

# BATTLETECH

## PANZERUNGSDIAGRAMM

### MECH-DATENBOGEN

#### MECHDATEN

Typ: ENF-4R Enforcer

Bewegungspunkte: Tonnage: 50  
Gehen: 4 Basistrefferwert: 4  
Rennen: 6

#### Bewaffnung

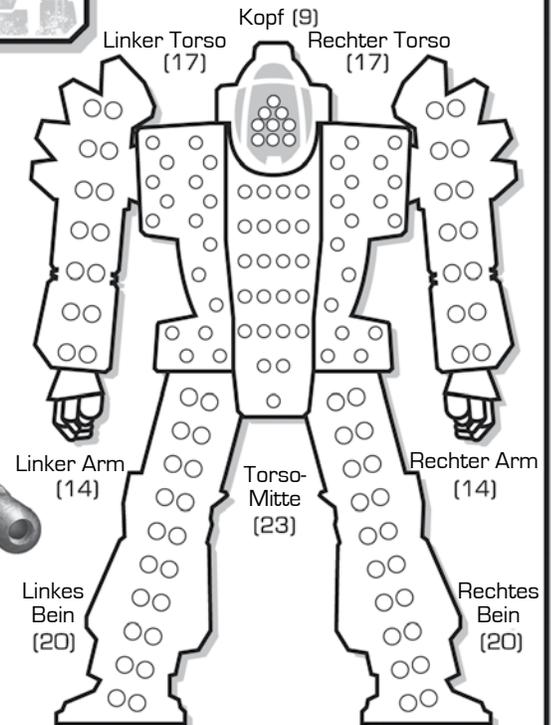
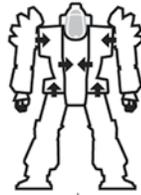
Anz.	Typ	Zone	Sch	Trefferwurf modifikatoren		
				N.	M.	W.
1	Autokanone/10	RA	10	5	10	15
1	Schwerer Laser	LA	8	5	10	15
1	Leichter Laser	LT	3	1	2	3

Munition Schüsse  
Autokanone/10 10

#### MECH-TREFFERZONEN

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

Schadens-transferdiagramm



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

# BATTLETECH

## PANZERUNGSDIAGRAMM

### MECH-DATENBOGEN

#### MECHDATEN

Typ: HBK-4G Hunchback

Bewegungspunkte: Tonnage: 50  
Gehen: 4 Basistrefferwert: 4  
Rennen: 6

#### Bewaffnung

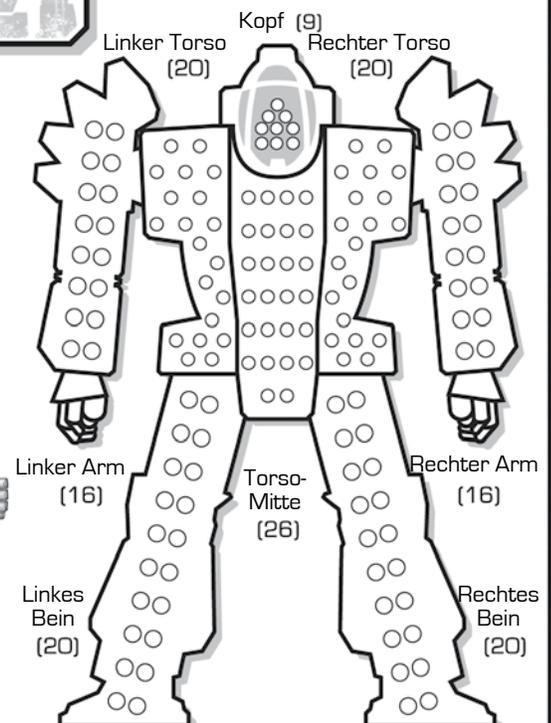
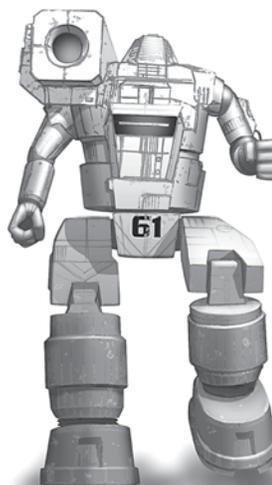
Anz.	Typ	Zone	Sch	Trefferwurf modifikatoren		
				N.	M.	W.
1	Autokanone/20	RT	20	3	6	9
1	Mittelschw. Laser	LA	5	3	6	9
1	Mittelschw. Laser	RA	5	3	6	9
1	Leichter Laser	K	3	1	2	3

Munition Schüsse  
Autokanone/20 10

#### MECH-TREFFERZONEN

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

Schadens-transferdiagramm



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

# BATTLETECH

## PANZERUNGSDIAGRAMM

### MECH-DATENBOGEN

#### MECHDATEN

Typ: CDA-3MA Cicada

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

#### Bewaffnung

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

#### Munition

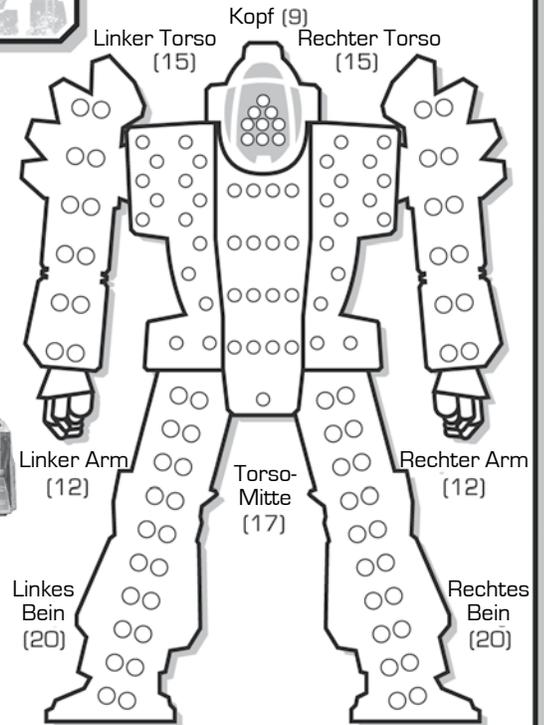
keine

#### Schüsse

#### MECH-TREFFERZONEN

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

Schadens-transferdiagramm



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

# BATTLETECH

## PANZERUNGSDIAGRAMM

### MECH-DATENBOGEN

#### MECHDATEN

Typ: HER-5SA Hermes II

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

#### Bewaffnung

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

#### Munition

Ultra-AK/5

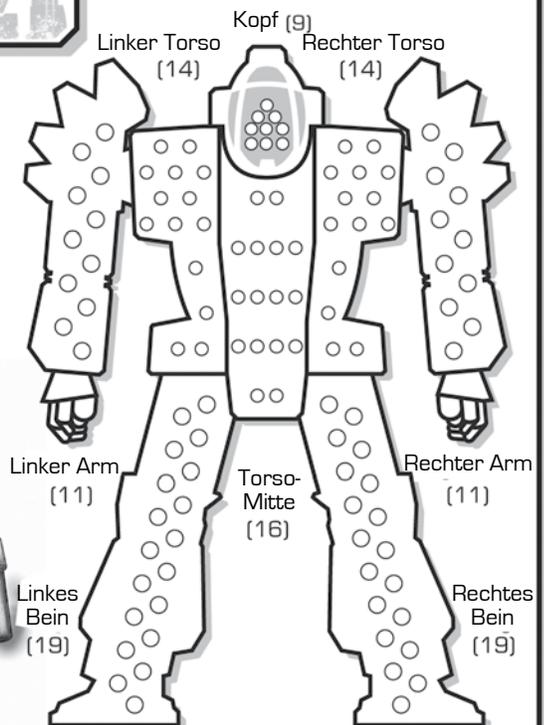
#### Schüsse

20

#### MECH-TREFFERZONEN

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

Schadens-transferdiagramm



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

# BATTLETECH™

## FAHRZEUG-DATENBOGEN

### FAHRZEUGDATEN

**Typ:** Rommel-Panzer

**Bewegungspunkte:** Tonnage: 65

**Einsatz-BP:** 4 **Basistrefferwert:** 4

**Höchst-BP:** 6

### Bewaffnung

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

### Munition Schüsse

Autokanone/20 20

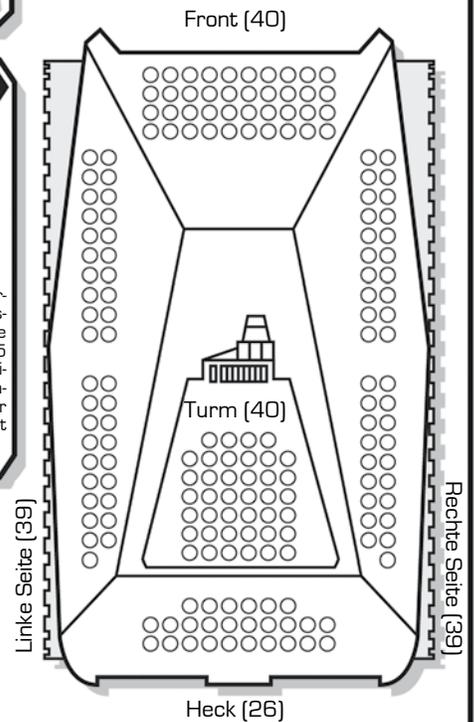
### TREFFERZONEN

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

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



### PANZERUNGSDIAGRAMM



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

# BATTLETECH™

## FAHRZEUG-DATENBOGEN

### FAHRZEUGDATEN

**Typ:** Saladin-Sturmschwebepanzer

**Bewegungspunkte:** Tonnage: 35

**Einsatz-BP:** 8 **Basistrefferwert:** 4

**Höchst-BP:** 12

### Bewaffnung

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

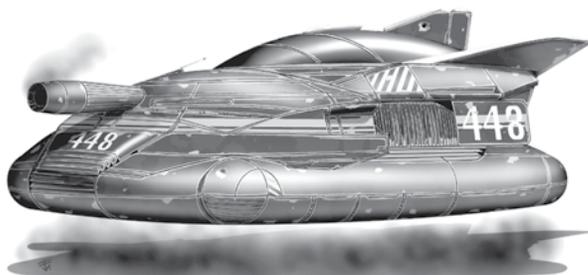
### Munition Schüsse

Autokanone/20 15

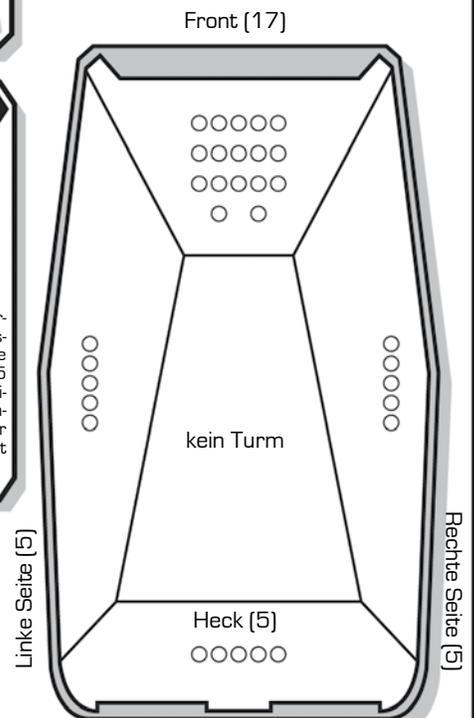
### TREFFERZONEN

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

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



### PANZERUNGSDIAGRAMM



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

# BATTLETECH™

## FAHRZEUG-DATENBOGEN

### FAHRZEUGDATEN

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

### Bewaffnung

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

### Munition

Gaussgeschütz  
 Maschinengewehr

### Schüsse

16  
 100

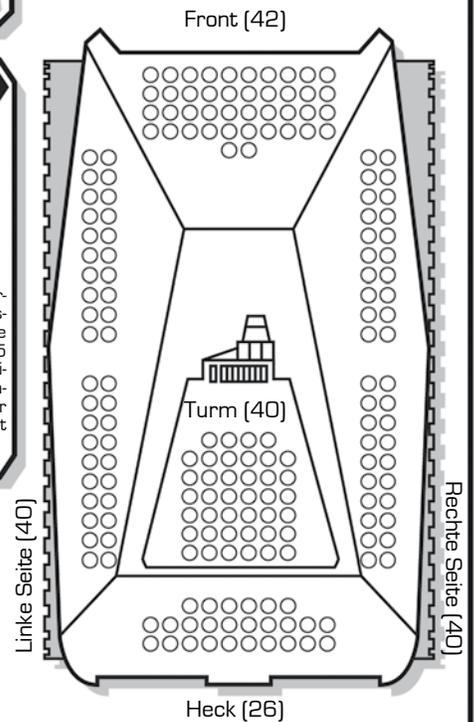
### TREFFERZONEN

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

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



### PANZERUNGSDIAGRAMM



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

# BATTLETECH™

## FAHRZEUG-DATENBOGEN

### FAHRZEUGDATEN

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

### Bewaffnung

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

### Munition

Ultra-AK/20

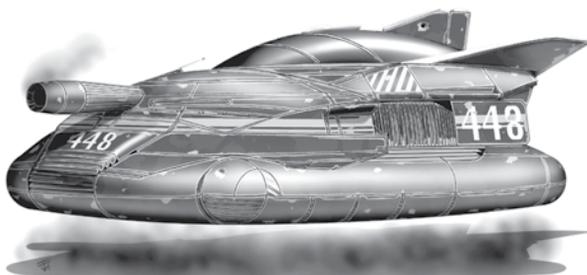
### Schüsse

10

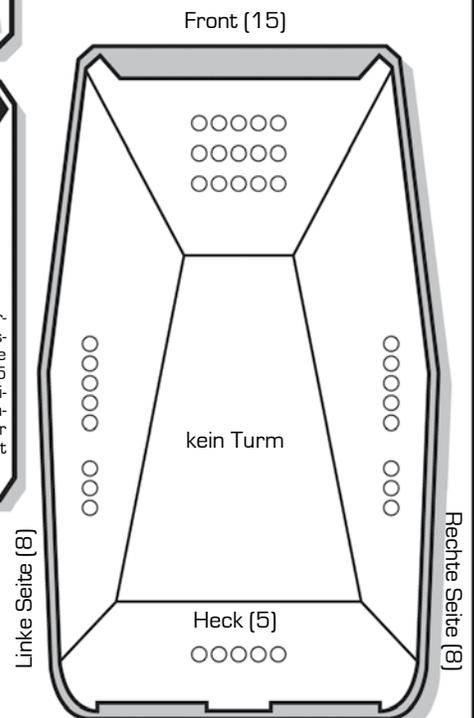
### TREFFERZONEN

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

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



### PANZERUNGSDIAGRAMM



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

# BATTLETECH

## GEFECHTSRÜSTUNGS-DATENBOGEN

### GEFECHTSRÜSTUNGSDATEN

Typ: Infiltrator MK II

Bewegungspunkte: 3 Basistrefferwert: 4

#### Bewaffnung

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



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

# BATTLETECH

## KONVENTIONELLE INFANTERIE DATENBOGEN

### KONVENTIONELLE INFANTERIE DATEN

Typ: Energiegewehr-Zug (Motorisiert)

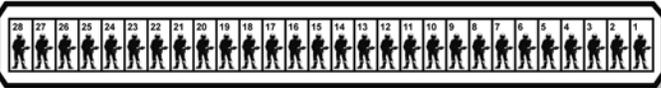
Bewegungspunkte: 3 Basistrefferwert: 4

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

#### Maximaler Waffenschaden\* je Anzahl der Soldaten

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

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



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

# BATTLETECH

## GEFECHTSRÜSTUNGS-DATENBOGEN

### GEFECHTSRÜSTUNGSDATEN

Typ: Infiltrator MK II

Bewegungspunkte: 3 Basistrefferwert: 4

#### Bewaffnung

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



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

# BATTLETECH

## KONVENTIONELLE INFANTERIE DATENBOGEN

### KONVENTIONELLE INFANTERIE DATEN

Typ: Maschinengewehr-Zug (Motorisiert)

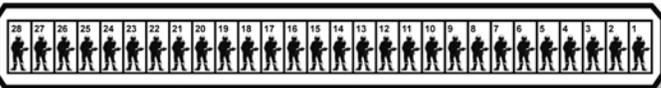
Bewegungspunkte: 3 Basistrefferwert: 4

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

#### Maximaler Waffenschaden\* je Anzahl der Soldaten

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

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



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

# SCHNELLSTARTREGELN TABELLEN

## ANGRIFFSMODIFIKATOREN (ALLE EINHEITEN)

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

\*Gilt nicht für Infanterie

## STREUWAFFEN-TREFFER

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

## 'MECH UND FAHRZEUG BEWEGUNGSKOSTEN

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

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

## INFANTERIE BEWEGUNGSKOSTENTABELLE

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

## NICHT-INFANTERIE WAFFENSCHADEN GEGEN INFANTERIE

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

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

†Brüche aufrunden.

## SALVENFEUERNDER WAFFENSCHADEN GEGEN KONVENTIONELLE INFANTERIE

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



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

# BATTLETECH

## MECH-DATENBOGEN

### MECHDATEN

Typ: **COM-2D Commando**

Bewegungspunkte: **Tonnage: 25**  
 Gehen: 6 **Technologie:**  
 Rennen: 9 **Innere Sphäre**  
 Springen: 0 **Epoche: Sternenbund**

### Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

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

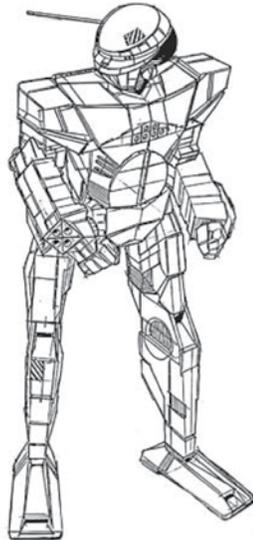
### KRIEGERDATEN

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

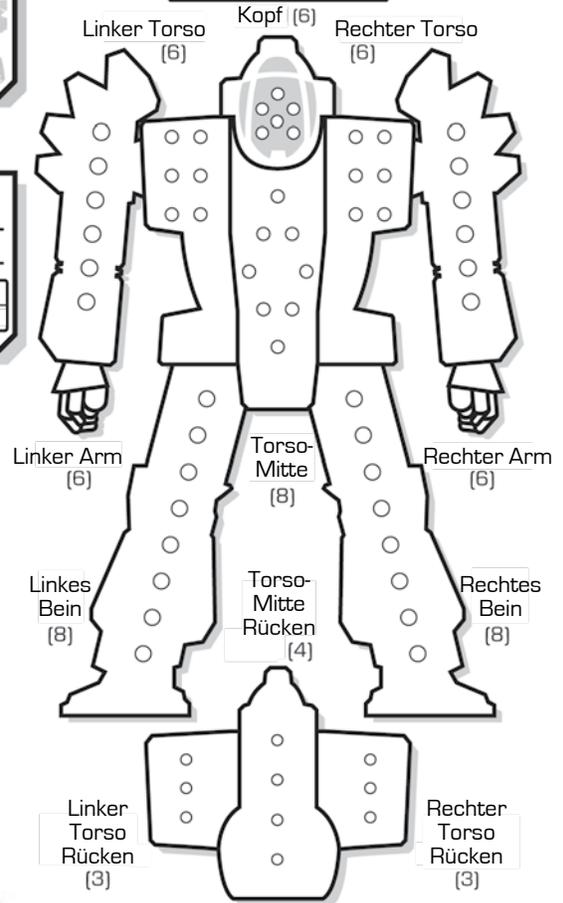
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

  
 Bewusstseinswurf: 

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



### PANZERUNG



### BAUTEILE

#### Linker Arm

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

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

#### Linker Torso

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

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

#### Linkes Bein

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

#### Kopf

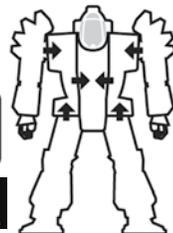
- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- neu würfeln
- Sensoren
- Lebenserhaltung

#### Torso Mitte

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

- Gyroskop
- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- KSR-6
- KSR-6

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



Schadenstransferdiagramm

#### Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Handaktivator
- KSR-4
- neu würfeln

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

#### Rechter Torso

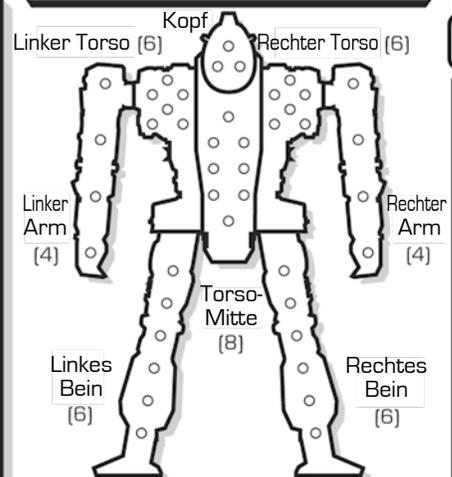
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- Munition (KSR-4) 25
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

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

#### Rechtes Bein

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

### INTERNE STRUKTUR



Wärme-  
skala

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

### HITZEDATEN

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

# BATTLETECH

## MECH-DATENBOGEN

### MECHDATEN

Typ: **SDR-5V Spider**

Bewegungspunkte:

Gehen: 8

Rennen: 12

Springen: 8

Tonnage: 30

Technologie:

Innere Sphäre

Epochen: Sternenbund

### Bewaffnung & Ausrüstung

(Hexe)

Anz. Typ

Zone Wärme Sch Min N. M. W.

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

### KRIEGERDATEN

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

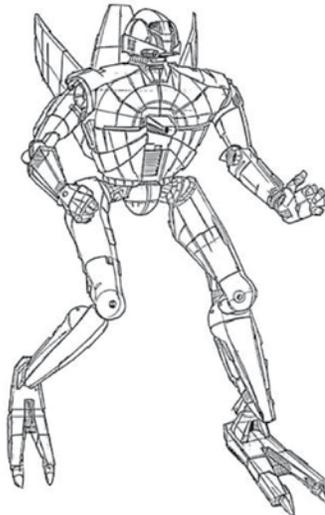
Schützenwert: \_\_\_\_\_

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

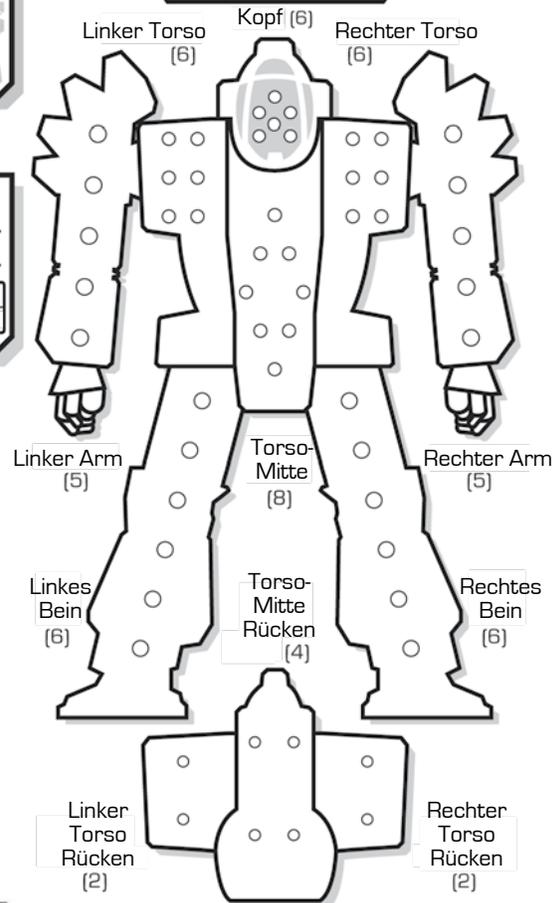
Treffer:

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

Bewusstseinswurf:



### PANZERUNG



### BAUTEILE

#### Linker Arm

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

1-3

- neu würfeln

4-6

#### Linker Torso

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

1-3

- neu würfeln

4-6

#### Linkes Bein

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

#### Kopf

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

#### Torso Mitte

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

1-3

#### Rechter Arm

#### Rechter Arm

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

1-3

- neu würfeln

4-6

#### Rechter Torso

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

1-3

- neu würfeln

4-6

#### Rechtes Bein

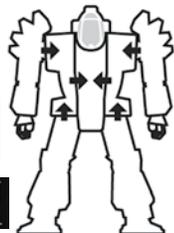
- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- neu würfeln
- neu würfeln

Reaktortreffer ○○○○

Gyroskoptreffer ○○

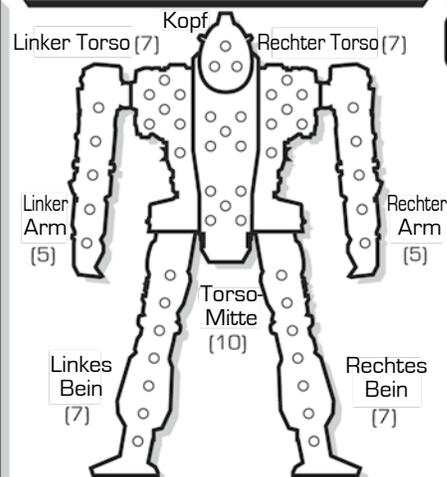
Sensorentreffer ○○

Lebenserhaltung ○



Schadenstransferdiagramm

### INTERNE STRUKTUR



Wärme-  
skala

Überhitzung

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

### HITZEDATEN

Hitze-  
level

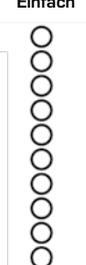
Auswirkungen

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

Wärme-  
tauscher

10

Einfach



# BATTLETECH

## MECH-DATENBOGEN

### MECHDATEN

Typ: JR7-D JENNER

Bewegungspunkte: **Tonnage: 35**  
 Gehen: 7 **Technologie:**  
 Rennen: 11 **Innere Sphäre**  
 Springen: 5 **Epoche: Nachfolgekriege**

### Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

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

(M.C.S.)

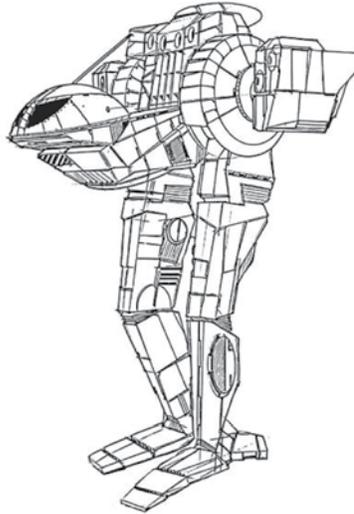
### KRIEGERDATEN

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

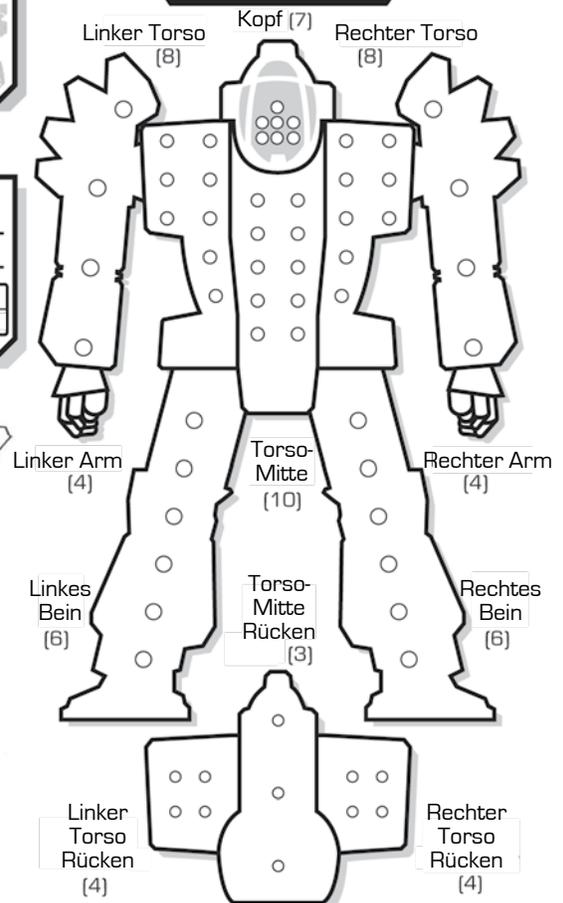
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

  
 Bewusstseinswurf: 

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



### PANZERUNG



### BAUTEILE

#### Linker Arm

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

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

#### Linker Torso

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

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

#### Linkes Bein

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

#### Kopf

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

#### Torso Mitte

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

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

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

#### Rechter Arm

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

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

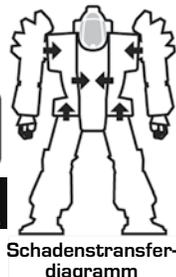
#### Rechter Torso

- Sprungdüse
- Sprungdüse
- Munition (KSR-4) 25
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

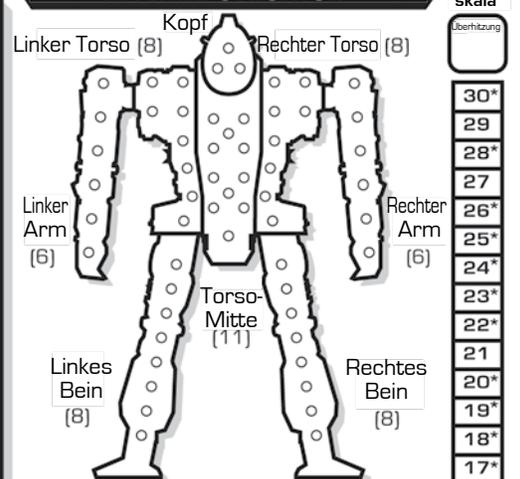
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

#### Rechtes Bein

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



### INTERNE STRUKTUR



### HITZEDATEN

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

### Wärmeskala

Übernitzung

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

# BATTLETECH

## MECH-DATENBOGEN

### MECHDATEN

Typ: PNT-9R Panther

Bewegungspunkte: Tonnage: 35  
 Gehen: 4 Technologie:  
 Rennen: 6 Innere Sphäre  
 Springen: 4 Epoche: Sternenbund

### Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

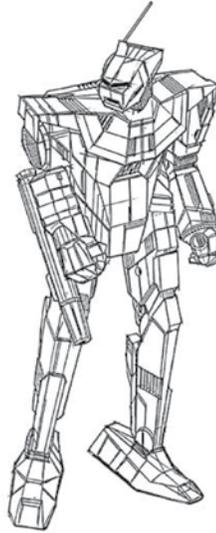
Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	PPK	RA	10	10 (DE)	3	6	12	18
1	KSR-4	TM	3	2/Rak.	-	3	6	9
(M,C,S)								

### KRIEGERDATEN

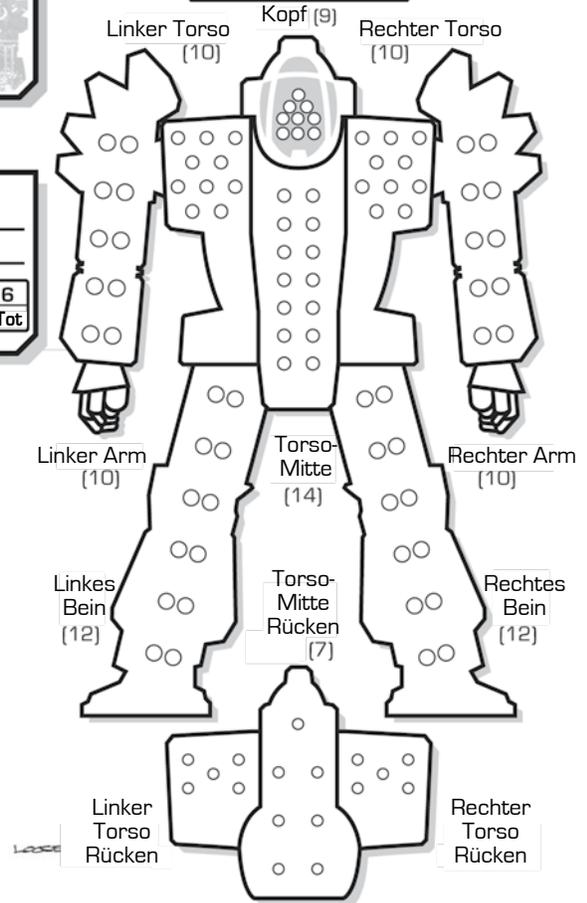
Name: \_\_\_\_\_  
 Schützenwert: \_\_\_\_\_ Pilotenwert: \_\_\_\_\_  
 Treffer: 

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

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



### PANZERUNG



### BAUTEILE

#### Linker Arm

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

- neu würfeln
  - neu würfeln
- 4-6

#### Linker Torso

- Wärmetauscher
  - Wärmetauscher
  - Wärmetauscher
  - Wärmetauscher
  - Munition (KSR-4) 25
  - neu würfeln
- 1-3

- neu würfeln
  - neu würfeln
- 4-6

#### Linkes Bein

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

#### Kopf

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

#### Torso Mitte

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

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

Reaktortreffer ○○○○

Gyroskoptreffer ○○

Sensorentreffer ○○

Lebenserhaltung ○

#### Rechter Arm

- Schulter
  - Oberarmaktivator
  - Unterarmaktivator
  - Handaktivator
  - PPK
  - PPK
- 1-3

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

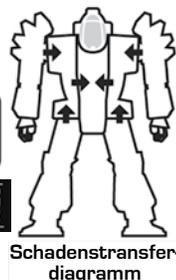
#### Rechter Torso

- Wärmetauscher
  - Wärmetauscher
  - Wärmetauscher
  - Wärmetauscher
  - neu würfeln
  - neu würfeln
- 1-3

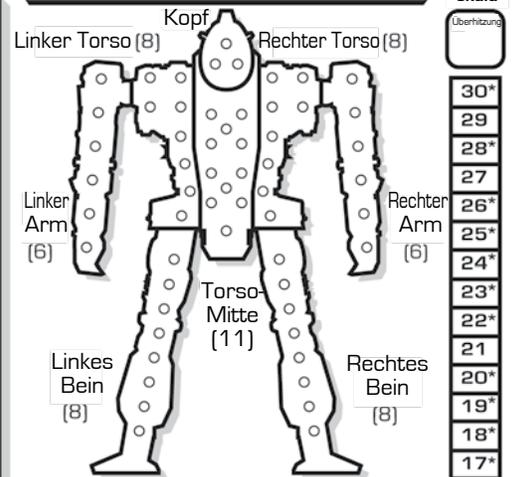
- neu würfeln
  - neu würfeln
- 4-6

#### Rechtes Bein

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



### INTERNE STRUKTUR



### HITZEDATEN

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

### Wärme- skala

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

# BATTLETECH

## MECH-DATENBOGEN

### MECHDATEN

Typ: **ASN-21 Assassin**

Bewegungspunkte: **Tonnage: 40**  
 Gehen: 7 **Technologie:**  
 Rennen: 11 **Innere Sphäre**  
 Springen: 7 **Epoche: Sternenbund**

### Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

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

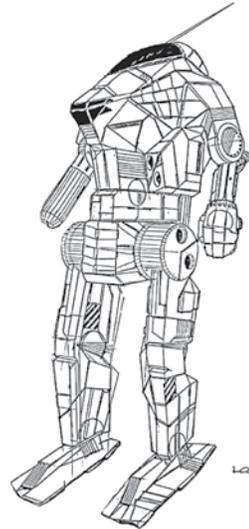
### KRIEGERDATEN

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

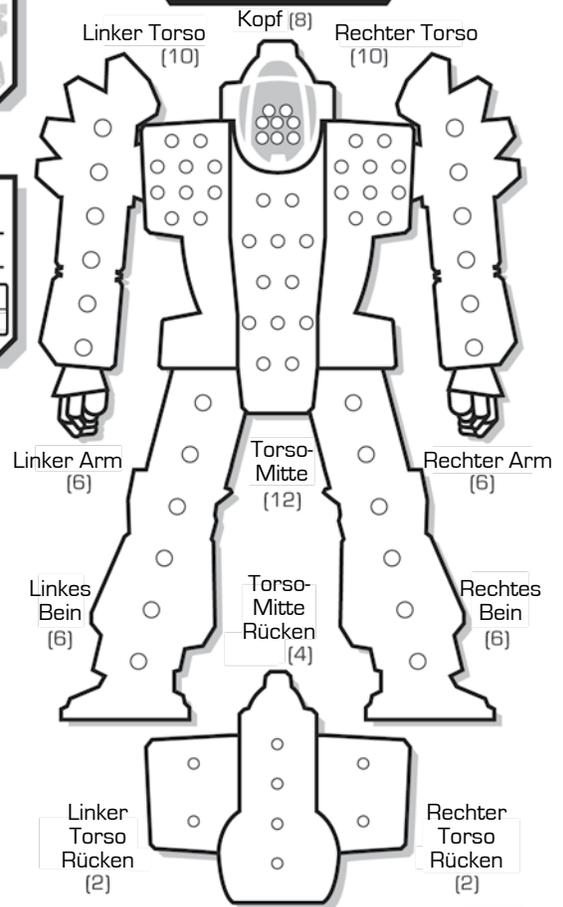
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

  
 Bewusstseinswurf: 

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



### PANZERUNG



### BAUTEILE

#### Linker Arm

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

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

#### Linker Torso

- Sprungdüse
- Sprungdüse
- Sprungdüse
- KSR-2
- Munition (KSR-2) 50
- neu würfeln

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

#### Linkes Bein

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

#### Kopf

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

#### Torso Mitte

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

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

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

#### Rechter Arm

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

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

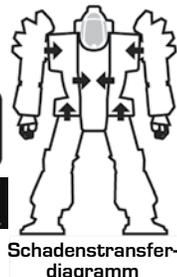
#### Rechter Torso

- Sprungdüse
- Sprungdüse
- Sprungdüse
- LSR-5
- Munition (LSR-5) 24
- neu würfeln

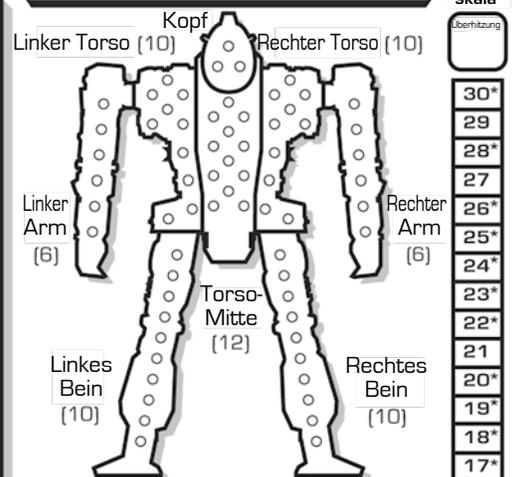
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

#### Rechtes Bein

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



### INTERNE STRUKTUR



### HITZEDATEN

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

### 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-2A Cicada

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

### Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

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

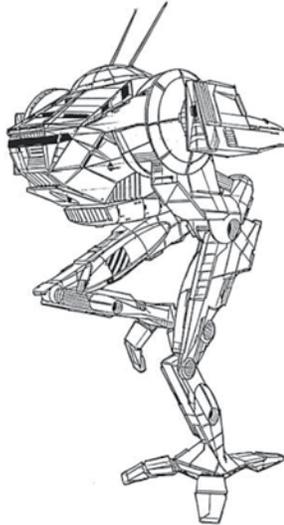
### KRIEGERDATEN

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

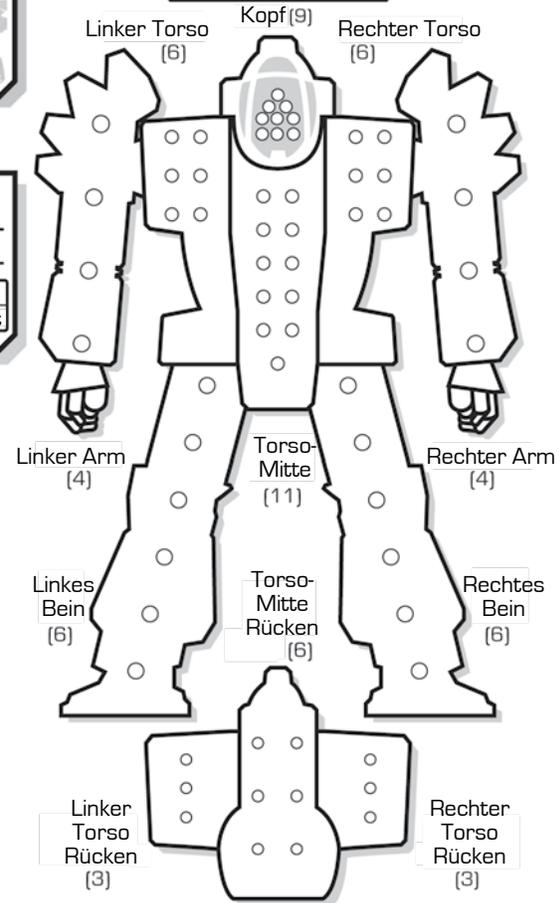
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

  
 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

- Mittelschwerer Laser
- neu würfeln

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

#### Linkes Bein

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

#### Kopf

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

#### Torso Mitte

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

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

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

#### Rechter Arm

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

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

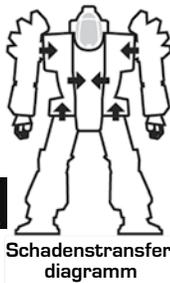
#### Rechter Torso

- Mittelschwerer Laser
- neu würfeln

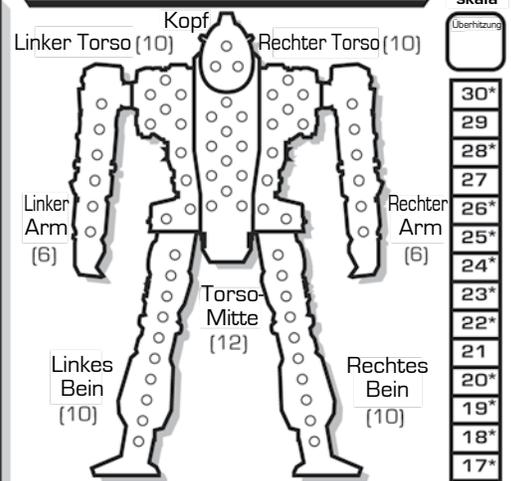
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

#### Rechtes Bein

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



### INTERNE STRUKTUR



### HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen
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

Wärmetauscher  
 10  
 Einfach



### Wärmeskala

Überhitzung

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

# BATTLETECH

## MECH-DATENBOGEN

### MECHDATEN

Typ: **CLNT-2-3T Clint**

Bewegungspunkte: **Tonnage: 40**  
 Gehen: 6 **Technologie:**  
 Rennen: 9 **Innere Sphäre**  
 Springen: 6 **Epoche: Sternbund**

### Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Autokanone/5	RA	1	5	3	6	12	18
				(DB,S)				
1	Mittelschwerer Laser	LT	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	TM	3	5 (DE)	-	3	6	9

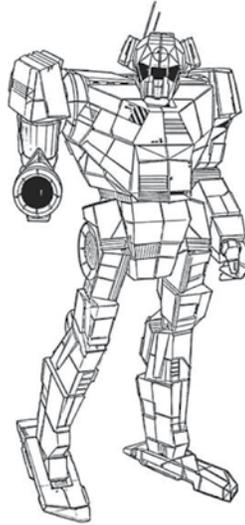
### KRIEGERDATEN

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

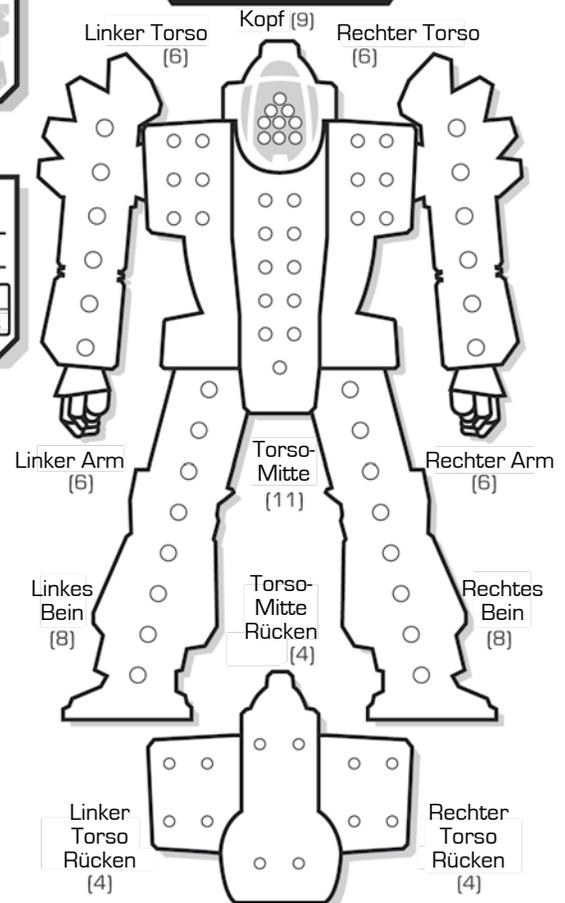
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

  
 Bewusstseinswurf: 

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



### PANZERUNG



### BAUTEILE

#### Linker Arm

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

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

#### Linker Torso

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

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

#### Linkes Bein

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

#### Kopf

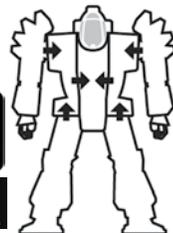
- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- neu würfeln
- Sensoren
- Lebenserhaltung

#### 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
- Unterarmaktivator
- Autokanone/5
- Autokanone/5
- Autokanone/5

- Autokanone/5
- neu würfeln

#### Rechter Torso

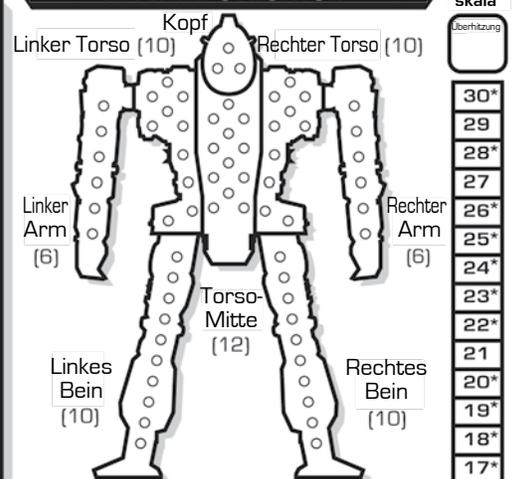
- Sprungdüse
- Wärmetauscher
- Munition (AK/5) 20
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

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

### Wärmeskala

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

# BATTLETECH

## MECH-DATENBOGEN

### MECHDATEN

Typ: HER-2S Hermes II

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

### Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

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

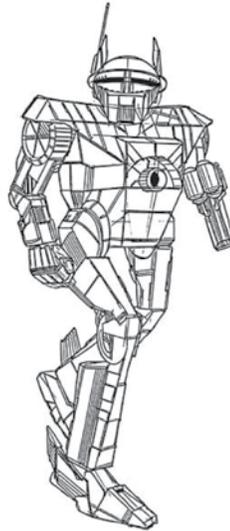
### KRIEGERDATEN

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

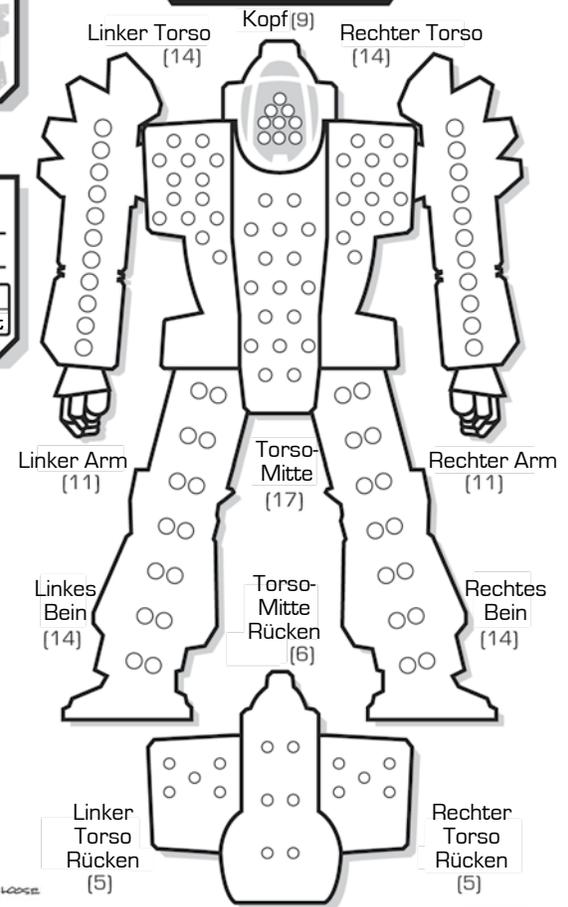
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

  
 Bewusstseinswurf: 

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



### PANZERUNG



### BAUTEILE

#### Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Flammer
- neu würfeln
- neu würfeln

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

#### Linker Torso

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

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

#### Linkes Bein

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

#### Kopf

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

#### Torso Mitte

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

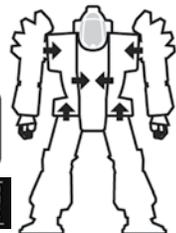
- Gyroskop
- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- neu würfeln
- neu würfeln

Reaktortreffer ○○○○

Gyroskoptreffer ○○

Sensorentreffer ○○

Lebenserhaltung ○



Schadenstransferdiagramm

#### Rechter Arm

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

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

#### Rechter Torso

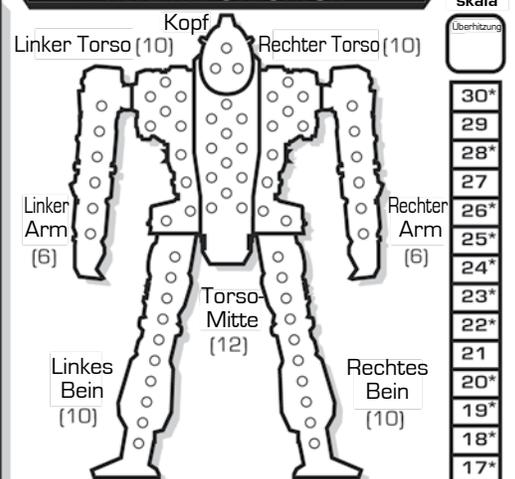
- Autokanone/5
- Autokanone/5
- Autokanone/5
- Autokanone/5
- neu würfeln
- neu würfeln

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

#### Rechtes Bein

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

### INTERNE STRUKTUR



### HITZEDATEN

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

### Wärme-skala

Überhitzung

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

# BATTLETECH

## MECH-DATENBOGEN

### MECHDATEN

Typ: **WTH-1 Whitworth**

Bewegungspunkte: **Tonnage: 40**  
 Gehen: 4 **Technologie:**  
 Rennen: 6 **Innere Sphäre**  
 Springen: 4 **Epoche: Sternenbund**

### Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

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

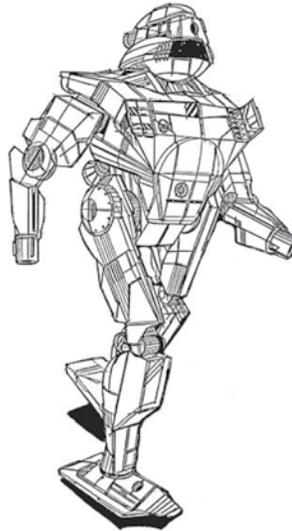
### KRIEGERDATEN

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

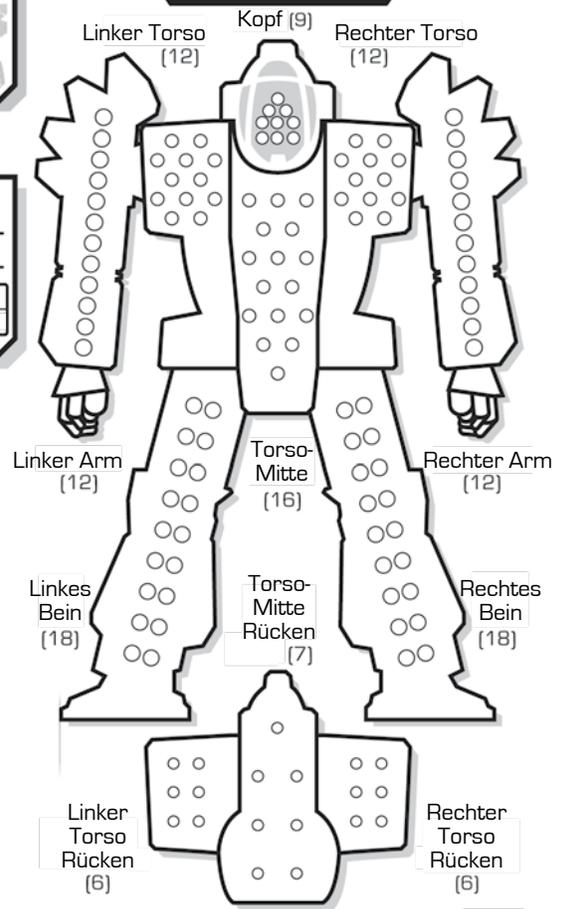
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

  
 Bewusstseinswurf: 

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



### PANZERUNG



### BAUTEILE

#### Linker Arm

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

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

#### Linker Torso

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

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

#### Linkes Bein

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

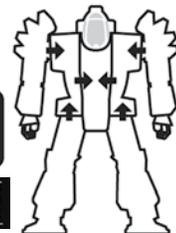
#### Kopf

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

#### Torso Mitte

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

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



Schadenstransferdiagramm

#### Rechter Arm

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

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

#### Rechter Torso

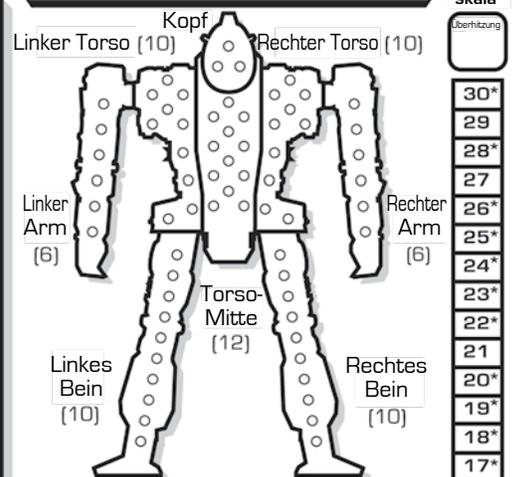
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- LSR-10
- LSR-10
- Munition (LSR-10) 12
- neu würfeln

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

#### Rechtes Bein

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

### INTERNE STRUKTUR



### HITZEDATEN

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

### Wärmeskala

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



# BATTLETECH

## MECH-DATENBOGEN

### MECHDATEN

Typ: ENF-4R Enforcer

Bewegungspunkte: **Tonnage:** 50  
**Gehen:** 4 **Technologie:**  
**Rennen:** 6 **Innere Sphäre**  
**Springen:** 4 **Epoche:** Nachfolgekriege

### Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Autokanone/10	RA	3	10	-	5	10	15
				(DB,S)				
1	Schwerer Laser	LA	8	8 [DE]	-	5	10	15
1	Leichter Laser	LT	1	3 [DE]	-	1	2	3

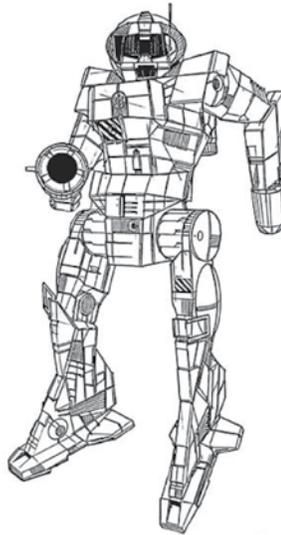
### KRIEGERDATEN

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

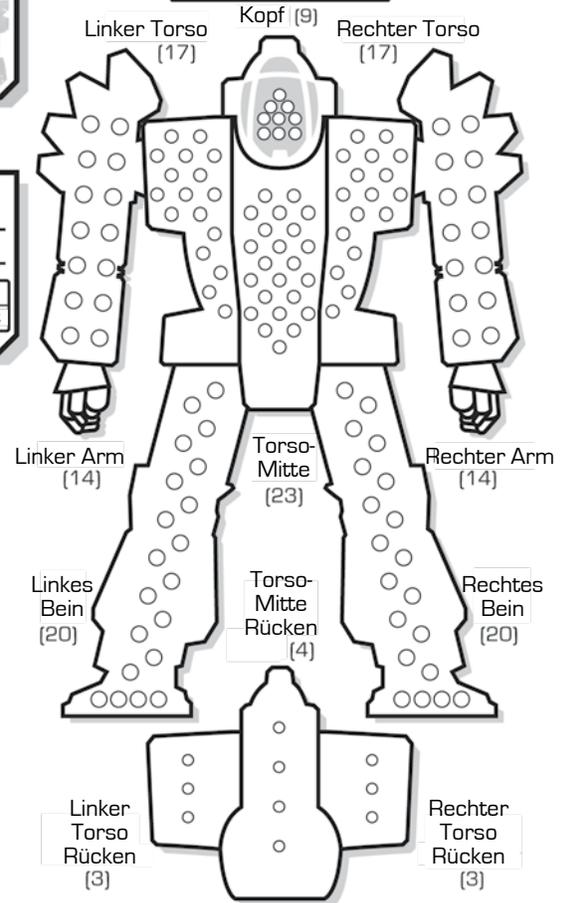
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

  
 Bewusstseinswurf: 

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



### PANZERUNG



### BAUTEILE

#### Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Schwerer Laser
- Schwerer Laser
- neu würfeln

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

#### Linker Torso

- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- Leichter 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
- Sprungdüse
- Sprungdüse

#### Kopf

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

#### Torso Mitte

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

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

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



Schadenstransferdiagramm

#### Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Autokanone/10
- Autokanone/10
- Autokanone/10

- Autokanone/10
- Autokanone/10
- Autokanone/10
- Autokanone/10
- neu würfeln
- neu würfeln

#### Rechter Torso

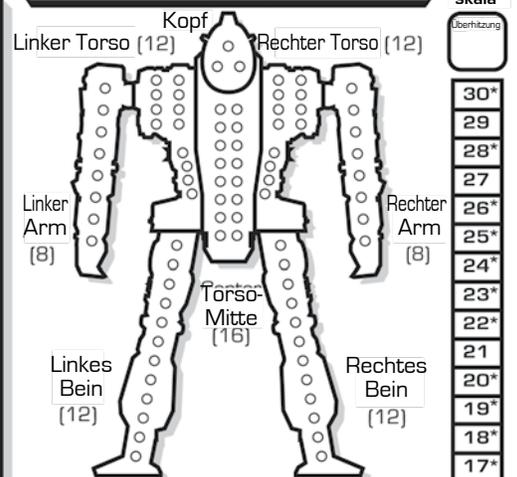
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- Munition (AK/10) 10
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

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

#### Rechtes Bein

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

### INTERNE STRUKTUR



### HITZEDATEN

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

### Wärmeskala

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

# BATTLETECH

## MECH-DATENBOGEN

### MECHDATEN

Typ: HBK-4G Hunchback

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

### Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

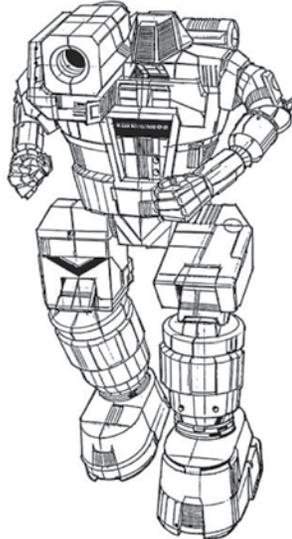
Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Autokanone/20	RT	7	20	-	3	6	9
				(DB,S)				
1	Leichter Laser	K	1	3 (DE)	-	1	2	3

### KRIEGERDATEN

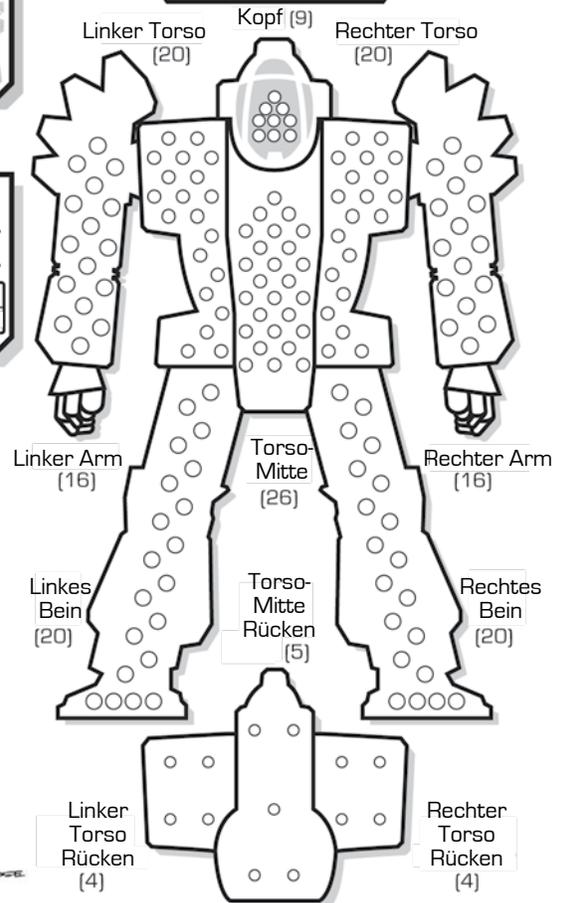
Name: \_\_\_\_\_  
 Schützenwert: \_\_\_\_\_ Pilotenwert: \_\_\_\_\_  
 Treffer: 

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

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



### PANZERUNG



### BAUTEILE

#### Linker Arm

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

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

#### Linker Torso

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

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

#### Linkes Bein

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

#### Kopf

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

#### Torso Mitte

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

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

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

#### Rechter Arm

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

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

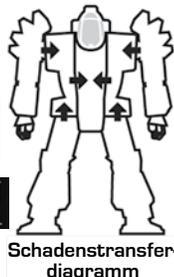
#### Rechter Torso

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

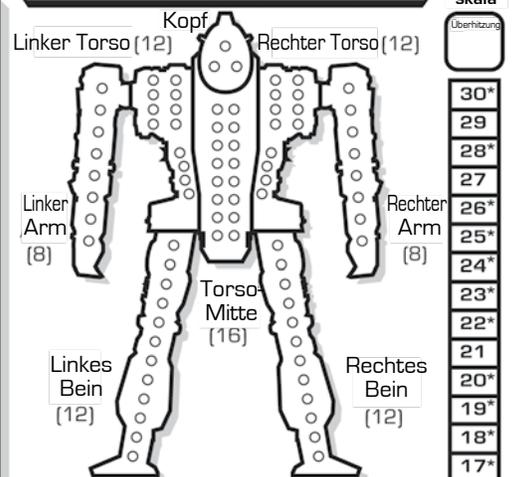
- Autokanone/20
- Autokanone/20
- Autokanone/20
- Autokanone/20
- neu würfeln
- neu würfeln

#### Rechtes Bein

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



### INTERNE STRUKTUR



### HITZEDATEN

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

### Wärme-skala

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

# BATTLETECH

## MECH-DATENBOGEN

### MECHDATEN

Typ: TBT-5N Trebuchet

Bewegungspunkte: **Tonnage: 50**  
 Gehen: 5 **Technologie:**  
 Rennen: 8 **Innere Sphäre**  
 Springen: 0 **Epoche: Sternbund**

### Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	LSR-15	LA	5	1/Rak	6	7	14	21
				(M,C,S)				
1	LSR-15	RT	5	1/Rak	6	7	14	21
				(M,C,S)				
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	-	3	6	9
2	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	-	3	6	9

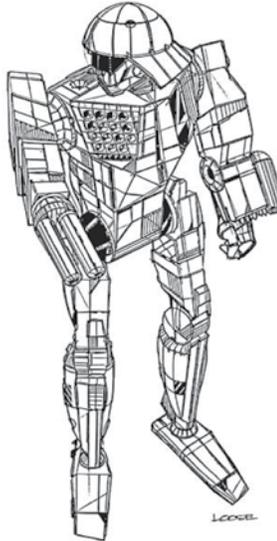
### KRIEGERDATEN

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

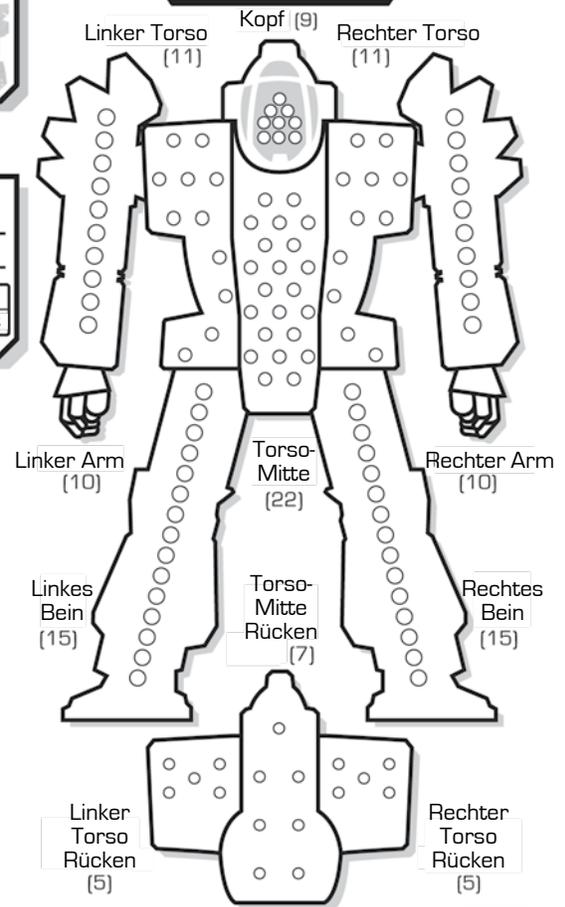
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

  
 Bewusstseinswurf: 

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



### PANZERUNG



### BAUTEILE

#### Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Handaktivator
- LSR-15
- LSR-15

- LSR-15
- Mittelschwerer Laser
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

#### Linker Torso

- Munition (LSR-15) 8
- neu würfeln

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

#### Linkes Bein

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

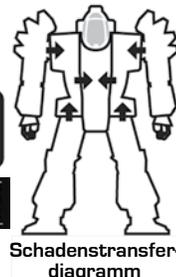
#### Kopf

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

#### Torso Mitte

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

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



#### Rechter Arm

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

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

#### Rechter Torso

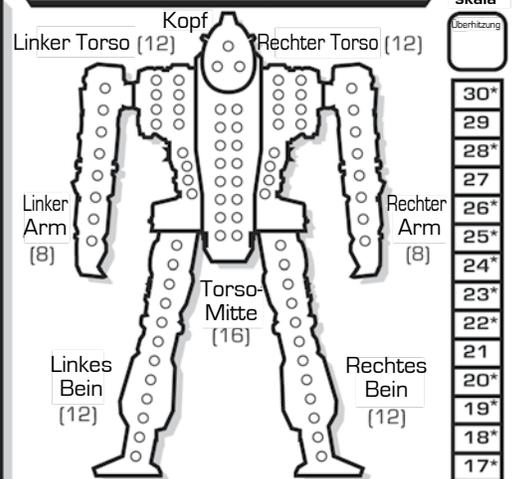
- LSR-15
- LSR-15
- LSR-15
- Munition (LSR-15) 8
- neu würfeln
- neu würfeln

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

#### Rechtes Bein

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

### INTERNE STRUKTUR



### HITZEDATEN

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

### Wärme- skala

Übernitzung

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

# BATTLETECH

## MECH-DATENBOGEN

### MECHDATEN

Typ: DV-6M Dervish

Bewegungspunkte:

Gehen: 5

Rennen: 8

Springen: 5

Tonnage: 55

Technologie:

Innere Sphäre

Epoche: Sternenbund

### KRIEGERDATEN

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

Schützenwert: \_\_\_\_\_

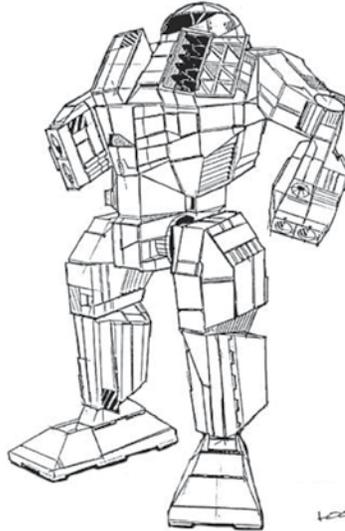
Pilotenwert: \_\_\_\_\_

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

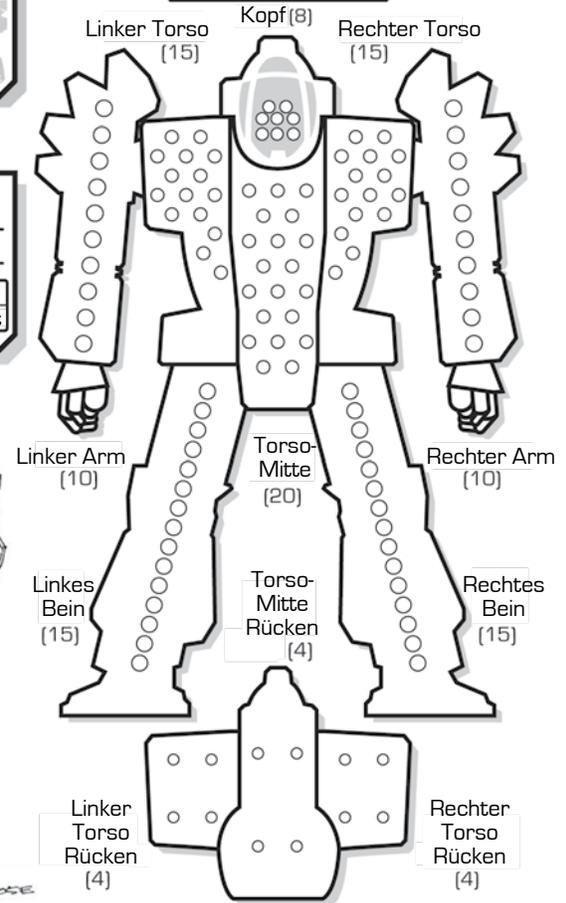
### Bewaffung & Ausrüstung

(Hexe)

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



### PANZERUNG



### BAUTEILE

#### Linker Arm

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

1-3

- neu würfeln

4-6

#### Linker Torso

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

1-3

- neu würfeln

4-6

#### Linkes Bein

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

#### Kopf

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

1-3

#### Torso Mitte

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

1-3

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

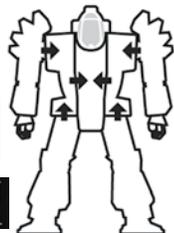
4-6

Reaktortreffer ○○○○

Gyroskoptreffer ○○

Sensorentreffer ○○

Lebenserhaltung ○



Schadenstransferdiagramm

#### Rechter Arm

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

1-3

- neu würfeln

4-6

#### Rechter Torso

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

1-3

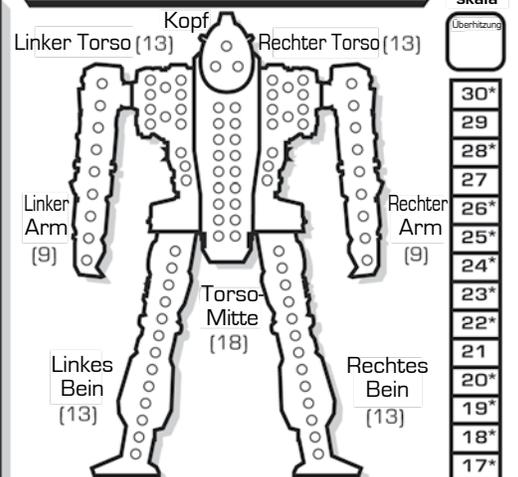
- neu würfeln

4-6

#### Rechtes Bein

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

### INTERNE STRUKTUR



### HITZEDATEN

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

### Wärmeskala

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

# BATTLETECH

## MECH-DATENBOGEN

### MECHDATEN

Typ: DRG-1N Dragon

Bewegungspunkte: **Tonnage:** 60  
**Gehen:** 5 **Technologie:**  
**Rennen:** 8 **Innere Sphäre**  
**Springen:** 0 **Epoche:** Sternenbund

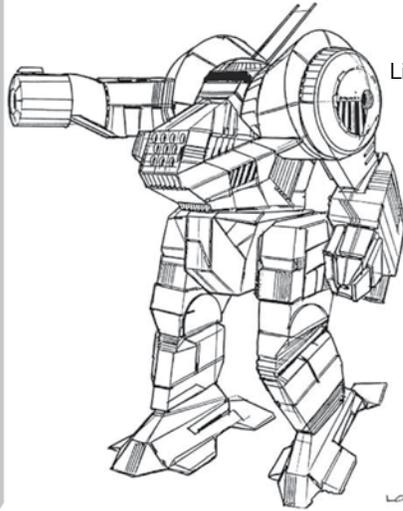
### Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	LSR-10	TM	4	1/Rak	6	7	14	21
1	Autokanone/5	RA	1	5	3	6	12	18
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LT(R)	3	5 (DE)	-	3	6	9

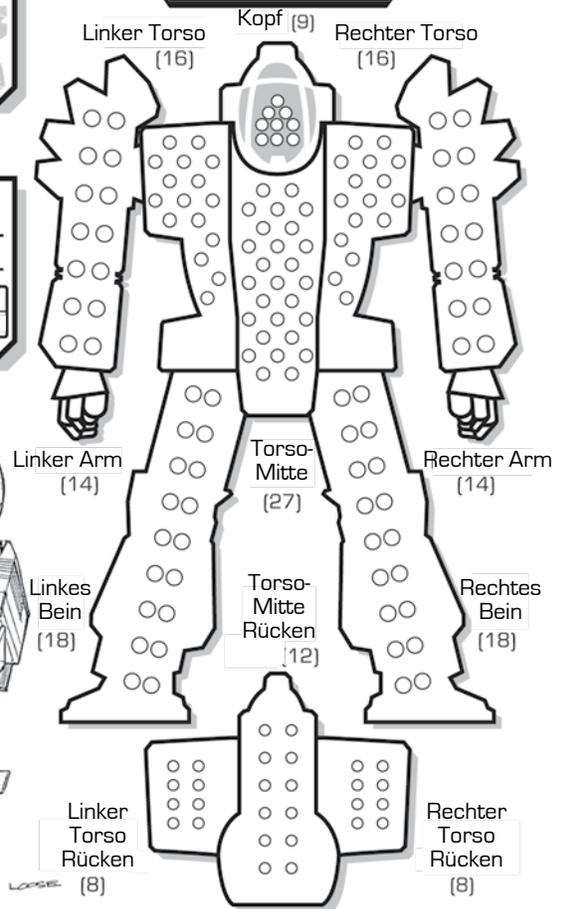
### KRIEGERDATEN

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

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



### PANZERUNG



### BAUTEILE

#### Linker Arm

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

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

#### Linker Torso

- Mittelschwerer Laser (R)
- Munition (LSR-10) 12
- Munition (LSR-10) 12
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

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

#### Linkes Bein

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

#### Kopf

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

#### Torso Mitte

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

- Gyroskop
- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- LSR-10
- LSR-10

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

#### Rechter Arm

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

- Autokanone/5
- neu würfeln

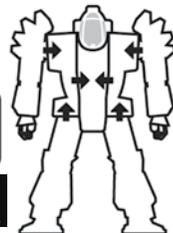
#### Rechter Torso

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

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

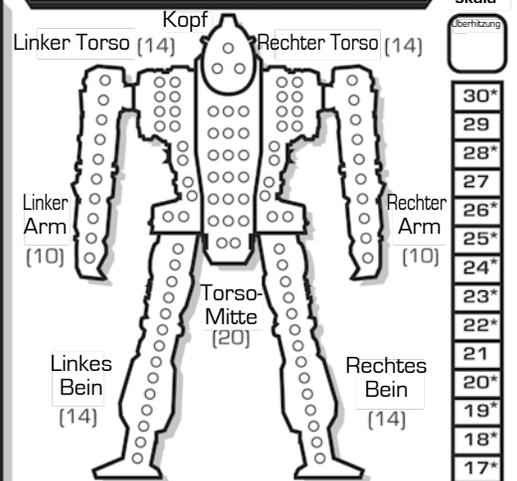
#### Rechtes Bein

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



Schadenstransferdiagramm

### INTERNE STRUKTUR



### HITZEDATEN

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

Wärmetauscher  
 10 Einfach



### Wärmeskala

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

# BATTLETECH

## MECH-DATENBOGEN

### MECHDATEN

Typ: QKD-4G Quickdrawn

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

### Bewaffnung & Ausrüstung

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

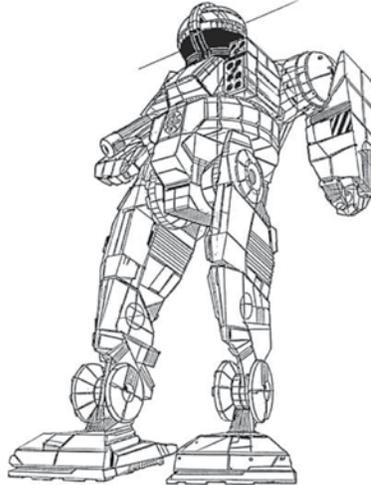
### KRIEGERDATEN

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

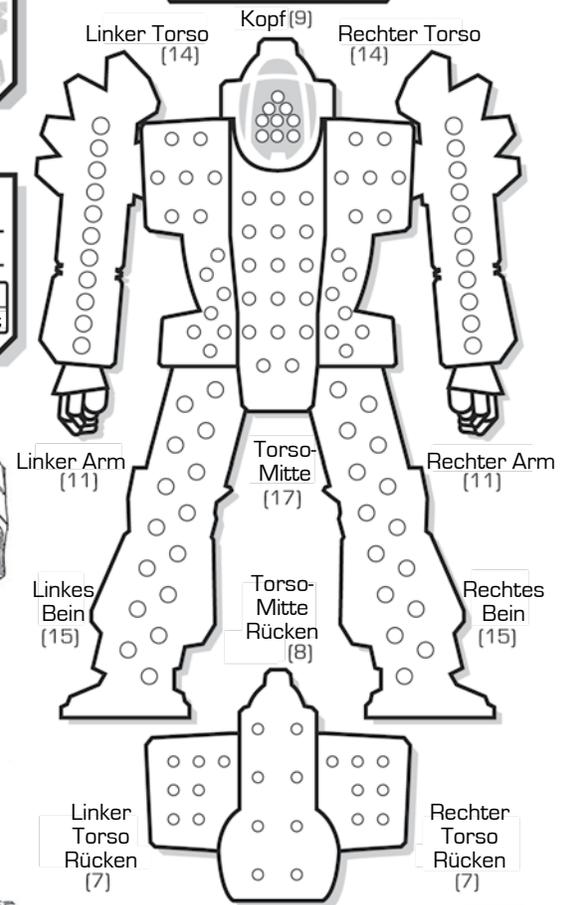
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

  
 Bewusstseinswurf: 

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



### PANZERUNG



### BAUTEILE

#### Linker Arm

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

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

#### Linker Torso

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

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

#### Linkes Bein

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

#### Kopf

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

#### Torso Mitte

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

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

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

#### Rechter Arm

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

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

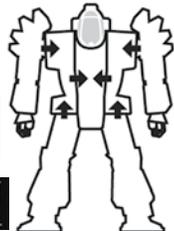
#### Rechter Torso

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

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

#### Rechtes Bein

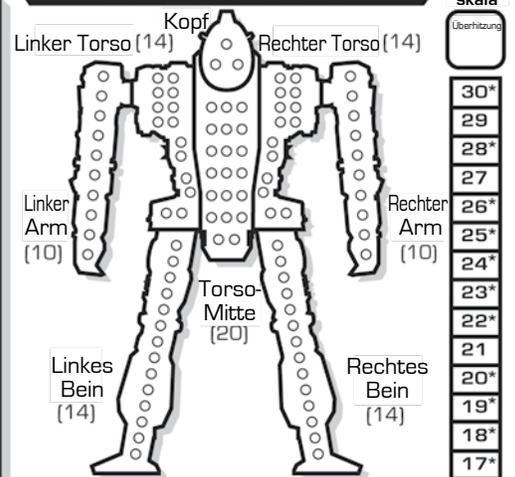
- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- neu würfeln
- neu würfeln



Schadenstransferdiagramm



### INTERNE STRUKTUR



### HITZEDATEN

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

Wärmetauscher 13  
 Einfach ○○○○

### Wärmeskala

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

# BATTLETECH

## MECH-DATENBOGEN

### MECHDATEN

Typ: **CPLT-C1 Catapult**

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

### Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	LSR-15	RA	5	1/Rak	6	7	14	21
				(M,C,S)				
1	LSR-15	LA	5	1/Rak	6	7	14	21
				(M,C,S)				
2	Mittelschwerer Laser	TM	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LT	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	RT	3	5 (DE)	-	3	6	9

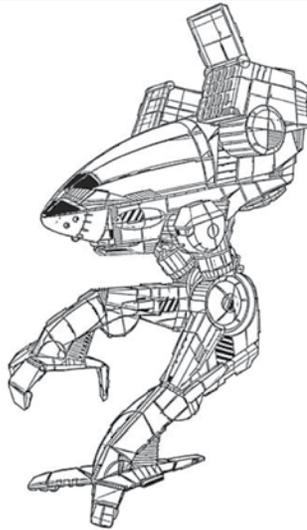
### KRIEGERDATEN

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

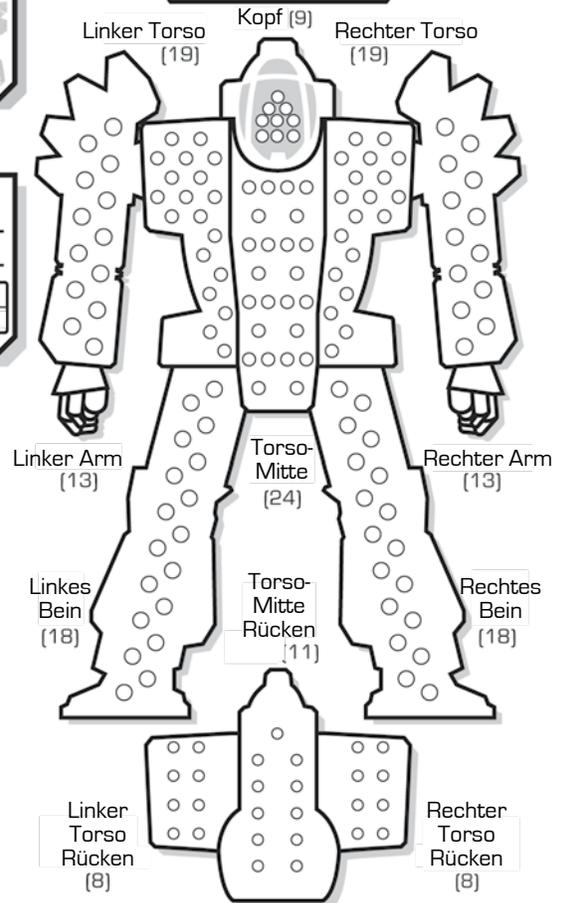
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

  
 Bewusstseinswurf: 

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



### PANZERUNG



### BAUTEILE

#### Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- LRM-15
- LRM-15
- LRM-15
- neu würfeln

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

#### Linker Torso

- Sprungdüse
- Sprungdüse
- Mittelschwerer Laser
- Munition (LRM-15) 8
- 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 ○○  
 Sensorentreffer ○○  
 Lebenserhaltung ○

#### Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- LRM-15
- LRM-15
- LRM-15
- neu würfeln

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

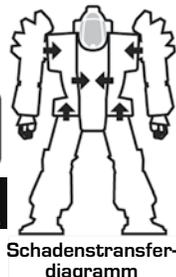
#### Rechter Torso

- Sprungdüse
- Sprungdüse
- Mittelschwerer Laser
- Munition (LRM-15) 8
- neu würfeln
- neu würfeln

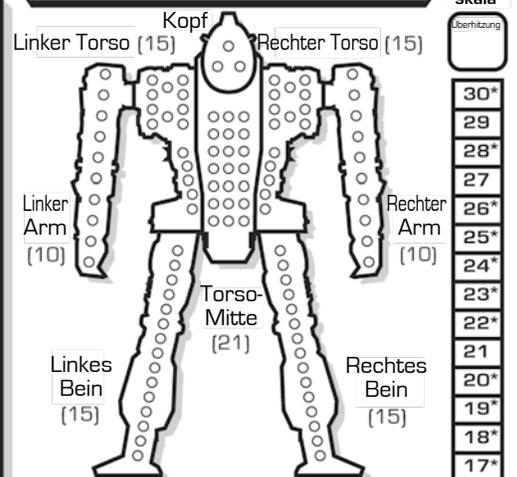
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

#### Rechtes Bein

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



### INTERNE STRUKTUR



### HITZEDATEN

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

### Wärmeskala

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

# BATTLETECH

## MECH-DATENBOGEN

### MECHDATEN

Typ: JM6-S Jagermech

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

### Bewaffnung & Ausrüstung

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

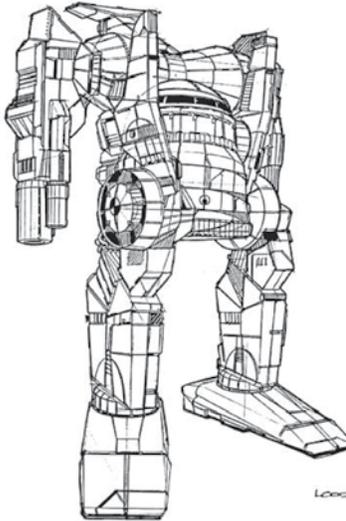
### KRIEGERDATEN

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

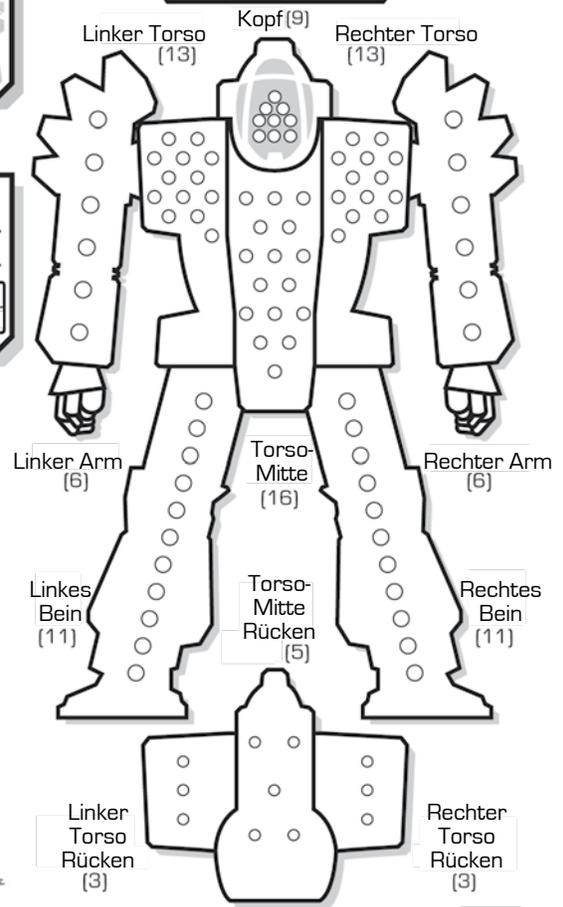
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

  
 Bewusstseinswurf: 

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



### PANZERUNG



### BAUTEILE

#### Linker Arm

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

- Autokanone/2
- neu würfeln
- neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

#### Linker Torso

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

- neu würfeln
- neu würfeln
- 3-4 neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- 4-6 neu würfeln

#### Linkes Bein

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

#### Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- 4-6 neu würfeln
- Sensoren
- Lebenserhaltung

#### Torso Mitte

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

- Gyroskop
- Reaktor
- 2-3 Reaktor
- Reaktor
- 4-6 Munition (AK/2) 45
- neu würfeln

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

#### Rechter Arm

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

- Autokanone/2
- neu würfeln
- 3-4 neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

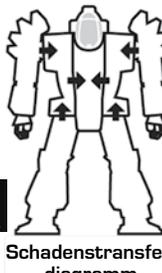
#### Rechter Torso

- Mittelschwerer Laser
- Munition (AK/5) 20
- 1-3 neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- 6-7 neu würfeln

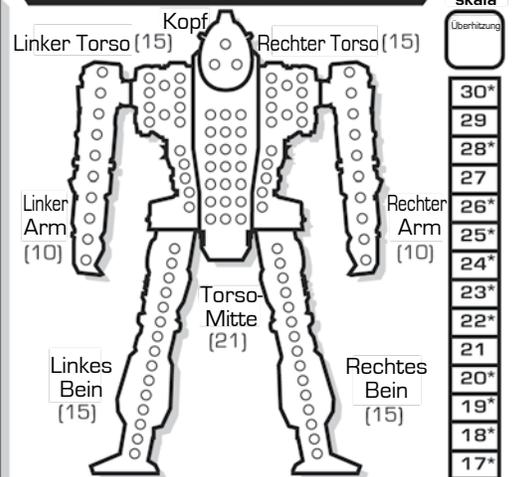
- neu würfeln
- neu würfeln
- 3-4 neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- 4-6 neu würfeln

#### Rechtes Bein

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



### INTERNE STRUKTUR



### HITZEDATEN

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

Wärmetauscher  
 10  
 Einfach



Wärmeskala  
 Überhitzung

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

# BATTLETECH

## MECH-DATENBOGEN

### MECHDATEN

Typ: **GHR-5H Grasshopper**

Bewegungspunkte: **Tonnage: 70**  
 Gehen: 4 **Technologie:**  
 Rennen: 6 **Innere Sphäre**  
 Springen: 4 **Epoche: Nachfolgekriege**

### Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Schwerer Laser	TM	8	8 (DE)	-	5	10	15
1	Mittelschwerer Laser	LT	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	RT	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	LSR-5	K	2	1/Rak.	6	7	14	21

(Hexe)  
(M.C.S)

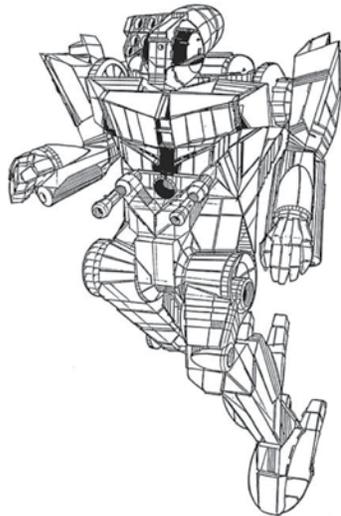
### KRIEGERDATEN

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

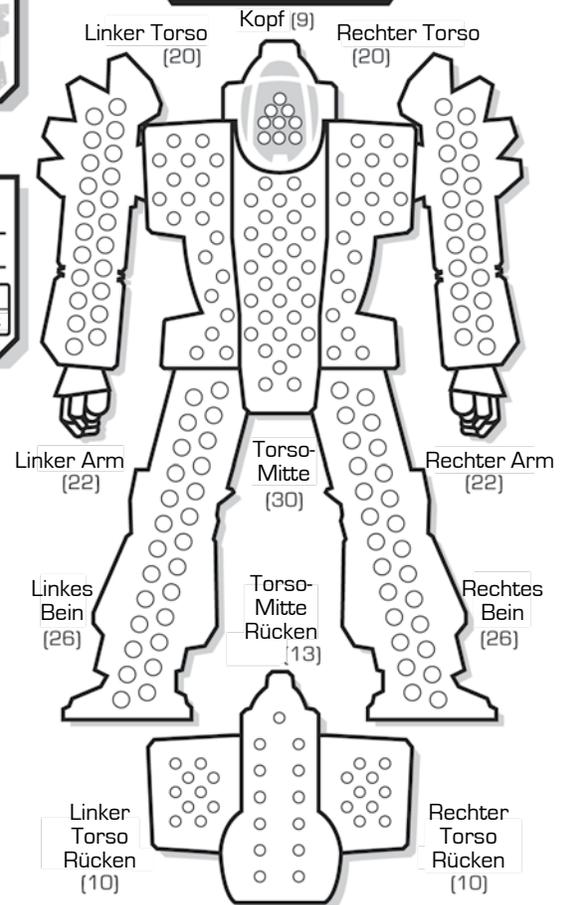
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

  
 Bewusstseinswurf: 

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



### PANZERUNG



### BAUTEILE

#### Linker Arm

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

- 1-3  
 4-6
- neu würfeln
  - neu würfeln

#### Linker Torso

- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- Mittelschwerer Laser

- 1-3  
 4-6
- neu würfeln
  - neu würfeln

#### Linkes Bein

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

#### Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- LSR-5
- Sensoren
- Lebenserhaltung

#### Torso Mitte

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

- 1-3  
 4-6
- Gyroskop
  - Reaktor
  - Reaktor
  - Reaktor
  - Schwerer Laser
  - Schwerer Laser



#### Rechter Arm

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

- 1-3  
 4-6
- neu würfeln
  - neu würfeln

#### Rechter Torso

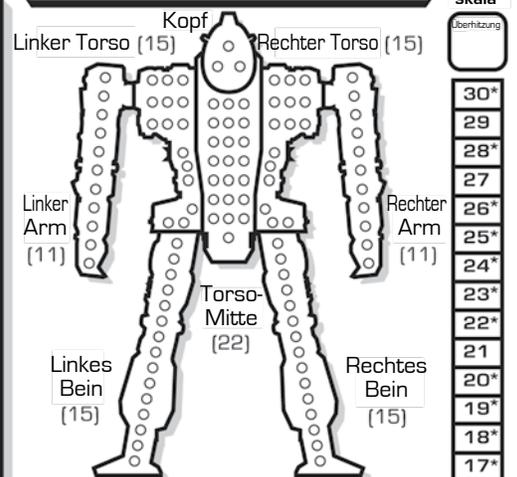
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- Mittelschwerer Laser
- Munition (LSR-5) 24

- 1-3  
 4-6
- neu würfeln
  - neu würfeln

#### Rechtes Bein

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

### INTERNE STRUKTUR



### HITZEDATEN

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

### Wärmeskala

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

# BATTLETECH

## MECH-DATENBOGEN

### MECHDATEN

Typ: **AWS-8Q Awesome**

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

### Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

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

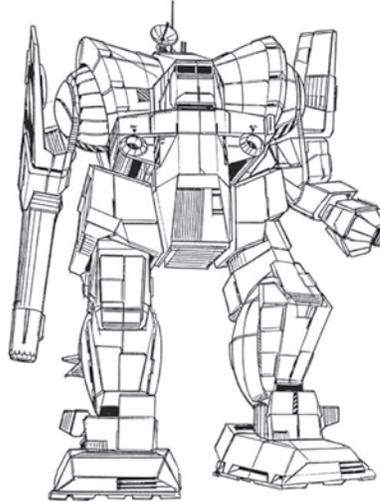
### KRIEGERDATEN

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

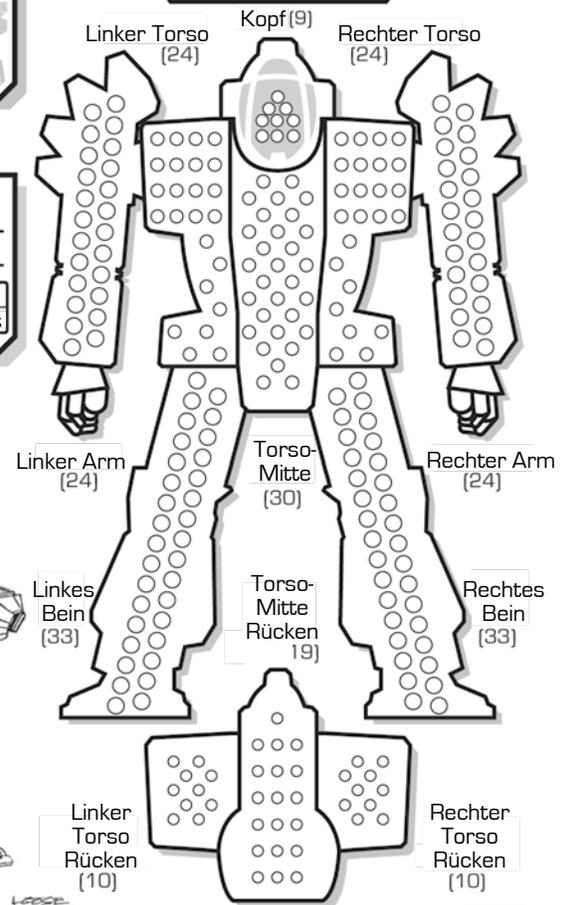
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

  
 Bewusstseinswurf: 

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



### PANZERUNG



### BAUTEILE

#### Linker Arm

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

- neu würfeln
  - neu würfeln
- 4-6

#### Linker Torso

- Wärmetauscher
  - Wärmetauscher
  - Wärmetauscher
  - PPK
  - PPK
  - PPK
- 1-3

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

#### Linkes Bein

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

#### Kopf

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

#### Torso Mitte

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

- Gyroskop
  - Reaktor
  - Reaktor
  - Reaktor
  - Wärmetauscher
  - Wärmetauscher
- 4-6



#### Rechter Arm

- Schulter
  - Oberarmaktivator
  - Unterarmaktivator
  - Wärmetauscher
  - Wärmetauscher
  - Wärmetauscher
- 1-3

- Wärmetauscher
  - Wärmetauscher
  - PPK
  - PPK
  - PPK
  - neu würfeln
- 4-6

#### Rechter Torso

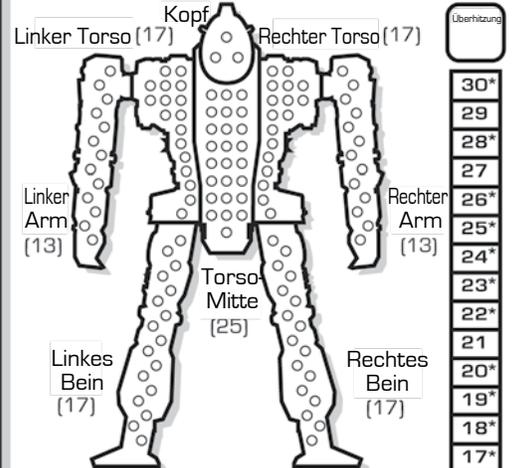
- Wärmetauscher
  - Wärmetauscher
  - Wärmetauscher
  - PPK
  - PPK
  - PPK
- 1-3

- neu würfeln
  - neu würfeln
- 4-6

#### Rechtes Bein

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

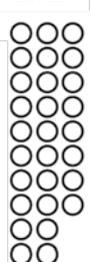
### INTERNE STRUKTUR



### HITZEDATEN

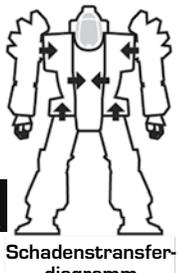
Hitzelevel	Auswirkungen
30	Stillelegung
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+
26	Stillelegung, Stoppzahl 10+
25	-5 Bewegungspunkte
24	Waffen +4
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+
22	Stillelegung, Stoppzahl 8+
20	-4 Bewegungspunkte
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+
18	Stillelegung, Stoppzahl 6+
17	Waffen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

Wärmetauscher  
 28  
 Einfach



### Wärmeskala

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



# BATTLETECH

## MECH-DATENBOGEN

### MECHDATEN

Typ: ZEU-6S Zeus

Bewegungspunkte: **Tonnage: 80**  
 Gehen: 4 **Technologie:**  
 Rennen: 6 **Innere Sphäre**  
 Springen: 0 **Epoche: Sternbund**

### Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Schwerer Laser	LT	8	8 [DE]	-	5	10	15
1	LSR-15	RA	5	1/Rak (M,C,S)	6	7	14	21
1	Mittelschwerer Laser	LT(R)	3	5 [DE]	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	TM	3	5 [DE]	-	3	6	9
1	Autokanone/5	LA	1	5 (DB,S)	3	6	12	18

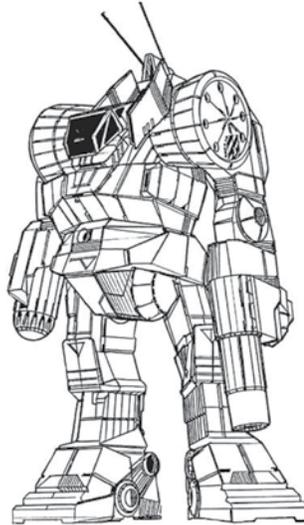
### KRIEGERDATEN

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

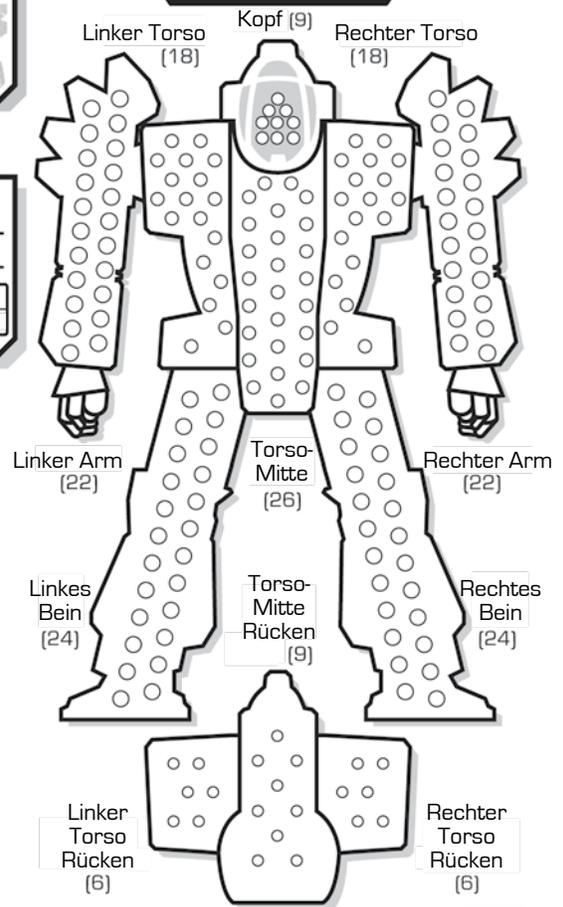
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

  
 Bewusstseinswurf: 

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



### PANZERUNG



### BAUTEILE

#### Linker Arm

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

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

#### Linker Torso

- Schwerer Laser
- Schwerer Laser
- Mittelschwerer Laser (R)
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

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

#### Linkes Bein

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

#### Kopf

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

#### Torso Mitte

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

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



#### Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- LSR-15
- LSR-15
- LSR-15

- neu würfeln

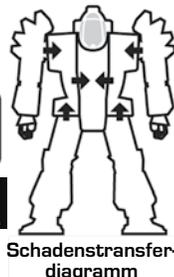
#### Rechter Torso

- Munition (LSR-15) 8
- neu würfeln

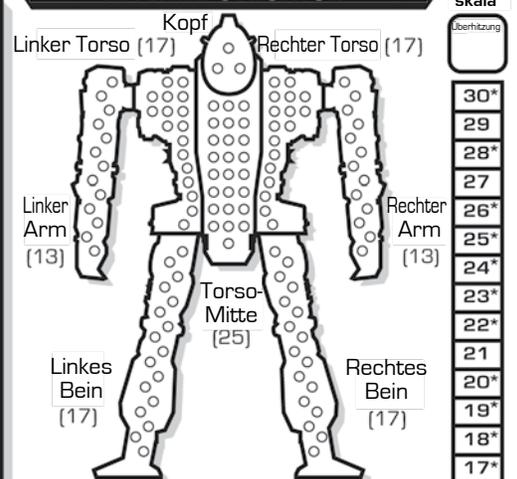
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

#### Rechtes Bein

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



### INTERNE STRUKTUR



### HITZEDATEN

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

### Wärme- skala



# BATTLETECH

## MECH-DATENBOGEN

### MECHDATEN

Typ: CP-10-Z Cyclops

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

### Bewaffnung & Ausrüstung

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

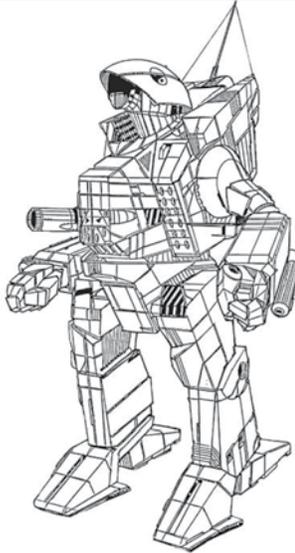
### KRIEGERDATEN

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

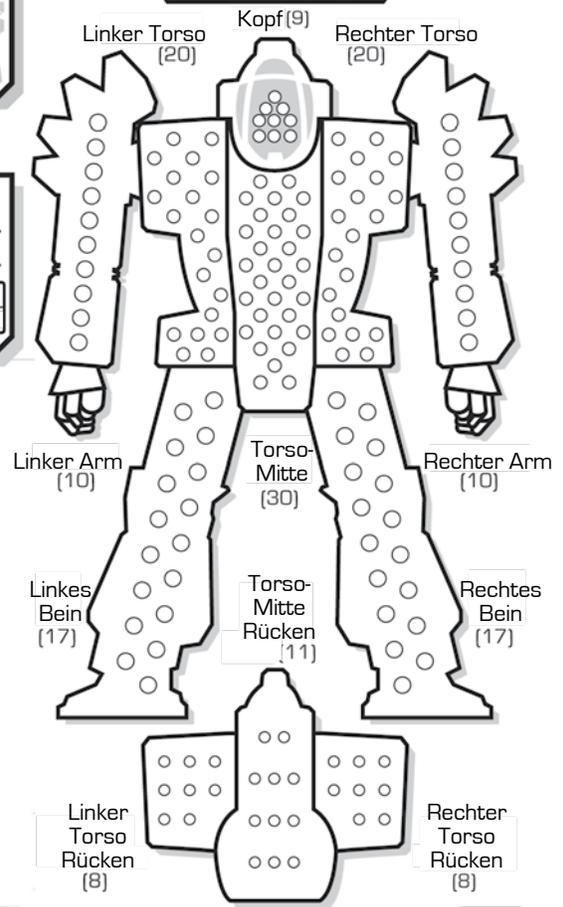
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

  
 Bewusstseinswurf: 

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



### PANZERUNG



### BAUTEILE

#### Linker Arm

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

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

#### Linker Torso

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

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

#### Linkes Bein

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

#### Kopf

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

#### Torso Mitte

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

- Gyroskop
- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- KSR-4
- Munition [KSR-4] 25

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

#### Rechter Arm

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

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

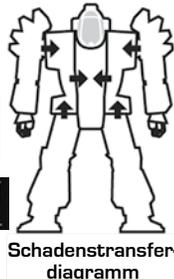
#### Rechter Torso

- Autokanone 20

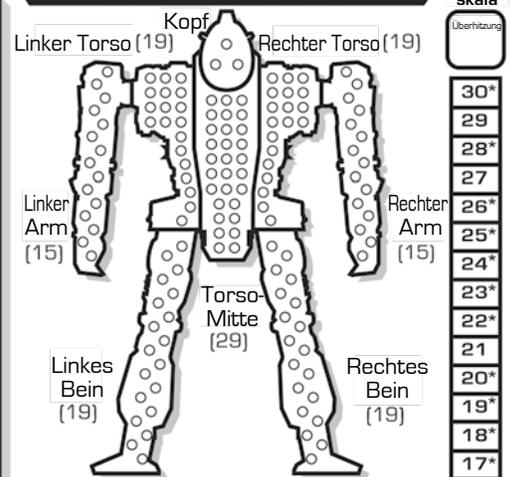
- Autokanone 20
- Autokanone 20
- Autokanone 20
- Autokanone 20
- Munition (AK 20) 5
- Munition (AK 20) 5

#### Rechtes Bein

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



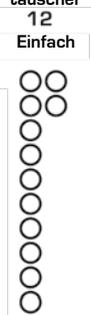
### INTERNE STRUKTUR



### HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen
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

Wärmetauscher 12 Einfach



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



# BATTLETECH

## MECH-DATENBOGEN

### MECHDATEN

Typ: AS7-D Atlas

Bewegungspunkte:

Gehen: 3

Rennen: 5

Springen: 0

Tonnage: 100

Technologie:

Innere Sphäre

Epoche: Sternenbund

### KRIEGERDATEN

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

Schützenwert: \_\_\_\_\_

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

Treffer:

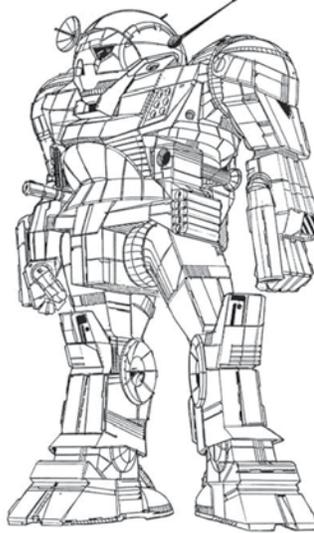
1	2	3	4	5	6
3	5	7	10	11	Tot

Bewusstseinswurf:

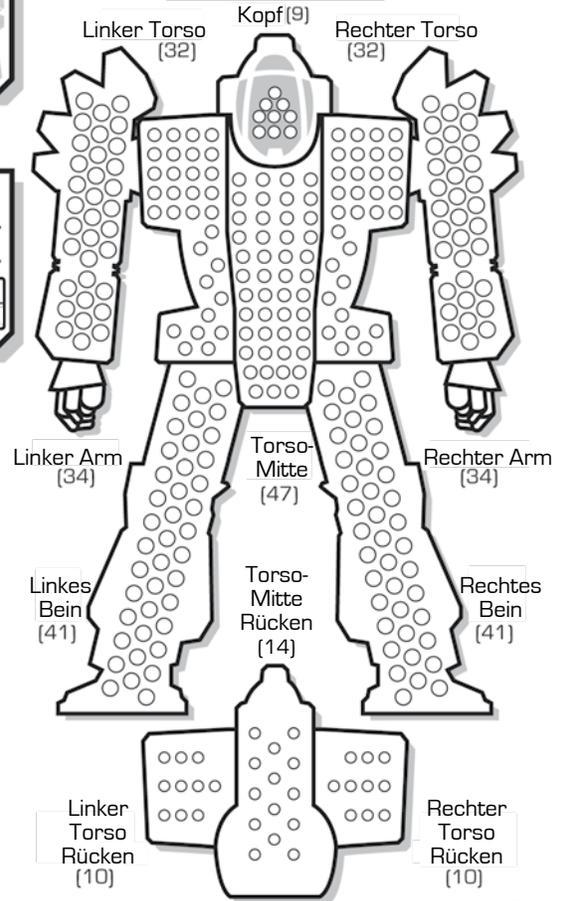
### Bewaffnung & Ausrüstung

(Hexe)

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



### PANZERUNG



### BAUTEILE

#### Linker Arm

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

1-3

- neu würfeln

4-6

#### Linker Torso

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

1-3

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

4-6

#### Linkes Bein

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

#### Kopf

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

1-3

#### Torso Mitte

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

1-3

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

4-6

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

#### Rechter Arm

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

1-3

- neu würfeln

4-6

#### Rechter Torso

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

1-3

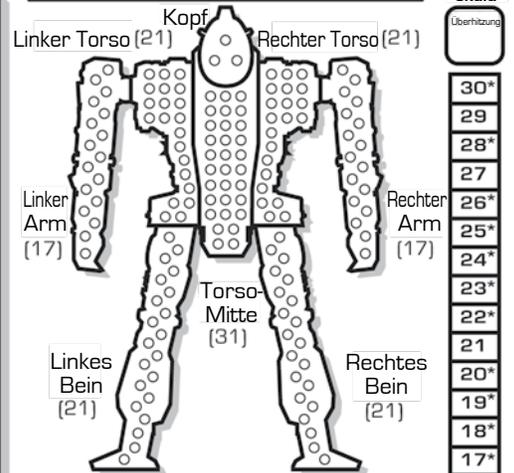
- Autokanone/20
- Autokanone/20
- Autokanone/20
- Autokanone/20
- Munition (AK/20) 5
- Munition (AK/20) 5

4-6

#### Rechtes Bein

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

### INTERNE STRUKTUR

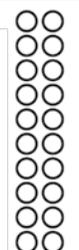


### HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen
30	Stilllegung
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

Wärmetauscher 20

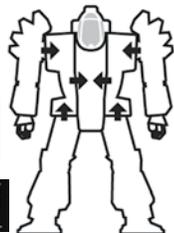
Einfach



### Wärmeskala

Überhitzung

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



Schadenstransferdiagramm



# DIE ZUKUNFT DEINER GEFECHTE!

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

## Gaussgeschütz

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

## LB-X-Autokanonen

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

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

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

## Blitz KSR

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

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

## Ultra-Autokanonen

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

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

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

## Feuerleitcomputer

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

## Raketenabwehrsystem

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

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

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

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

## Baugruppen

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

## Andere Waffensysteme und Ausrüstungen

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

# BATTLETECH

## MECH-DATENBOGEN

### MECHDATEN

Typ: **Loki Prime**

Bewegungspunkte:

Gehen: 5

Rennen: 8

Springen: 0

Tonnage: 65

Technologie:

Clan

Epoch: Clan-Invasion

### KRIEGERDATEN

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

Schützenwert: \_\_\_\_\_

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

Treffer: 

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

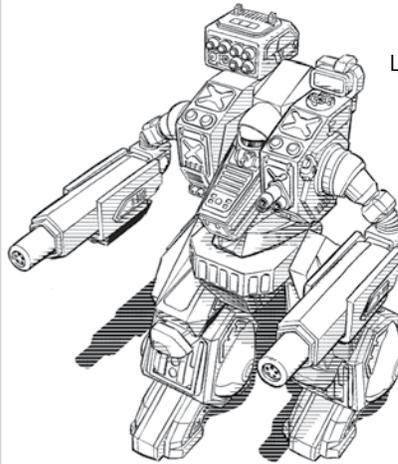
Bewusstseinswurf: 

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

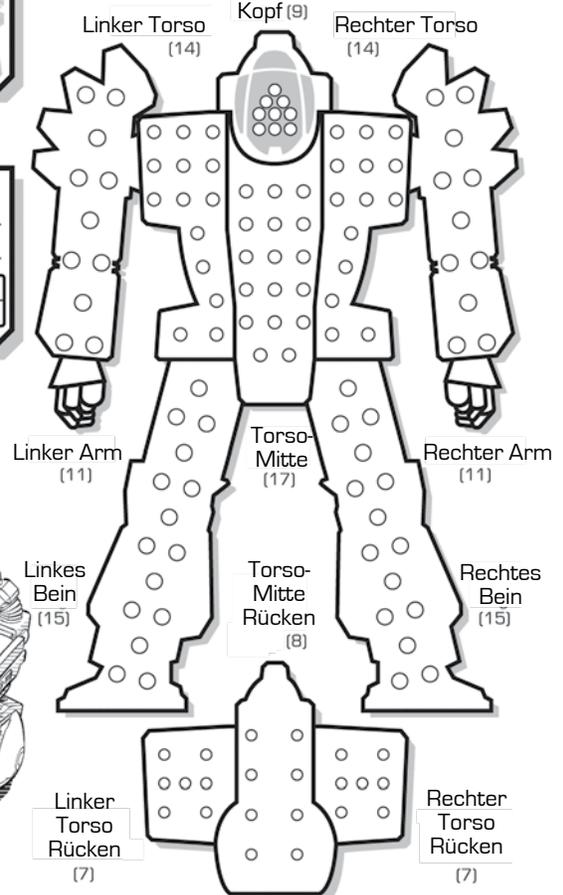
### Bewaffnung & Ausrüstung

(Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	ER-PPK	RA	15	15 (DE)	-	7	14	23
1	ER-PPK	LA	15	15 (DE)	-	7	14	23
1	Blitz-KSR-6	RT	4	2/Rak.	-	4	8	12
				(M,C)				
2	Maschinengewehr	RT	0	2	-	1	2	3
				(DB,AI)				
1	Wächter-ECM	LT	0	(E)	-	-	-	6
1	Beagle-Sonde	LT	0	(E)	-	-	-	5
3	ER-M-Laser	LT	5	7 (DE)	-	5	10	15
1	Raketenabwehrsystem	K	1	1W6 (PD)	-	-	-	-
2	Splitterkapsel	RB	0	(PD,WEG,AI)	-	-	-	-
2	Splitterkapsel	RB	0	(PD,WEG,AI)	-	-	-	-
1	Feuerleitcomputer	Lt	0	(E)	-	-	-	-



### PANZERUNG



### BAUTEILE

#### Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- ER-PPK
- ER-PPK
- neu würfeln
- neu würfeln

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

#### Linker Torso

- XL-Reaktor
- XL-Reaktor
- Feuerleitcomputer
- Feuerleitcomputer
- Feuerleitcomputer
- Wächter-ECM

- Beagle-Sonde
- ER-M-Laser
- ER-M-Laser
- ER-M-Laser
- neu würfeln
- neu würfeln

#### Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Splitterkapsel
- Splitterkapsel

#### Kopf

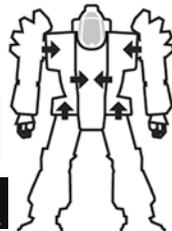
- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- Raketenabwehrsystem
- Sensoren
- Lebenserhaltung

#### Torso Mitte

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

- Gyroskop
- XL-Reaktor
- XL-Reaktor
- XL-Reaktor
- Muniton (RAS) 24
- neu würfeln

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



Schadenstransferdiagramm

#### Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- ER PPK
- ER PPK
- neu würfeln
- neu würfeln

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

#### Rechter Torso

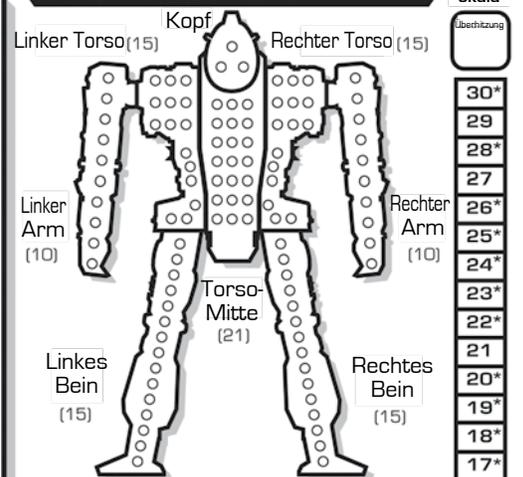
- XL-Reaktor
- XL-Reaktor
- Blitz-KSR-6
- Blitz-KSR-6
- Maschinengewehr
- Maschinengewehr

- Munition (Blitz-KSR-6) 15
- Munition (MG) 100
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

#### Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Splitterkapsel
- Splitterkapsel

### INTERNE STRUKTUR



### HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen
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

Wärmetauscher  
 13 (26)  
 Doppelt



Wärme-  
skala

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

# BATTLETECH

## MECH-DATENBOGEN

### MECHDATEN

Typ: **Loki A**

Bewegungspunkte:

Gehen: 5

Rennen: 8

Springen: 0

Tonnage: 65

Technologie:

Clan

Epoche: Clan-Invasion

### Bewaffnung & Ausrüstung

(Hexe)

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

### KRIEGERDATEN

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

Schützenwert: \_\_\_\_\_

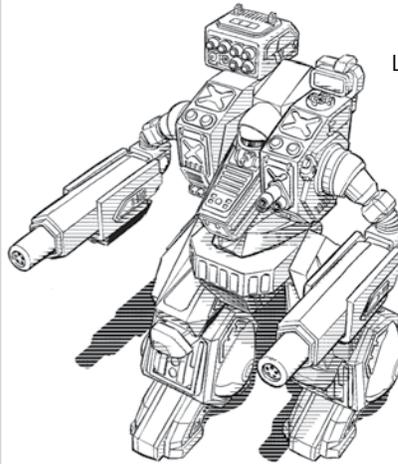
Pilotenwert: \_\_\_\_\_

Treffer:

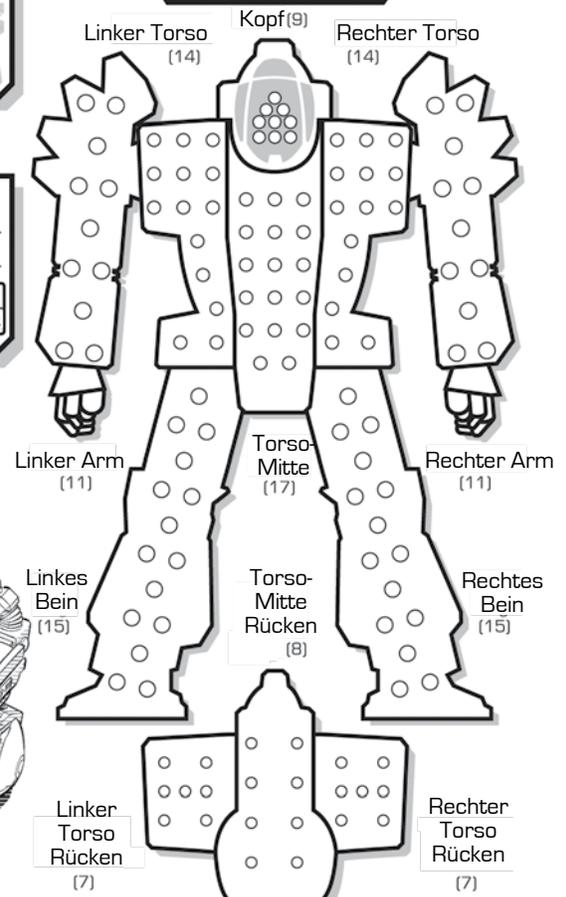
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

Bewusstseinswurf:

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



### PANZERUNG



### BAUTEILE

#### Linker Arm

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

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

#### Linker Torso

- XL-Reaktor
- XL-Reaktor
- NARC-Boje
- Beagle-Sonde
- Munition (NARC) 6
- neu würfeln

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

#### Linkes Bein

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

#### Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- ER-M-Laser
- Sensoren
- Lebenserhaltung

#### Torso Mitte

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

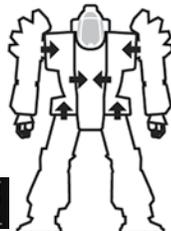
- Gyroskop
- XL-Reaktor
- XL-Reaktor
- XL-Reaktor
- Munition (MG) 200
- neu würfeln

Reaktortreffer ○○○○

Gyroskoptreffer ○○

Sensorentreffer ○○

Lebenserhaltung ○



Schadenstransferdiagramm

#### Rechter Arm

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

- neu würfeln

#### Rechter Torso

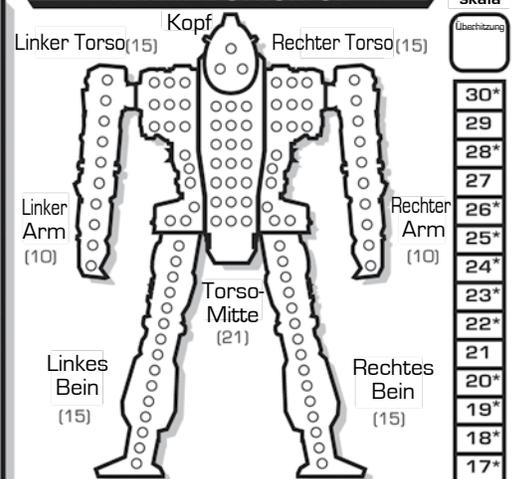
- XL-Reaktor
- XL-Reaktor
- LSR-20
- LSR-20
- LSR-20
- LSR-20

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

#### Rechtes Bein

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

### INTERNE STRUKTUR



### HITZEDATEN

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

Wärmeskala

(Übersetzung)

30*
29
28*
27
26*
25*
24*
23*
22*
21
20*
19*
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:

Gehen: 5  
 Rennen: 8  
 Springen: 5

Tonnage: 70

Technologie:

Clan

Epochen: 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
				(DB,C,F/S)				
1	LSR-15	LT	5	1/Rak.	—	7	14	21
				(M,C,S)				

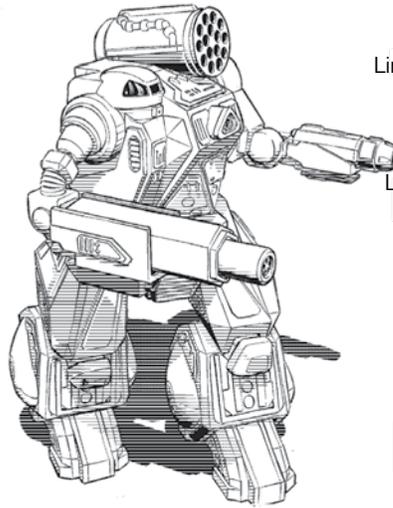
### KRIEGERDATEN

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

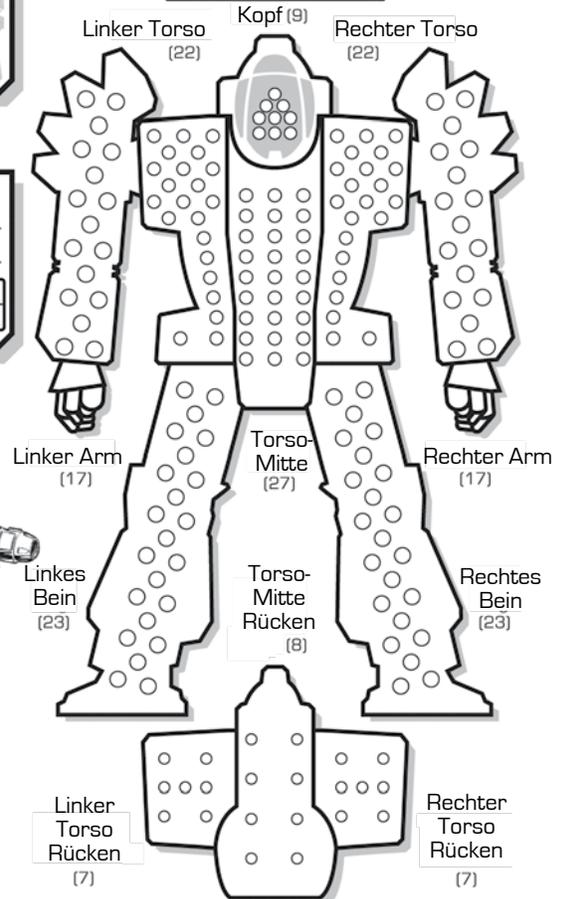
Schützenwert: \_\_\_\_\_

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

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



### PANZERUNG



### BAUTEILE

#### Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- 1-3 LB-X-AK/10
- LB-X-AK/10
- LB-X-AK/10
- LB-X-AK/10

- LB-X-AK/10
- Munition (LB-X) 10
- Ferrofibrat
- 4-6 neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

#### Linker Torso

- XL-Reaktor
- XL-Reaktor
- LSR-15
- LSR-15
- 1-3 Munition (LSR-15) 8
- Munition (LSR-15) 8

- Ferrofibrat
- Ferrofibrat
- 3-4 neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

#### Linkes Bein

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

#### Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- 4 Ferrofibrat
- 5 Sensoren
- 6 Lebenserhaltung

#### Torso Mitte

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

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

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

#### Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- 1-3 ER-PPK
- ER-PPK
- 5 Ferrofibrat
- 6 neu würfeln

- 1-3 neu würfeln
- neu würfeln
- 3 neu würfeln
- 4-6 neu würfeln
- neu würfeln
- 6 neu würfeln

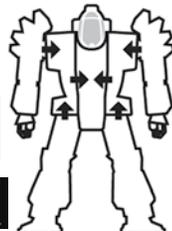
#### Rechter Torso

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

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

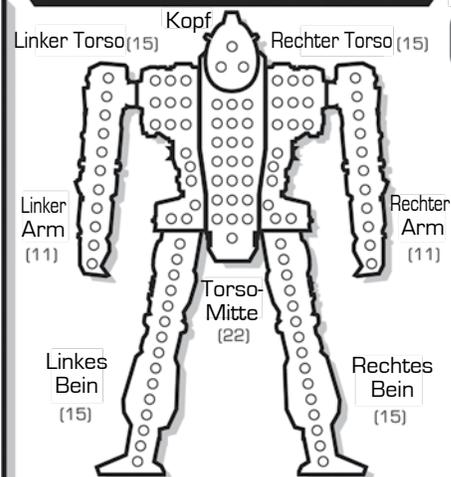
#### Rechtes Bein

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



Schadenstransferdiagramm

### INTERNE STRUKTUR



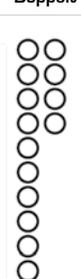
### HITZEDATEN

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

Wärmetauscher

14 (28)

Doppelt



Wärme-  
skala

Überleitung
30*
29
28*
27
26*
25*
24*
23*
22*
21
20*
19*
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 A

Bewegungspunkte:

Gehen: 5

Rennen: 8

Springen: 5

Tonnage: 70

Technologie:

Clan

Epoche: Clan-Invasion

### Bewaffnung & Ausrüstung

(Hexe)

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

### KRIEGERDATEN

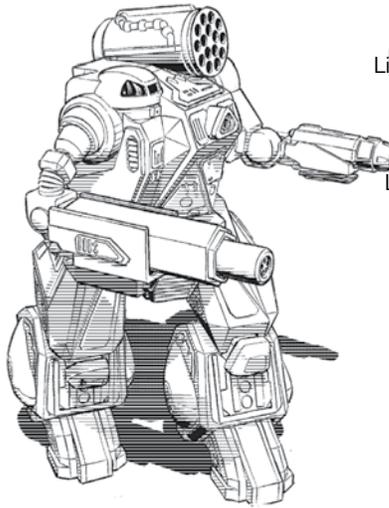
Name: \_\_\_\_\_

Schützenwert: \_\_\_\_\_

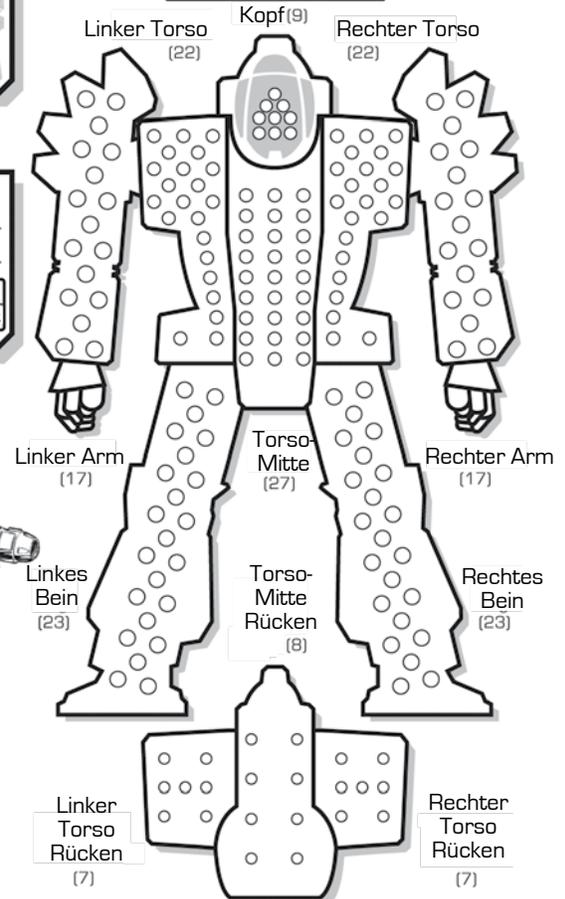
Pilotenwert: \_\_\_\_\_

Treffer:

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



### PANZERUNG



### BAUTEILE

#### Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Gaussgeschütz
- Gaussgeschütz
- Gaussgeschütz
- Gaussgeschütz

- Gaussgeschütz
- Gaussgeschütz
- Munition (Gauss) 8
- Ferrofibrat
- neu würfeln
- neu würfeln

#### Linker Torso

- XL-Reaktor
- XL-Reaktor
- KSR-6
- Munition (KSR-6) 15
- Munition (KSR-6) 15
- Ferrofibrat

- Ferrofibrat
- neu würfeln

#### 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
- Sprungdüse
- neu würfeln

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

#### Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Schwerer Impuls-Laser
- Schwerer Impuls-Laser
- Ferrofibrat

- neu würfeln

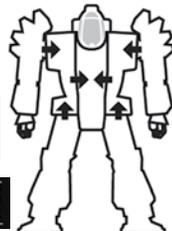
#### Rechter Torso

- XL-Reaktor
- XL-Reaktor
- Ferrofibrat
- Ferrofibrat
- neu würfeln
- neu würfeln

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

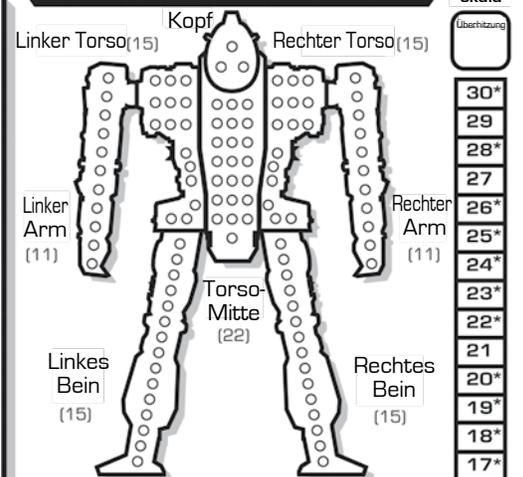
#### Rechtes Bein

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



Schadenstransferdiagramm

### INTERNE STRUKTUR



### HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen
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

Wärmetauscher  
14 (28)  
Doppelt



Wärmeskala  
Übersetzung

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







