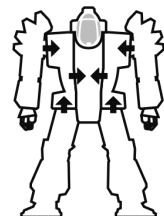
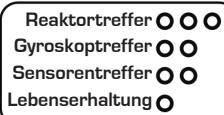
#### Kopf

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

#### Torso Mitte

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

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



Schadenstransferdiagramm

#### Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- 1-3 [Schwerer ER-Laser
- 4 [Schwerer ER-Laser
- 6 Ferrofibril

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

#### Rechter Torso

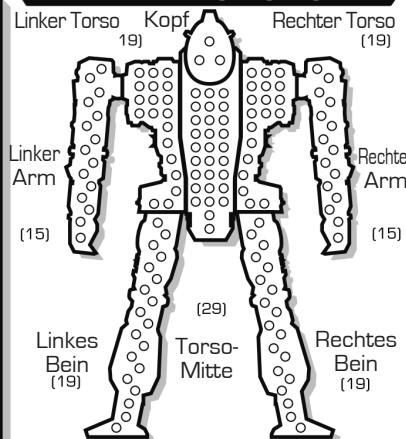
- 1 XL-Reaktor
- 2 XL-Reaktor
- 3 XL-Reaktor
- 4 LSR-15
- 5 LSR-15
- 6 LSR-15

- 1 Autokanone/2
- 2 Autokanone/2
- 3-4 Munition [AK/2] 45
- 4 Munition [LSR-15] 8
- 5 Munition [LSR-15] 8
- 6 CASE

#### Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- 3 Unterschenkelaktivator
- 4 Fußaktivator
- 5 Ferrofibril
- 6 neu würfeln

### INTERNE STRUKTUR



### HITZEDATEN

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

### Wärmeskala

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

# BATTLETECH

## MECH-DATENBOGEN

### MECHDATEN

Typ: **BNC-5S Banshee**

Bewegungspunkte: **Tonnage: 95**

Gehen: **4** Technologie: **95**

Rennen: **6** Innere Sphäre

Springen: **0** Epoche: **Clan-Invasion**

### Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	KSR-6	RA	4	2/Rak.	-	3	6	9
(M,C,S)								
2	Mittelschwere Laser	LA	3	5 (DE)	-	3	6	9
2	ER-PPKs	RT	15	10 (DE)	-	7	14	23
1	Mittelschwerer Laser	RT(R)	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Gaussgeschütz	LT	1	15	2	7	15	22
(DB,X)								
1	Mittelschwerer Laser	LT(R)	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Leichter Laser	TM	1	3 (DE)	-	1	2	3
1	Leichter Laser	TM	1	3 (DE)	-	1	2	3

KW: 2.065 Gesamtpanzerung: 240 Waffenhitze: 49  
Ableitung: 28

### KRIEGERDATEN

Name: \_\_\_\_\_

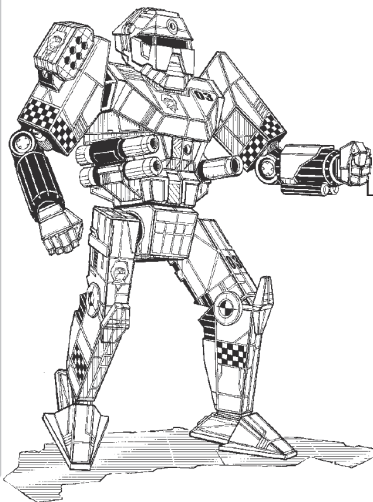
Schützenwert: \_\_\_\_\_ Pilotenwert: \_\_\_\_\_

Treffer: 

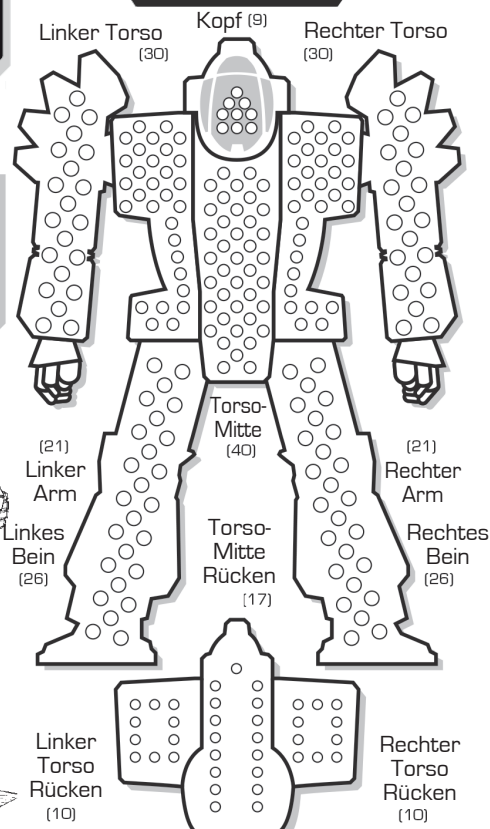
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

Bewusstseinswurf: 

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



### PANZERUNG



### BAUTEILE

#### Linker Arm

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

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

#### Linker Torso

- XL-Reaktor
- XL-Reaktor
- XL-Reaktor
- Gaussgeschütz
- Gaussgeschütz
- Gaussgeschütz

- Gaussgeschütz
- Gaussgeschütz
- Gaussgeschütz
- Gaussgeschütz
- Mittelschwerer Laser (R)
- Munition (Gauss) 8

#### Linkes Bein

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

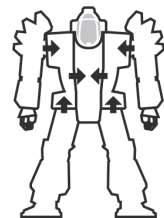
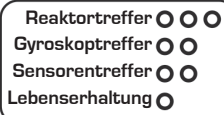
#### Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- Leichter Laser
- Sensoren
- Lebenserhaltung

#### Torso Mitte

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

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



Schadenstransferdiagramm

#### Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Handaktivator
- KSR-6
- KSR-6

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

#### Rechter Torso

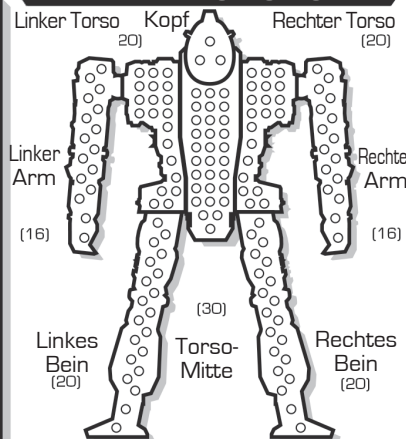
- XL-Reaktor
- XL-Reaktor
- XL-Reaktor
- ER-PPK
- ER-PPK
- ER-PPK

- ER-PPK
- ER-PPK
- ER-PPK
- Mittelschwerer Laser (R)
- neu würfeln
- neu würfeln

#### Rechtes Bein

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

### INTERNE STRUKTUR



### HITZEDATEN

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

### Wärmeskala

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

# BATTLETECH

## MECH-DATENBOGEN

### MECHDATEN

Typ: **Gladiator Prime**

Bewegungspunkte: **Tonnage: 95**  
 Gehen: 4 **Technologie:**  
 Rennen: 6 (8) **Clan**  
 Springen: 4 **Epoche: Clan-Invasion**

### Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
2	Schwere ER-Laser	RA	12	10 (DE)	-	8	15	25
1	Gaussgeschütz	LA	1	15	2	7	15	22
				(DB,X)				
2	Maschinengewehre	RT	0	2	-	1	2	3
				(DB,AI)				

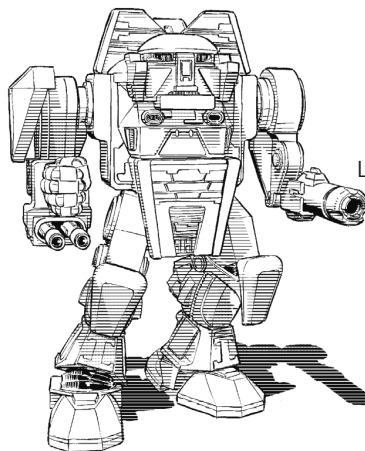
KW: 2.619 **Gesamtpanzerung: 259** **Waffenhitze: 25**  
**Ableitung: 38**

### KRIEGERDATEN

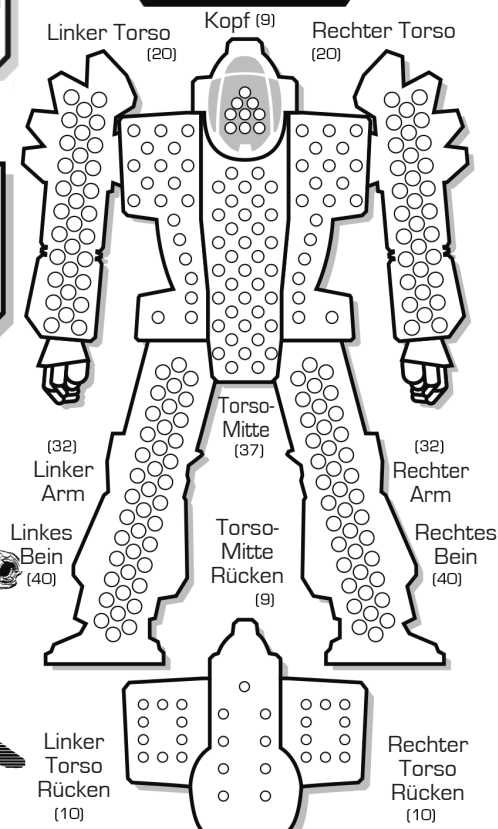
Name: \_\_\_\_\_  
 Schützenwert: \_\_\_\_\_ Pilotenwert: \_\_\_\_\_  
 Treffer: 

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

  
 Bewusstseinswurf: \_\_\_\_\_



### PANZERUNG



### BAUTEILE

#### Linker Arm

1. Schulter (CASE)  
 2. Oberarmaktivator  
 1-3 3. Doppel-Wärmetauscher  
 4. Doppel-Wärmetauscher  
 5. Gaussgeschütz  
 6. Gaussgeschütz
1. Gaussgeschütz  
 2. Gaussgeschütz  
 3. Gaussgeschütz  
 4-6 4. Gaussgeschütz  
 5. Ferrofibril  
 6. neu würfeln

#### Linker Torso

1. XL-Reaktor  
 2. XL-Reaktor  
 1-3 3. Munition (Gauss) 8  
 4. Munition (Gauss) 8  
 5. MASC  
 6. MASC
1. MASC  
 2. MASC  
 4-6 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

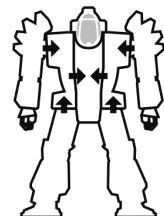
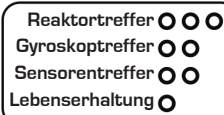
#### Kopf

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

#### Torso Mitte

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

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



Schadenstransferdiagramm

#### Rechter Arm

1. Schulter  
 2. Oberarmaktivator  
 3. Unterarmaktivator  
 4. Handaktivator  
 1-3 5. Doppel-Wärmetauscher  
 6. Doppel-Wärmetauscher
1. Doppel-Wärmetauscher  
 2. Doppel-Wärmetauscher  
 4-6 3. Schwerer ER-Laser  
 4. Schwerer ER-Laser  
 5. Ferrofibril  
 6. neu würfeln

#### Rechter Torso

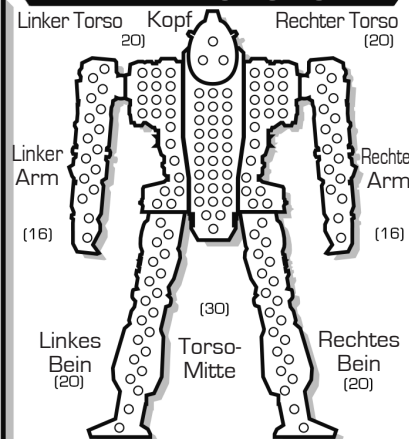
1. XL-Reaktor  
 2. XL-Reaktor  
 1-3 3. Doppel-Wärmetauscher  
 4. Doppel-Wärmetauscher  
 5. Maschinengewehr  
 6. Maschinengewehr

1. Munition (MG) 200  
 2. Ferrofibril  
 3. Ferrofibril  
 4-6 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	19 (38)
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:** Daishi Prime  
**Bewegungspunkte:** Tonnage: 100  
**Gehen:** 3 **Technologie:**  
**Rennen:** 5 **Clan**  
**Springen:** 0 **Epoche:** Clan-Invasion

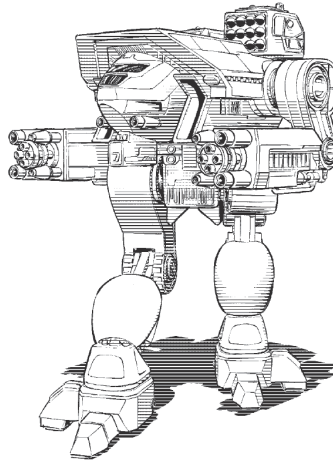
### Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
2	Schwere ER-Laser	RA	12	10 (DE)	-	8	15	25
2	M-Impuls laser	RA	4	7 (P)	-	4	8	12
1	Ultra-Autokanone/5	RA	1/5	5/S	-	7	14	21
(DB,R/C)								
2	Schwere ER-Laser	LA	12	10 (DE)	-	8	15	25
2	M-Impuls laser	LA	4	7 (P)	-	4	8	12
1	Ultra-Autokanone/5	LA	1/5	5/S	-	7	14	21
(DB,R/C)								
1	LSR-10	LT	4	1/Rak.	-	7	14	21
(M,C,S)								

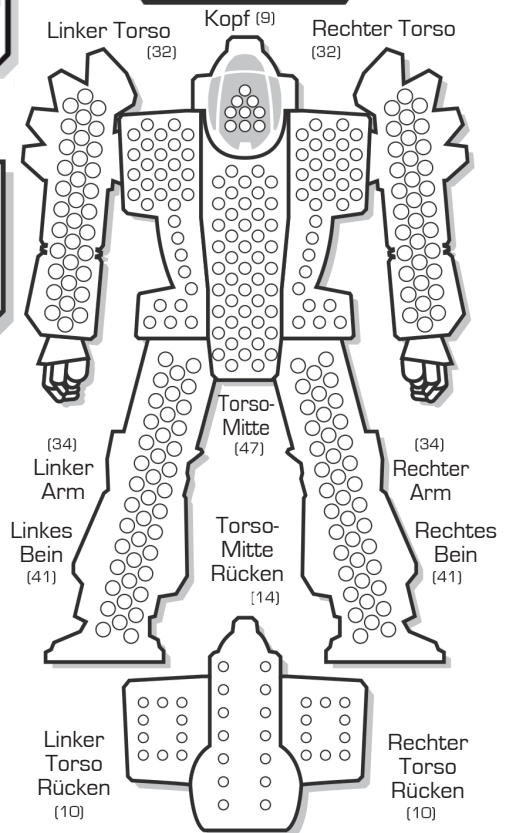
**KW:** 2.712 **Gesamtpanzerung:** 304 **Waffenhitze:** 70  
**Ableitung:** 44

### KRIEGERDATEN

**Name:** \_\_\_\_\_  
**Schützenwert:** \_\_\_\_\_ **Pilotenwert:** \_\_\_\_\_  
**Treffer:** 1 2 3 4 5 6  
**Bewusstseinswurf:** 3 5 7 10 11 Tot.



### PANZERUNG



### BAUTEILE

#### Linker Arm (CASE)

- Schulter
  - Oberarmaktivator
  - Schwerer ER-Laser
  - Schwerer ER-Laser
  - Ultra-AK/5
  - Ultra-AK/5
- 1-3
- Ultra-AK/5
  - M-Impuls laser
  - M-Impuls laser
  - Munition (Ultra-AK/5) 20
  - neu würfeln
  - neu würfeln
- 4-6

#### Linker Torso

- XL-Reaktor (CASE)
  - XL-Reaktor
  - Doppel-Wärmetauscher
  - Doppel-Wärmetauscher
  - Doppel-Wärmetauscher
  - Doppel-Wärmetauscher
- 1-3
- Doppel-Wärmetauscher
  - Doppel-Wärmetauscher
  - Doppel-Wärmetauscher
  - Doppel-Wärmetauscher
  - LSR-10
  - Munition (LSR-10) 12
- 4-6

#### Linkes Bein

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

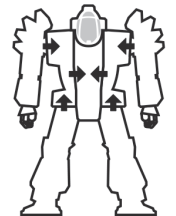
#### Kopf

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

#### Torso Mitte

- XL-Reaktor
  - XL-Reaktor
  - XL-Reaktor
  - Gyroskop
  - Gyroskop
  - Gyroskop
- 1-3

- Gyroskop
  - XL-Reaktor
  - XL-Reaktor
  - XL-Reaktor
  - Doppel-Wärmetauscher
  - Doppel-Wärmetauscher
- 4-6



Schadenstransferdiagramm

#### Rechter Arm (CASE)

- Schulter
  - Oberarmaktivator
  - Schwerer ER-Laser
  - Schwerer ER-Laser
  - Ultra-AK/5
  - Ultra-AK/5
- 1-3
- Ultra-AK/5
  - M-Impuls laser
  - M-Impuls laser
  - Munition (Ultra-AK/5) 20
  - neu würfeln
  - neu würfeln
- 4-6

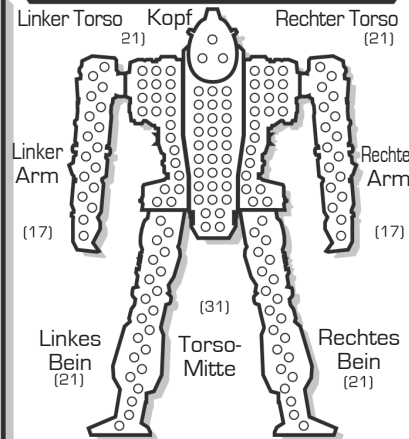
#### Rechter Torso

- XL-Reaktor
  - XL-Reaktor
  - Doppel-Wärmetauscher
  - Doppel-Wärmetauscher
  - Doppel-Wärmetauscher
  - Doppel-Wärmetauscher
- 1-3
- Doppel-Wärmetauscher
  - Doppel-Wärmetauscher
  - Doppel-Wärmetauscher
  - Doppel-Wärmetauscher
  - neu würfeln
  - neu würfeln
- 4-6

#### Rechtes Bein

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

### INTERNE STRUKTUR



### HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	22 (44)
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○ ○ ○ ○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○ ○ ○ ○
25	-5 Bewegungspunkte	○ ○ ○ ○
24	Waffen +4	○ ○ ○ ○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○ ○ ○ ○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○ ○ ○ ○
20	-4 Bewegungspunkte	○ ○ ○ ○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○ ○ ○ ○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○ ○ ○ ○
17	Waffen +3	○ ○ ○ ○
15	-3 Bewegungspunkte	○ ○ ○ ○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○ ○ ○ ○
13	Waffen +2	○ ○ ○ ○
10	-2 Bewegungspunkte	○ ○ ○ ○
8	Waffen +1	○ ○ ○ ○
5	-1 Bewegungspunkt	○ ○ ○ ○

### Wärme-skala

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



# BATTLETECH

## MECH-DATENBOGEN

### MECHDATEN

Typ: **IMP-3E Imp**  
 Bewegungspunkte: **Tonnage: 100**  
 Gehen: **3** **Technologie:**  
 Rennen: **5** **Innere Sphäre**  
 Springen: **0** **Epoche: Clan-Invasion**

### Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	LSR-15	RA	5	1/Rak	6	7	14	21
(M,C,S)								
1	Schwerer Impuls laser	LA	10	9 (P)	-	3	7	10
1	ER-PPK	RT	15	15 (DE)	-	7	14	23
2	Mittelschwere Laser	RT	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	ER-PPK	LT	15	15 (DE)	-	7	14	23
2	M-Impuls laser	TM	4	6 (P)	-	2	4	6

KW: 1.906 **Gesamtpanzerung: 288** **Waffenhitze: 45**  
**Ableitung: 30**

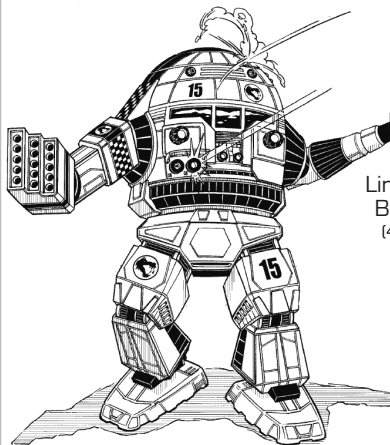
### KRIEGERDATEN

Name: \_\_\_\_\_  
 Schützenwert: \_\_\_\_\_ Pilotenwert: \_\_\_\_\_  
 Treffer: 

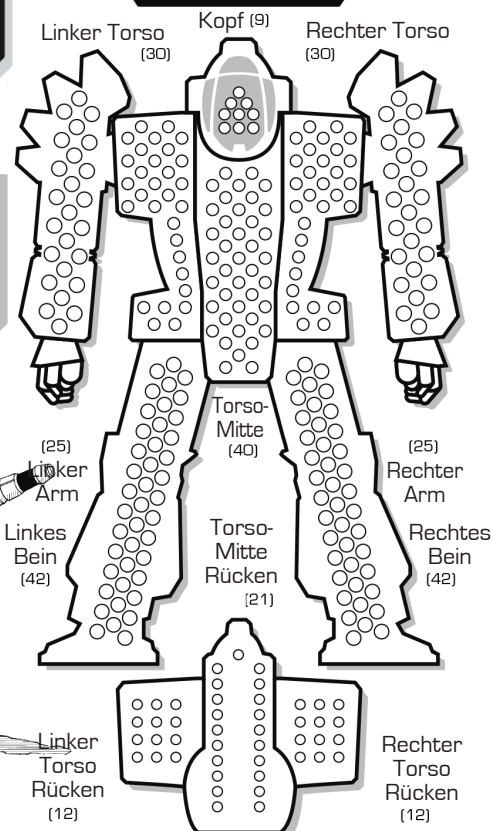
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

  
 Bewusstseinswurf: 

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



### PANZERUNG



### BAUTEILE

#### Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- Schwerer Impuls laser

- Schwerer Impuls laser
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

#### Linker Torso

- XL-Reaktor
- XL-Reaktor
- XL-Reaktor
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher

- ER-PPK
- ER-PPK
- ER-PPK
- Munition (LSR-15) 8
- Munition (LSR-15) 8
- CASE

#### Linkes Bein

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

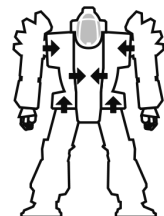
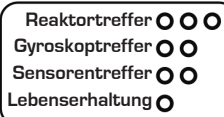
#### Kopf

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

#### Torso Mitte

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

- Gyroskop
- XL-Reaktor
- XL-Reaktor
- XL-Reaktor
- M-Impuls laser
- M-Impuls laser



Schadenstransferdiagramm

#### Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher

- LSR-15
- LSR-15
- LSR-15
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

#### Rechter Torso

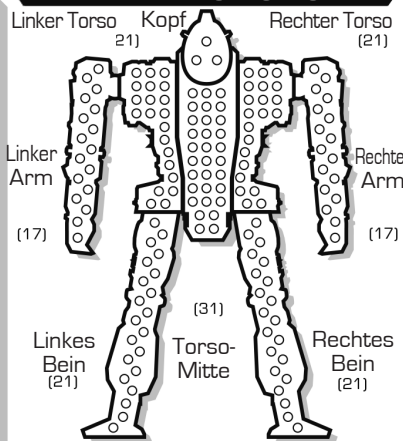
- XL-Reaktor
- XL-Reaktor
- XL-Reaktor
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher

- Wärmetauscher
- ER-PPK
- ER-PPK
- ER-PPK
- Mittelschwerer Laser
- Mittelschwerer Laser

#### Rechtes Bein

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

### INTERNE STRUKTUR



### HITZEDATEN

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

### Wärme-skala

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

# BATTLETECH

## MECH-DATENBOGEN

### MECHDATEN

Typ: KGC-000 King Crab

Bewegungspunkte: Tonnage: 100

Gehen: 3 Technologie:

Rennen: 5 Innere Sphäre

Springen: 0 Epoche: Sternenbund

### Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Autokanone/20	RA/RT	7	20	-	3	6	9
				(DB,S)				
1	Autokanone/20	LA/LT	7	20	-	3	6	9
				(DB,S)				
1	Schwerer Laser	RT	8	8 (DE)	-	5	8	15
1	LSR-15	LT	5	1/Rak.	6	7	14	21
				(M,C,S)				

KW: 2.221 Gesamtpanzerung: 295 Waffenhitze: 27  
Ableitung: 15

### KRIEGERDATEN

Name: \_\_\_\_\_

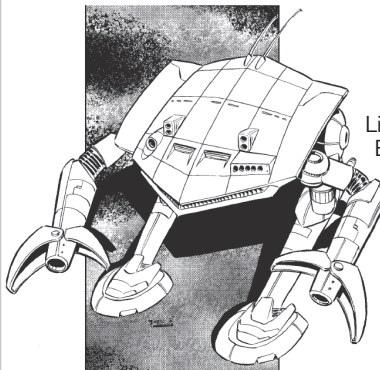
Schützenwert: \_\_\_\_\_ Pilotenwert: \_\_\_\_\_

Treffer: 

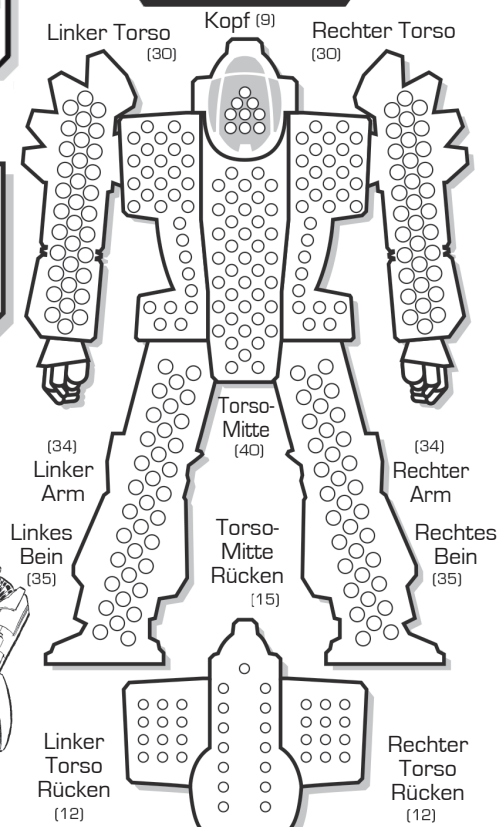
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

Bewusstseinswurf: 

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



### PANZERUNG



### BAUTEILE

#### Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Handaktivator
- Autokanone/20
- Autokanone/20

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

#### Linker Torso

- Autokanone/20 (Fort.)
- Autokanone/20 (Fort.)
- LSR-15
- LSR-15
- LSR-15
- Munition (LSR-15) 8

- Munition (AK/20) 5
- CASE
- Ferrofibril
- Ferrofibril
- Ferrofibril
- Ferrofibril

#### Linkes Bein

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

#### Kopf

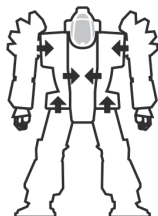
- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- Ferrofibril
- Sensoren
- Lebenserhaltung

#### Torso Mitte

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

- Gyroskop
- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- Wärmetauscher
- Ferrofibril

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



Schadenstransferdiagramm

#### Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Handaktivator
- Autokanone/20
- Autokanone/20

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

#### Rechter Torso

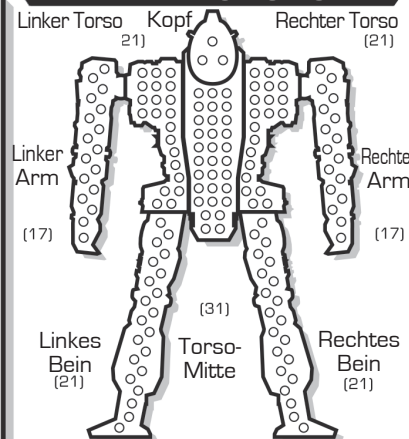
- Autokanone/20 (Fort.)
- Autokanone/20 (Fort.)
- Schwerer Laser
- Schwerer Laser
- Munition (AK/20) 5
- CASE

- Ferrofibril
- Ferrofibril
- Ferrofibril
- Ferrofibril
- Ferrofibril
- Ferrofibril

#### Rechtes Bein

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

### INTERNE STRUKTUR



### HITZEDATEN

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

### Wärme-skala

Überhitzung

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

# BATTLETECH

## MECH-DATENBOGEN

### MECHDATEN

Typ: CN9-YLW2 Centurion (Yen-Lo-Wang)  
 Bewegungspunkte: Tonnage: 50  
 Gehen: 4 (5) Technologie:  
 Rennen: 6 (8) Innere Sphäre  
 Springen: 0 Epoche: Clan-Invasion

### Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Gaussgeschütz	RA	1	15	2	7	15	22
(DB,X)								
2	M-Impuls laser	LA	4	6 (P)	-	2	4	6
1	M-Impuls laser	TM (R)	4	6 (P)	-	2	4	6
1	Beil	LA	0	10	-	-	-	-

KW: 957 Gesamtpanzerung: 136 Waffenhitze: 13  
 Ableitung: 10

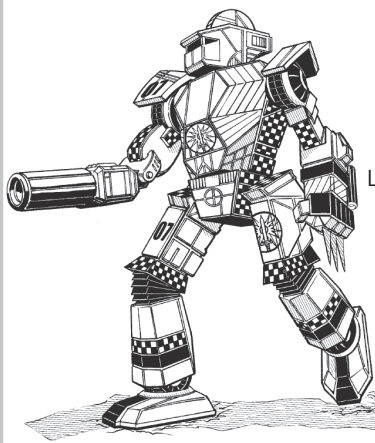
### KRIEGERDATEN

Name: Kai Allard-Liao  
 Schützenwert: 1 Pilotenwert: 2  
 Treffer: 

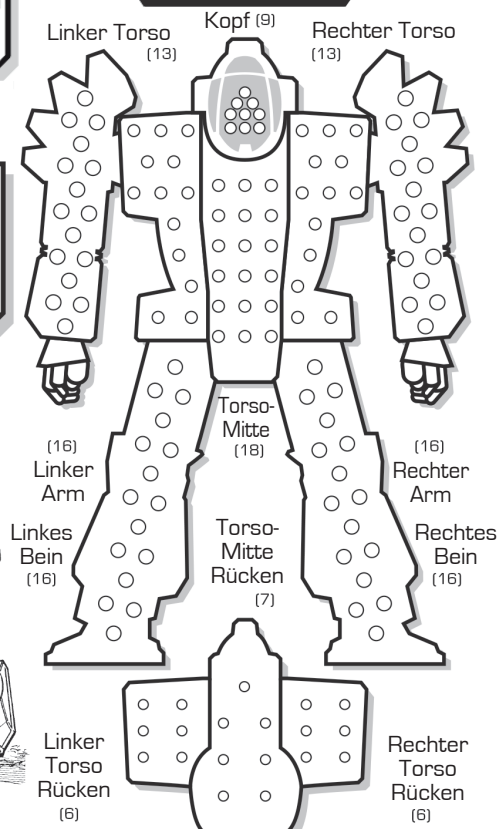
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

  
 Bewusstseinswurf: 

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



### PANZERUNG



### BAUTEILE

#### Linker Arm

- Schulter
  - Oberarmaktivator
  - Unterarmaktivator
  - Handaktivator
  - Beil
  - Beil
- 1-3
- Beil
  - Beil
  - M-Impuls laser
  - M-Impuls laser
  - Dreifachmyomer
  - neu würfeln
- 4-6

#### Linker Torso

- XL-Reaktor
  - XL-Reaktor
  - XL-Reaktor
  - Wärmetauscher
  - Dreifachmyomer
  - neu würfeln
- 1-3
- neu würfeln
  - neu würfeln
  - neu würfeln
  - neu würfeln
  - neu würfeln
  - neu würfeln
- 4-6

#### Linkes Bein

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

#### Kopf

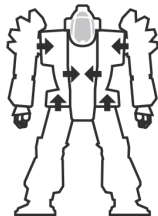
- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- neu würfeln
- Sensoren
- Lebenserhaltung

#### Torso Mitte

- XL-Reaktor
  - XL-Reaktor
  - XL-Reaktor
  - Gyroskop
  - Gyroskop
  - Gyroskop
- 1-3
- Gyroskop
  - XL-Reaktor
  - XL-Reaktor
  - XL-Reaktor
  - Wärmetauscher
  - M-Impuls laser (R)
- 4-6

4-6

- Reaktortreffer ○○○○  
 Gyroskoptreffer ○○  
 Sensortreffer ○○  
 Lebenserhaltung ○



Schadenstransferdiagramm

#### Rechter Arm

- Schulter
  - Oberarmaktivator
  - Unterarmaktivator
  - Gaussgeschütz
  - Gaussgeschütz
  - Gaussgeschütz
- 1-3
- Gaussgeschütz
  - Gaussgeschütz
  - Gaussgeschütz
  - Gaussgeschütz
  - Dreifachmyomer
  - neu würfeln
- 4-6

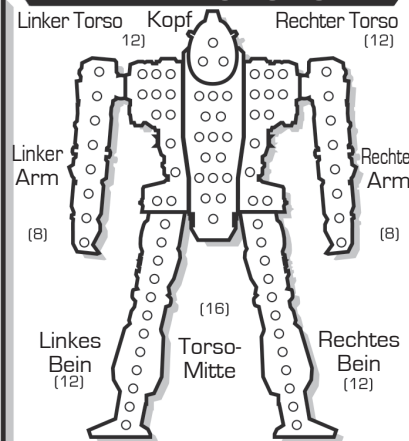
#### Rechter Torso

- XL-Reaktor
  - XL-Reaktor
  - XL-Reaktor
  - Munition (Gauss) 8
  - Munition (Gauss) 8
  - Dreifachmyomer
- 1-3
- neu würfeln
  - neu würfeln
  - neu würfeln
  - neu würfeln
  - neu würfeln
  - neu würfeln
- 4-6

#### Rechtes Bein

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

### INTERNE STRUKTUR



### HITZEDATEN

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

### Wärme- skala

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



# BATTLETECH™

## BATTLETECH-EPOCHEN

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

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

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

### STERNENBUND (2570)

Ian Cameron, Herrscher der terranischen Allianz, gelingt nach Jahrzehnten unermüdlichen Strebens die Erschaffung des Sternenbunds, eines politischen und militärischen Bündnisses zwischen allen Großen Häusern und der terranischen Allianz. Unmittelbar danach beginnen die Streitkräfte des Sternenbunds den Wiedervereinigungskrieg und zwingen die Reiche der Peripherie dem Bündnis beizutreten. Für die nächsten zwei Jahrhunderte erfährt die Menschheit ein goldenes Zeitalter im tausende Lichtjahre umspannenden von Menschen besiedelten Weltraum, bekannt als die Innere Sphäre. Daneben entsteht zu dieser Zeit das größte Heer seit Menschengedenken.



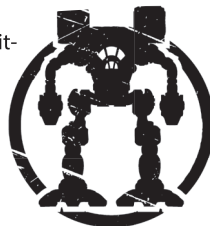
### NACHFOLGEKRIEGE (3025, 3030, 3040)

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



### CLAN-INVASION (3052, 3057)

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



itmacht der Geschichte zu werden. Mit weit überlegener Technologie und herausragenden Kriegerern erobern die Clans Welt für Welt. Schlussendlich führt diese Bedrohung zur Gründung eines neuen Sternenbunds, etwas, das hunderte Jahre Krieg zuvor nicht geschafft haben. Darüber hinaus leitet die Invasion der Clans eine technologische Renaissance ein.

### BÜRGERKRIEG (3062, 3067)

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



### JIHAD (3067, GEGENWART)

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



### DARK AGE (3132+)

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



### QUELLENBÜCHER

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

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



# BATTLETECH

## NACHFOLGEKRIEGE

### Blut-Avatar

von Ilisa J. Bick

#### DÜSTERE GEHEIMNISSE ...

Die erste Leiche, die in Weitab auftaucht, einem abgeschiedenen Dorf auf dem Planeten Denebola, ist die eines Fremden. Als das Denebola Bureau of Investigations und der Legat auf der anderen Seite des Planeten sich die Leiche aneignen, ist Sheriff Hank Ketchum klar, dass dieser Fall eine Nummer zu groß für ihn ist. Aber er bekommt Hilfe vom berühmtesten Kriminaler Jack Ramsey. Gemeinsam mit der talentierten und hübschen Gerichtsmedizinerin Amanda Slade nimmt Ramsey sich den Fall vor und findet Hinweise auf eine Verschwörung, die mindestens bis zum Tod von Hank Ketchums Vorgänger als Sheriff zurückreicht. Vielleicht sogar bis zum Heiligen Krieg der Blakisten. Eine nicht ungefährliche Entdeckung ... Doch er ist nicht der Einzige, der in Gefahr schwebt. Ohne dass Ramsey es ahnt, sind die Verschwörer vor seiner Nase dabei, unliebsame Zeugen aus dem Weg zu räumen. Für die Polizisten stellt sich die Frage, wer die größere Gefahr ist – die Clans, Blakes Wort oder die Agentin des Legaten?



„Mechwarrior: Dark Age“-Roman Nr. 19 • ISBN 978-3-86889-169-0

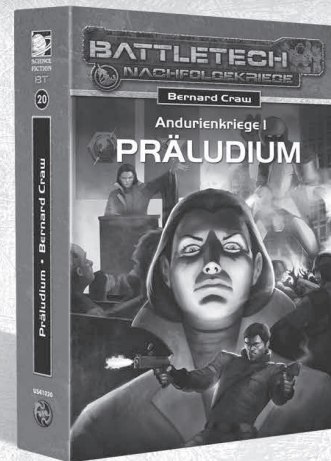
# BATTLETECH

## NACHFOLGEKRIEGE

### Präludium

ANDURIENKRIEGE I  
von Bernard Crow

Catherine Humphreys gilt als Engel: als ein Cherubim mit einem Flammenschwert. Dies ist die Vorgeschichte der Andurienkriege. Über Jahrzehnte verfolgt der Humphreys-Clan sein Ziel wie ein Bluthund, der nicht von der Fährte seines Opfers lassen kann. Gesellschaftliche Ereignisse der Liga, das Parlament, diplomatische Provokationen und gezielte Überfälle – jedes Schlachtfeld ist recht, um dem Erzfeind zu schaden. Aus den Feuerstürmen des Vierten Nachfolgekrieges halten sich die Andurianer heraus. Kalt lächelnd, denn sie wissen: Wenn die Reste der Konföderation Capella wie rauchende Trümmer im All treiben, ist die Zeit gekommen, die Regimenter der Defenders of Andurien in Marsch zu setzen. Doch ist die Konföderation wirklich ein waidwundes Tier, das auf den Gnadestoß wartet? Für ihre Kriegerhäuser ist die Demütigung der Niederlage kaum zu ertragen, und in den Schatten lauert noch eine Einheit, dunkler als alles, was die Innere Sphäre kennt. Dort durchläuft Jen Xiao eine Ausbildung, die alle Grenzen überschreitet, um aus Elitesoldaten Hohepriester des Todes zu schmieden.



BattleTech-Roman Nr. 20 • ISBN 978-3-86889-164-5

# BATTLETECH

## MECHWARRIOR: DARK AGE

### Festung Republik

von Loren L. Coleman

#### EIN FUNDAMENT AUS BLUT ...

Julian Davion – Des Prinzen Champion der Vereinigten Sonnen ist ein Krieger am Scheideweg, auf der Suche nach seiner Bestimmung im Strudel der Politik und dem Treibsand des Schlachtenglücks ... Julians I. Davion Guards haben auf Terra die Ordnung wiederhergestellt. Die Republik schließt ihre Grenzen, um ihr Kerngebiet zu beschützen, selbst wenn das weiter entfernte Welten sich selbst überlässt. Doch die Republik wird nicht nur von außen angegriffen. Sie wird auch im Inneren untergraben, und die Jagd nach Abtrünnigen geht weiter.

Der Ex-Ritter und frischgebackene Senator Conner Rhys-Monroe steht an der Spitze derer, die die Republik von Innen zerstören wollen. Ihm stellt sich Countess Tara Campbell entgegen, die Kommandeurin der Northwind Highlanders und beste Hoffnung der Republik. Terra liegt im Zentrum dieses gigantischen Tauziehens, in dem Julian Mühe hat, auf blutgetränktem Morast nicht den Halt zu verlieren.



„Mechwarrior: Dark Age“-Roman Nr. 18  
ISBN 978-3-86889-163-8

# BATTLETECH

## NACHFOLGEKRIEGE

### ZORN

ANDURIENKRIEGE 2  
von Bernard Crow

Andurien hält sich nicht mit Grenzwelten auf, schon der erste Angriff soll der Konföderation Capella das Herz aus der Brust reißen. Grand Base, Zentrum des capellanischen Militärapparats, ist das Ziel der 6th Defenders. Damit steht Generalleutnant Mildred Humphreys vor einer gewaltigen Aufgabe. Die konventionellen Truppen des Feindes werden vom fanatischen Kriegerhaus Fujita in die Schlacht geführt, und die dauerhafte Besetzung eines ganzen Planeten droht die Kräfte der Invasionsstreitmacht zu überfordern. In den Stahlschluchten wird um jeden Canyon erbittert gekämpft, denn sie beherbergen die in der gesamten Inneren Sphäre berühmten Earthwerks Mechfabriken. Und noch eine Frage lastet auf dem Gemüt der Feldherrin: Sind die Death Commandos wirklich so tot, wie sie scheinen?



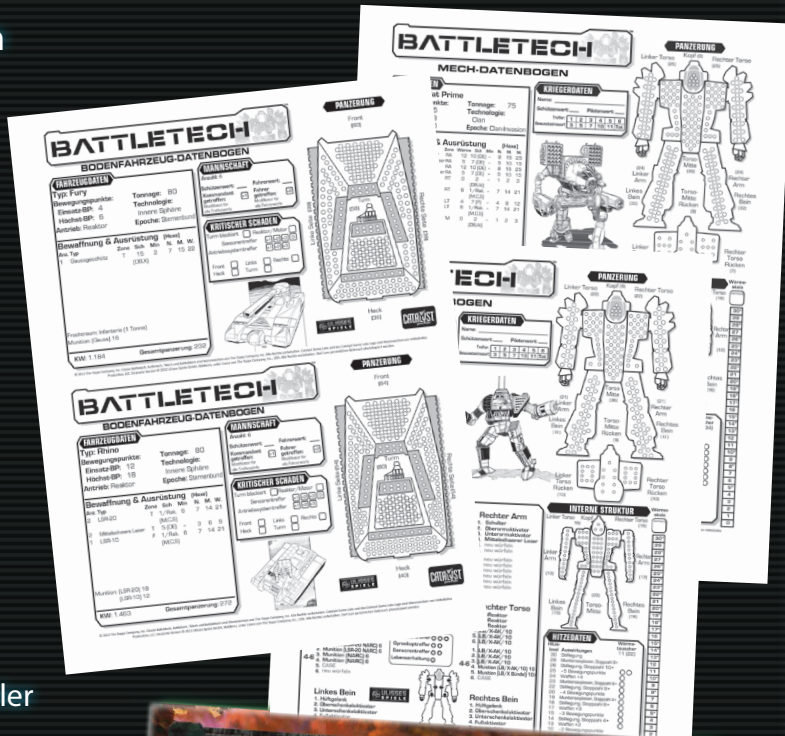
BattleTech-Roman Nr. 21 • ISBN 978-3-86889-165-2



# MEHR 'MECHS FÜR DAS SCHLACHTFELD!

Du hast die Taktiken mit den zusätzlichen Einheiten und Waffen aus *Total Warfare* verinnerlicht und deine Feinde besiegt. Nun kannst du mit dem *Hardware-Handbuch 3050* weitere Mechs und Fahrzeuge auf den Spieltisch bringen. Schnapp deine Würfel und leg los, denn diese Datenbögen sind für dich!

*Datenbögen 3050* enthält mehr als 85 vorgefertigte Mechdatenbögen, so dass Spieler unmittelbar mit Autokanonen, Raketen und PPKs aufeinander loslegen können. Mehr als ein Dutzend Fahrzeugdatenbögen ermöglichen es, kombinierte Waffengattungen aufs Feld zu führen. Zwei spielfertige Szenarios zeigen die Möglichkeiten dieses Bandes und bieten einen Ausblick auf die Regeln für Feuer und Artillerie aus den erweiterten Regeln in *Tactical Operations*.



*Datenbögen 3050 kann für sich allein verwendet werden, wird aber um gemeinsamen Einsatz mit dem Hardware-Handbuch 3050 empfohlen.*

ZUM EINSATZ MIT

**BATTLETECH**



Unter Lizenz von



STERNENBUND



CLAN-INVASION



JIHAD



ISBN: 978-3-86889-662-6

NACHFOLGERKRIEGE BÜRGERKRIEG DARK AGE

US45002PDF

©2007-2013 The Topps Company Inc. Alle Rechte vorbehalten. Classic BattleTech Record Sheets; 3050 Upgrade, BattleTech Technical Readout: 3050 Upgrade, Classic BattleTech, BattleTech, BattleMech und 'Mech sind Warenzeichen und/oder eingetragene Warenzeichen von The Topps Company Inc. in den Vereinigten Staaten von Amerika und anderen Ländern. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Productions, LLC. Deutsche Übersetzung ©2013 Ulisses Spiele GmbH, Waldems.